

Mediendesign

Bachelor of Science

Modulhandbuch

Prüfungsordnung (PO) 14

Gültig ab: WiSe26/27

Modulübersicht

Grundstudium

Grundlagen der Gestaltung

Fotografie

Interaction Design

Mathematik für Desinger*innen

Programmieren 1

Programmieren 1 Praktikum

Film

Motion Design

Programmieren 2

MD Elements

3D Design

User Experience Design

Webentwicklung 1

Creative Coding

Hauptstudium

Projekt 1

Game Design

Soft Skills und Agile Methoden

Webentwicklung 2

Praktisches Studiensemester

Projekt 2

Wahlpflichtmodule

Wahlmodule

Medienrecht

Seminar Mediendesign

Bachelor-Modul

Studiengangsziele

Studierende des Studiengangs müssen gestalterische, logisch-strukturierende, kommunikative, reflektierende und empathische Fähigkeiten mitbringen.

MISSION

Der Bachelorstudiengang bildet für eine Schnittstelle aus: Die Absolventinnen und Absolventen können sowohl visuell gestalten als auch Softwareanwendungen entwickeln. Sie analysieren Problemstellungen, denken nutzerzentriert und lösungsorientiert, sie arbeiten praxisnah, methodisch und teamorientiert. Sie haben Fähigkeiten erworben zum Konzipieren, Gestalten und Entwickeln von visuellen digitalen Medien und Anwendungen.

Sie verstehen sowohl die Gestaltungs- als auch die Programmierungsanforderungen und übernehmen in transdisziplinären Teams die Vermittlung zwischen Gestaltung und Programmierung und haben ein detailliertes Verständnis für neue Technologien.

Damit können die Mediendesignerinnen und Mediendesigner in verschiedenen Arbeitsfeldern arbeiten: im User Experience Design und Interaction Design, der digitalen Visualisierung, der Softwareentwicklung und im Service Design. Dabei finden sie Beschäftigung in Fachabteilungen von Unternehmen, bei Agenturen oder sie gründen Unternehmen.

VISION

Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs Mediendesign sind gesuchte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in Unternehmen der Region Bodensee-Oberschwaben und in ganz Deutschland. Die Absolventinnen und Absolventen können gestalten und ihre (Gestaltungs)Konzepte mit (selbst geschriebenem) Code verwirklichen. Der Anteil an Frauen liegt bei mindestens fünfzig Prozent.

Die Absolventinnen und Absolventen finden innerhalb eines halben Jahres eine feste Anstellung oder machen sich selbstständig. Digital- und Designagenturen werden durch die Absolventinnen und Absolventen bereichert und schätzen ihre Fähigkeiten. In Softwareentwicklungsteams gibt es mindestens eine Absolventin oder einen Absolventen, die das User Interface und das User Experience Design betreuen. Die digitale Transformation deckt ihren großen Bedarf mit unseren Absolventinnen und Absolventen. Ein kleiner Teil macht sich selbstständig in Ravensburg und Umgebung und gründet Start-ups in allen Feldern der digitalen Gestaltung und des Service Design. Der Studiengang baut einen exzellenten Ruf auf, der über Baden-Württemberg hinaus ausstrahlt, sowohl bei Studieninteressierten als auch bei Unternehmen. Die Studierenden und Absolventinnen und Absolventen beteiligen sich erfolgreich an nationalen und internationalen Wettbewerben und gewinnen Preise.

Zusammenhang der Module

Grundstudium (1. – 3. Semester)

In den ersten drei Semestern werden gestalterische und technologische Grundlagen vermittelt. Zentral für den nachhaltigen Kompetenzerwerb sind Fach-Projekte und Übungsaufgaben im Team oder allein, in denen das Grundlagenwissen und die vorgestellten Methoden direkt praktisch angewendet werden können.

Profilbildung ab dem vierten Semester mit zwei Projekten, Praxissemester, Wahlbereich und Bachelorarbeit

Im vierten Semester bietet das erste Projekt den Studierenden die Möglichkeit, eigene Projektideen für das Portfolio zu verwirklichen und sich in Gestaltungsfeldern und Technologien zu spezialisieren. Typischerweise werden im ersten Projekt Ideen realisiert, die die Kompetenzen aus den ersten drei Semestern anwenden und vertiefen. Damit und zusammen mit Fächerprojekten aus den ersten Semestern bewerben sich die Studierenden für ihr Praxissemester im fünften Semester bei Firmen, die in den passenden Kompetenzfeldern tätig sind. Im sechsten Semester wird das zweite Projekt dafür genutzt, sich entweder weiter im Neigungsbereich zu spezialisieren oder es bietet die Möglichkeit, sich neue Bereiche zu erschließen. Im siebten Semester beinhaltet die Bachelorarbeit für die meisten Studierenden einen großen Projektanteil. Ausschließlich forschungsgetriebene Arbeiten kommen aber auch vor.

Prüfungskonzept

Die Ausgestaltung des Studienplans folgt der Überzeugung, dass Studierende angemessene Zeit für wichtige Module benötigen. Entsprechend ist in jedem Semester mindestens ein Modul mit 10 ECTS vorgesehen. Im ersten Semester „Programmieren 1“, im zweiten Semester „Film“ und „Motion Design“, im dritten Semester „3D Design“ und im vierten Semester das „Projekt 1“. Nach dem Praxissemester folgen im sechsten Semester das „Projekt 2“ und im siebten Semester die Bachelorarbeit, jeweils mit 15 ECTS. Somit finden pro Semester maximal fünf Prüfungen statt.

Bei der Ausgestaltung der Module und Prüfungen im Studiengang Mediendesign stehen folgende Ziele im Vordergrund: Die Kompetenzorientierung ist ein zentrales Element beim Aufbau und Zuschnitt der Module. Entsprechend werden jeweils passende Prüfungsformen gewählt, die es ermöglichen, sich ein Bild von den erworbenen Kompetenzen zu machen. Dabei achten die Lehrenden darauf, eine angemessene Prüfungsbelastung zu erreichen. Zu diesem Zweck werden die zu erwerbenden Kompetenzen und die passenden Prüfungsformen im Austausch mit der Studienkommission immer wieder reflektiert und gegebenenfalls angepasst.

Für künftige Mediendesignerinnen und Mediendesigner sind entscheidende Kompetenzen die Fähigkeit, eigene Konzepte überzeugend zu präsentieren, Projekte zu konzipieren, zu entwickeln und umzusetzen. Dies geschieht später überwiegend im Team, entsprechend hoch ist der Anteil an Projektarbeiten und Präsentationen, die im Team entstehen.

Neben der transparenten Beschreibung im Modulhandbuch werden zu Beginn jeder Veranstaltung die Prüfungsleistung und die Bewertungskriterien detailliert erläutert. Während des Semesters findet in den meisten Modulen eine enge Betreuung der Studierenden durch die Lehrenden sowie durch Tutorinnen und Tutoren, die beim jeweiligen Modul eingesetzt werden, statt. Dabei geht es um Feedback, Verbesserungsvorschläge sowie Zeit- und Teammanagement.

In regelmäßigen Evaluationen jedes Moduls werden die Studierenden zu den Themen Kompetenzerwerb, Belastung und Prüfungsform befragt. In einer Studienevaluation nach dem Praxissemester erfolgt eine Abfrage über den gesamten Studiengang. Die Ergebnisse werden in der Studienkommission diskutiert.

Umsetzung der Leitbilder der RWU

Der Studiengang Mediendesign ist zukunftsorientiert. Er greift aktuelle gesellschaftliche und designspezifische Themen auf und vermittelt unseren Studierenden die fachlichen Qualifikationen und überfachlichen Kompetenzen, die sie zu gefragten Designerinnen und Designern machen.
Unsere Lehre ist praxisorientiert, professionell, partnerschaftlich und persönlich.

Wir kommunizieren offen, machen Entscheidungswege transparent und geben konstruktives Feedback. Studierende können sich vom ersten Semester an in das Studium einbringen, von der Organisation von Partys bis zur Weiterentwicklung der Studieninhalte.
Wir lehren in Präsenz und ergänzen dies durch sinnvolle digitale Formate.

SEM.	MODULÜBERSICHT						ECTS
1	Grundlagen der Gestaltung 5	Fotografie 5	Interaction Design 5	Mathematik für Designer*innen 5	Programmieren 1 10		**30**
2	Film 10		Motion Design 10		Programmieren 2 5	MD Elements 5	**30**
3	3D Design 10		User Experience Design 10		Webentwicklung 1 5	Creative Coding 5	**30**
4	Projekt 1 10		Game Design 5	Soft Skills & agile Methoden 5	Webentwicklung 2 5	Wahlmodul 5	**30**
5	Praktisches Studiensemester 30						**30**
6	Projekt 2 15			Wahlpflichtmodul 5	Wahlpflichtmodul 5	Wahlpflichtmodul 5	**30**
7	Bachelorarbeit 15			Mediendesign Seminar 5	Wahlmodul 5	Wahlmodul 5	**30**

Modul mit Projekt freies Projekt

Grundlagen der Gestaltung

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	01
Modultitel:	Grundlagen der Gestaltung
Modulverantwortliche/r:	Prof. Jürgen Graef M.A.
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium
Inhalt des Moduls:	Die Studierenden lernen, kennen und beherrschen das grundlegend Repertoire der visuellen Gestaltung. Theoretisches Wissen zu elementaren und allgemeinen Merkmalen und Modellen visueller Sachverhalte wird in praktischen Übungen angewandt, diskutiert, reflektiert, optimiert und dokumentiert. Inhalte der Vorlesung und Übungen sind unter anderem: - Kommunikationsmodellen sowie deren Einfluss auf die visuelle Gestaltung - Einführung in die visuelle Wahrnehmung, Informationsverarbeitung und Gestaltpsychologie mit einem Schwerpunkt auf grundlegende Gestaltgesetze (Figur-Grund-Wahrnehmung, Gesetz der Nähe, Gesetz der Ähnlichkeit, Gesetz der Prägnanz, Gesetz der Geschlossenheit, Gesetzt der guten Fortsetzung etc.) - Elementare Grundformen sowie deren Merkmale, Eigenschaften und Ausprägungen - Kompositionsregeln in der der Fläche sowie Gliederungs- und Rastersysteme - Geschichte und Klassifikation von Schriften - Anatomie der Buchstaben, Zeichenumfang, Schriftfamilien und Schriftsysteme - Makro- und Mikrotypografie - Typografische Rastersysteme (analog und digital) - Entstehung, Merkmale und Eigenschaften der Farben - Farbsysteme, Farbmodelle, Farbkontraste und Farbharmonien - Farbwirkung im kulturellen Kontext
Veranstaltungen:	Einführung Softwaretools
Lehr- und Lernformen:	Theoretische Vorlesung und darauf abgestimmte praktische Übungen
Voraussetzungen für die Teilnahme:	

Voraussetzungen Vergabe ECTS:	PF: Portfolio mit mehreren Abgaben einer Aufgabendokumentation 1. Abgabe: Drei Übungen zum Thema Gestaltgesetze und Grundformen (20%) 2. Abgabe: Drei Übungen zum Thema Typografie (20%) 3. Abgabe: Drei Übungen zum Thema Farbe (20 %) 4. Abgabe: Dokumentation aller Abgaben in einer PDF (40%)
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Workload von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Nur Wintersemester
Literatur:	
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Grundlagen der Gestaltung

Wissen und Verstehen: Verbreiterung des Vorwissens

Absolventinnen und Absolventen haben ihr Wissen auf folgenden Gebieten erweitert und können dieses praktisch anwenden:

- Analyse und Anwendung von Gestaltgesetzen
- Auswahl, Einsatz und Komposition von Gestaltungselementen in Beziehung zueinander und zu ihrer Fläche
- Anatomie der Buchstaben, Schriftsysteme und Familien
- Satzarten und typografische Raster
- Parameter der Schriftgestaltung und Lesbarkeit
- Merkmale digitaler Typografie und deren Unterschiede zur analogen Typografie
- Farbsysteme, Farbmodelle, Farbkontraste und Farbharmonien
- Auswahl von Farbe nach deren Wirkung im kulturellen Kontext

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen können das Wissen aus folgenden Themenbereichen praktisch anwenden: In einem angewandten Projekt gilt es, die gelernten Parameter für Einsatz und Lesbarkeit in einem enstehenden Medium zu analysieren sowie diese lösungsorientiert in einen neuen Kontext zu übertragen.

Kommunikation und Kooperation

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Absolventinnen und Absolventen können ihr Wissen aus folgenden Themenbereichen nicht nur praktisch anwenden, sie können darüber hinaus auch ihr Vorgehen beim Theorie-Praxis-Transfer und dessen Ergebnis beurteilen. Die Projektergebnisse werden anschließend in Form einer Präsentation vorgestellt, diskutiert und reflektiert.

Fotografie

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	02
Modultitel:	Fotografie
Modulverantwortliche/r:	Prof. Klemens Ehret
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium
Inhalt des Moduls:	Einführung in Lichtgestaltung, Bildkomposition und Fotografie. Die Studierenden wenden die konzeptionellen, gestalterischen und technischen Grundlagen von Bildgestaltung und Fotografie zielgruppen- und zielgerecht an. Sie können eine Kamera bedienen, Licht setzen und mit den Mitteln der Bildgestaltung das gewünschte Ergebnis erzielen.
Veranstaltungen:	7424 Fotografie
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Übung, Coaching, Präsentationen
Voraussetzungen für die Teilnahme:	
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Portfolio (PF) Die Studierenden teilen sich in Teams auf und erstellen einen gemeinsamen Team-Fotoblog. Über das Semester entstehen vier bis sechs Fotoreihen, die zum Teil im Team, zum Teil allein umgesetzt werden. Die Aufgabenstellungen werden zu Beginn des Semesters erläutert. Typische Aufgaben für die Fotoreihen sind - Langzeit- oder Kurzzeit- oder Mehrfachbelichtung - Portrait - Highkey-, Lowkeylichtsetzung - Genre der Fotografie (Architektur, Akt, Auto, Landschaft, Makro, Street etc.) Präsentations- und Abgabetermine werden in der ersten Vorlesung bekannt gegeben.
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	Benotet
Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Arbeitsaufwand von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Nur Wintersemester

Literatur:	Reader für das Fach (verfügbar in Moodle) The photographer's eye: composition and design for better digital photos Michael Freeman ISBN-13: 978-1781574553 Digitalfotografie: Licht und Beleuchtung Michael Freeman Evergreen im Verlag Taschen, 2007 ISBN: 978-3-8272-4098-9 vor Lichtgestaltung in der Fotografie: Licht und Beleuchtung optimal einsetzen Edward von Niederhäusern 1. Aufl. mitp, 2010. - 215 S. : Ill. ISBN 978-3-8266-5899-0 Fotografieren: die neue große Fotoschule John Hedgecoe Starnberg : Dorling Kindersley, 2004. - 416 S. : überw. Fotografien. - Einheitssachtitel: The new manual of photography <dt.>. ISBN 3-8310-0550-8 BIG SHOTS! Fotografen über Fotografie: Wie Profis sehen, denken und handeln Henry Carroll ISBN978-3-038761419 Bibliotheks-SignaturAP 94200 C319 P5 BIG SHOTS! People: die Geheimnisse der Portraitfotografie Henry Carroll ISBN 978-3-038761099 Bibliotheks-Signatur AP 95740 C319 P4 Quick Guide Bildrechte: Rechtssichere Bildnutzung für Unternehmen, Vereine, Behörden, Journalisten und Fotografen – inklusive DSGVO Christian W. Eggers E-Book herunterladbar vom Campusnetz
Anwesenheitspflicht:	ja
Begründung:	Während des Semesters finden Coachingtermine mit dem Lehrenden, den Tutor:innen und Präsentationen statt. Hier herrscht Anwesenheitspflicht. Die Termine werden rechtzeitig während des Semesters bekannt gegeben.

Kompetenzdimensionen des Moduls Fotografie

Wissen und Verstehen: Verbreiterung des Vorwissens

Absolventinnen und Absolventen haben ihr Wissen auf folgenden Gebieten sich angeeignet oder erweitert und können dieses Wissen auch anwenden und wiedergeben:

- Funktion der Kamera
- Regeln der Bildgestaltung und Komposition
- Regeln Lichtführung
- Positionen der Fotografie
- Kennen das Fachvokabular

- Zusammenhang herstellen zwischen Modul und Fragen der Medienethik, Genderbildern und Diversity

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen können das Wissen aus folgenden Themenbereichen praktisch anwenden:

- konzipieren und produzieren von Fotografien und Fotoreihen, die aufgaben- und zielgruppengerecht umgesetzt sind

Kommunikation und Kooperation

Entwicklung einer gemeinsamen Vision für die Aufgabenstellungen.
Entwicklung von konzeptionellen Überlegungen.
Formulierung von sachbezogenen Problemlösungen.
Diskussion und Reflexion der eigenen Arbeit.

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Absolventinnen und Absolventen können ihr Wissen aus folgenden Themenbereichen nicht nur praktisch anwenden, sie können darüber hinaus auch ihr Vorgehen beim Theorie-Praxis-Transfer und dessen Ergebnis beurteilen:

- Gestalterische Mittel der Kamera, der Lichtführung und Nachbearbeitung erkennen und bewerten.

Absolventinnen und Absolventen haben durch die Belegung des Moduls ihre Fähigkeit verbessert und ihre Bereitschaft erhöht, Informationen aufzunehmen und bei der Lösung von Problemen zu berücksichtigen:

- Sammeln von fotografischen Werken, die sie inspirieren und beeindrucken.
- Kennenlernen von gestalterischen Positionen im Bereich der Fotografie.
- Kennenlernen von wegweisenden Fotografinnen und Fotografen.

Interaction Design

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	03
Modultitel:	Interaction Design
Modulverantwortliche/r:	Prof. Klemens Ehret
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium

Inhalt des Moduls:	Die Studierenden entwickeln den Prototyp eines grafischen User Interface. Sie stellen ihre Ergebnisse am Ende des Semesters in einer Präsentation vor. Die Präsentation zeigt wie der Prototyp mit den Methoden aus der Veranstaltung entwickelt wurde. Zusätzlich werden im Fach Präsentationstechniken vorgestellt und geübt. Die Präsentation der Prototypen selbst wird mit den Präsentationstechniken aus der Veranstaltung konzipiert und umgesetzt INTERACTION DESIGN (IxD) - Grundlagen Human-Computer(Machine)-Interaction (HCI/HMI) und Interaction Design. - Vorgehen und Herausforderungen bei der Gestaltung intuitiver User Interfaces. - Meilensteine der HCI/HMI und IxD. - Zusammenhang herstellen zwischen Fach und Fragen der Medienethik, Nachhaltigkeit und Diversity. - Grundbegriffe aus den Forschungsfeldern HCI/HMI, IxD. - Für Fach relevante Erkenntnisse der Wahrnehmungspsychologie und Kognitionswissenschaften. - Prototypentwicklung mit Methoden von User Centered Design und Design Thinking. - Gestaltgesetze, Interaction Design Patterns, Personas, User Testing. - Unterschiede bei der Interaktion auf verschiedenen Endgeräten (Desktop/Smartphone) mit verschiedenen Pointing Devices (Mouse, Touch, Controller). - Inhalte und Zielsetzungen der entsprechenden DIN Normen (9241). PRÄSENTATIONSTECHNIKEN - Präsentationsziele formulieren. - Vorbereitungsmethoden und Fragestellungen für die Vorbereitung. - Zielgruppe als Erfolgsfaktor. - Aufbau einer Präsentation (Fishbone). - Funktion der Präsentationsbausteine. - Stärken und Schwächen der verschiedenen Präsentationsmedien. - Einstiegsmöglichkeiten (Situation-Problem-Frage-Antwort) - - Aufbau einer persönlichen Beziehung zu den Zuhörern - Wichtigkeit und Wirksamkeit von Show – don't tell. - Pyramidenprinzip - Methoden und Werkzeuge bildhafter Präsentation - Einführung in das What-you-see-is-all-there-is-Prinzip, Wirkungsweise des Halo-Effekts INTERACTION DESIGN (IxD) In einem Projekt gilt es, die gelernten Inhalte in bestehenden Anwendungen zu analysieren, sowie diese lösungsorientiert in einen neuen Kontext zu übertragen und einen Prototyp/Clickdummy zu entwickeln und mit Usern auf Usability und User Experience zu testen. PRÄSENTATIONSTECHNIKEN - Die Präsentation optimal aufbauen und die stärksten Argumente finden. - Die Präsentationstechniken und -medien (Beamer, Laptop ...) überzeugend verwenden. - Bonding und bildhafte Präsentationsmöglichkeiten gezielt einsetzen. - Mit mehr Selbstsicherheit präsentieren.

	- Souveräner mit kritischem Publikum kommunizieren. - Ergebnisse von Usabilityproblemen bei Tests erkennen und Verbesserungsansätze ableiten. - Rückmeldung durch die Teilnehmer auf die eigene Art zu präsentieren. Diskurssicherheit: Studierende beherrschen das Vokabular, um sich mit anderen über Interaction Design auszutauschen und zu reflektieren. In den integrierten Übungen und in der Modulprüfung präsentieren die Studierenden ihren Projektfortschritt und diskutieren ihn mit den Kommilitonen und Lehrenden. Sie können ihre Entscheidungen begründen. Den Studierenden ist es freigestellt, den Prototyp auch für eine neuartige, noch nicht da gewesene Anwendung zu entwickeln.
Veranstaltungen:	7419 Interaction Design
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Übung, Coaching
Voraussetzungen für die Teilnahme:	
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Projektarbeit in Verbindung mit einer Präsentation (PRO).
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Arbeitsaufwand von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Jedes Semester

Literatur:	Reader zum Fach (verfügbar in Moodle) About Face - the essentials of interaction design; [the completely updated classic on creating delightful user experiences] Alan Cooper ISBN 978-1-118-76657-6 Don't make me think!: Web & Mobile Usability - das intuitive Web Steve Krug ISBN 978-3-8266-9705-0 Web usability: rocket surgery made easy Steve Krug ISBN 978-3-8273-2974-5 The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition Don Norman ISBN-13: 978-0465050659 Branded Interactions – Digitale Markenerlebnisse planen & gestalten Marco Spies Verlag Hermann Schmidt Mainz ISBN 978-3-87439-830-5 App-Design - alles zu Gestaltung, Usability und User Experience Jan Semler ISBN 978-3-8362-3453-5
Anwesenheitspflicht:	ja
Begründung:	Während des Semesters finden Coachingtermine mit dem Lehrenden und Zwischenpräsentationen statt, bei denen Anwesenheitspflicht vorgesehen ist. Die Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Kompetenzdimensionen des Moduls Interaction Design

Wissen und Verstehen: Verbreiterung des Vorwissens

Absolventinnen und Absolventen haben ihr Wissen auf folgenden Gebieten erweitert und können dieses Wissen auch wiedergeben:

INTERACTION DESIGN (IxD)

- Grundlagen Human-Computer(Machine)-Interaction (HCI/HMI) und Interaction Design
- Vorgehen und Herausforderungen bei der Gestaltung intuitiver User Interfaces
- Meilensteine der HCI/HMI und IxD
- Zusammenhang herstellen zwischen Fach und Fragen der Medienethik, Nachhaltigkeit und Diversity
- Grundbegriffe aus den Forschungsfeldern HCI/HMI, IxD
- Für das Fach relevante Erkenntnisse der Wahrnehmungspsychologie und Kognitionswissenschaften
- Prototypentwicklung mit Methoden von User Centered Design und Design Thinking
- Gestaltgesetze, Design Patterns, Personas, User Testing
- Unterschiede bei der Interaktion auf verschiedenen Endgeräten (Desktop/Smartphone) mit verschiedenen Pointing Devices (Mouse, Touch, Controller)
- Inhalte und Zielsetzungen der entsprechenden DIN Normen

PRÄSENTATIONSTECHNIKEN

- Präsentationsziele formulieren
- Vorbereitung der Präsentation: Methoden und Fragestellungen für die Vorbereitung
- Zielgruppe als Erfolgsfaktor der Präsentation
- Aufbau einer Präsentation
- Funktion der Präsentationsbausteine
- Stärken und Schwächen der verschiedenen Präsentationsmedien
- Einstiegsmöglichkeiten (Situation-Problem- Frage-Antwort, Induktion, Deduktion)
- Aufbau einer persönlichen Beziehung zu den Zuhörern
- Wichtigkeit und Wirksamkeit von Show - don't tell
- Pyramidenprinzip

- Methoden und Werkzeuge bildhafter Präsentation
- Einführung in das What-you-see-is-all-there-is-Prinzip, Wirkungsweise des Halo-Effekts

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen können das Wissen aus folgenden Themenbereichen praktisch anwenden:
INTERACTION DESIGN In einem Projekt gilt es, die gelernten Inhalte in bestehenden Anwendungen zu analysieren, sowie diese lösungsorientiert in einen neuen Kontext zu übertragen und einen Prototyp/Clickdummy zu entwickeln und mit Usern auf Usability und User Experience zu testen.

PRÄSENTATIONSTECHNIKEN
Die Präsentation der Ergebnisse optimal aufbauen und die stärksten Argumente finden. - Die Präsentationstechniken und -medien (Beamer, Laptop ...) überzeugend verwenden. - Bonding und bildhafte Präsentationsmöglichkeiten gezielt einsetzen. - Mit mehr Selbstsicherheit präsentieren.

Kommunikation und Kooperation

Entwicklung eines gemeinsamen Projekts im Team.
Entscheidungsfindung bei jedem Teilschritt des Projekts.

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Die im Fach vorgestellten Techniken und Methoden werden am späteren beruflichen Alltag von Informatikerinnen und Mediendesignern veranschaulicht.

Mathematik für Desinger*innen

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	04
Modultitel:	Mathematik für Desinger*innen
Modulverantwortliche/r:	Prof. Martin Hulin
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium
Inhalt des Moduls:	Abbildungen: affine Abbildungen in der Ebene und im Raum, homogene Koordinaten, Projektionen JAVA-Programm für affine Abbildungen entwickeln Darstellung von Linien, Flächen und Körpern: Polygone, kubische Splines, Coons-Flächen, geometrische Grundkörper, Quadriken Fraktale Objekte: Definition, Beispiele, Zusammenhang mit Chaostheorie, fraktale Objekte als Kunstwerke
Veranstaltungen:	6761 Mathematik für Designer:innen
Lehr- und Lernformen:	V+P (inverted Classroom)
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Schulmathematik: Arithmetik, Dreisatz, Zahlensysteme, Bogenmaß, Satz des Pythagoras, Fläche von Kreis, Parallelogramm und Dreieck, Lösen quadratischer Gleichungen, Funktionen, Ableitung
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Portfolio benotet, bestehend aus: Ergebnisse der Moodle-Online-Tests sowie Lösungen zu Aufgaben: 30% Präsenz-Klausur 90 Minuten: 70%
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Der Arbeitsaufwand für dieses Modul beträgt ca. 150 h; Aufteilung: 45 h betreute Übungen 45 h Lehrvideos und Online-Tests 25 h eigene Übungen und Literatur 35 h Klausurvorbereitung und Klausur
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Nur Sommersemester
Literatur:	Zhigang Xiang, Roy A. Plastock: Computergrafik
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Mathematik für Desinger*innen

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Absolventinnen und Absolventen haben ihr bereits vorhandenes Wissen in folgenden Gebieten vertieft und können die entsprechenden Fachinhalte nicht nur wiedergeben, sondern auch erklären. Sie verstehen die Hintergründe, das Warum und Weshalb:
- Zusammenhang zwischen Vektorräumen und affinen Punkträumen
- Translation als affine Abbildung und Kombination mit linearen Vektorabbildungen
- Konzept der homogenen Koordinaten in der projektiven Geometrie
- Fraktale als Grundlage von Computerkunst.

Teilnehmer können sich durch die mathematische Analyse und Berechnung dreidimensionale Objekte und Strukturen sowie deren Lagebeziehungen vorstellen.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen können Mathematische Grundlagen auf Probleme der Computergrafik anwenden:
- Affine Abbildungen in homogenen Koordinaten darstellen
- Koordinatentransformation mit homogenen Koordinaten durchführen
- Verschiedene Arten der Projektion von 3D-Objekten auf den Computer-Bildschirm berechnen
- Kubische Splines berechnen
- Coons-Flächen berechnen
- Objekte aus geometrischen Grundformen darstellen: Quader, Pyramide, Quadriken
- Quadriken (Kugel, Kegel, Zylinder, Paraboloid) mit affinen Abbildungen umformen
- Graphische Objekte mit einem Computer-Algebra-Programm darstellen und berechnen; fraktale Strukturen und Kunstwerke mit einem Computer-Algebra-Programm generieren.

Absolventinnen und Absolventen können Mathematische Grundlagen und Algorithmen für die Computergrafik mit JavaProgrammen umsetzen:
- Datenstrukturen für die Darstellung von Punkten, Vektoren und geometrischen Objekten
- Affine Abbildungen und Projektionen mit homogenen Koordinaten implementieren

- Physikalische Gesetze verwenden, um Animationen und Spielszenen realistisch zu gestalten.

Kommunikation und Kooperation

Teilnehmer lösen die Übungsaufgaben in kleinen Lerngruppen von 2 bis 4 Personen und lernen dabei, Aufgaben im Team zu lösen. Sie erklären sich gegenseitig ihre Lösungsideen.

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Programmieren 1

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	05
Modultitel:	Programmieren 1
Modulverantwortliche/r:	Prof. Jürgen Graef M.A.
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium
Inhalt des Moduls:	Die Vorlesung gliedert sich in folgende Themen: - Ein- und Ausgabe: Tastatur und Bildschirm - Zahlen, Berechnungen - Schleifen - Verzweigungen - Entwurf und Dokumentation - Methoden / Funktionen - Sichtbarkeit (Scope) von Variablen - Programmierstil - Arrays und Strings - Objekte definieren, erzeugen, referenzieren - Exception Handling - Die Standard-Bibliothek (Ein-/Ausgabe) - Rekursive Methoden/Funktionen Parallel werden noch folgende Themen angesprochen: - Compilieren und Ausführen eines Programms - Darstellung von Daten im Speicher des Rechners
Veranstaltungen:	4341 Programmieren
Lehr- und Lernformen:	Präsentation mit Beamer, Ablauf von Beispielprogrammen über Beamer, Skizzen an der Tafel
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Für dieses Modul sind keine Vorkenntnisse notwendig.
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Klausur, 90 Minuten oder mündliche Prüfung
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Der Arbeitsaufwand für diese Modul wird mit 150 h angesetzt (davon 60 h für Lehrveranstaltungen, 90 h für das Selbststudium (Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung). Somit ergibt sich die Bewertung mit 5 ECTS-Punkten.

Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Jedes Semester
Literatur:	- Kopie des Foliensatzes - Arbeitsblätter mit Beispielen und Übersichten. - Beispielprogramme im E-Learning-System - Bruce Eckel: Thinking in Java. Prentice Hall - Christian Ullenboom: Java ist auch eine Insel. Rheinwerk Verlag (http://openbook.rheinwerk-verlag.de/javainsel/)
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Programmieren 1

Wissen und Verstehen: Verbreiterung des Vorwissens

Absolventinnen und Absolventen können die wesentlichen
Sprachkonzepte der objektorientierten Programmierung am benennen. Am Beispiel der Programmiersprache Java können Sie beschreiben, wie ein Programm erstellt, übersetzt und getestet wird.

Sie können die wesentlichen Sprachkonzepte erklären und zielgerichtet einsetzen sowie Elemente der Standard-Bibliothek in ihre Programme einbinden.
Absolventinnen und Absolventen verstehen, wie Programme auf einem Rechner ausgeführt werden; sie können erklären, wie wie Daten im Speicher eines Rechners dargestellt werden.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen können kleinere Programmieraufgaben in der Sprache Java selbständig lösen. Dabei können sie die grundlegenden Sprachkonzepte einschließlich Vererbung sowie Elemente der Standardbibliothek einsetzen. Sie können Java-Programme analysieren und anpassen und können im Praktikum Programm-Dateien in der Sprache Java erstellen, übersetzen und testen. Sie können einen Debugger einsetzten und systematisch Testfälle erstellen.
Absolventinnen und Absolventen können anhand stilistischer Kriterien für gute Programmierung einige Qualitäts-Aspekte eines kleineren Programms beurteilen.

Kommunikation und Kooperation

Zusätzlich zu den Begleitmaterialien der Lehrveranstaltung können die Absolventinnen und Absolventen weitere Quellen z.B. Bücher oder Online-Quellen nutzen, um Aufgabenstellungen zu lösen.

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Programmieren 1 Praktikum

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	06
Modultitel:	Programmieren 1 Praktikum
Modulverantwortliche/r:	Prof. Jürgen Graef M.A.
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium
Inhalt des Moduls:	Das Praktikum ist in Gruppen zu je 20 - 25 Teilnehmern aufgeteilt, um eine intensive Übungsbetreuung zu gewährleisten. Für jede Gruppe stehen neben dem Dozenten mehrere Tutoren zur Verfügung. Die in der Vorlesung Programmieren vermittelten theoretischen Kenntnisse werden von den Teilnehmern durch selbst erstellte kleine Übungsprogramme am Rechner praktisch umgesetzt sowie schriftlich dokumentiert. Die Ergebnisse werden auf Korrektheit überprüft. Die Studierenden erhalten zu den einzelnen Aufgaben spezifische Rückmeldungen.
Veranstaltungen:	1803 Programmieren 1 Praktikum
Lehr- und Lernformen:	Praktikum - Übungsaufgaben am Rechner in einem Labor.
Voraussetzungen für die Teilnahme:	
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	(E-) Klausur, 60 Minuten oder mündliche Prüfung. Es werden an zwei Terminen Online-Prüfungsaufgaben gestellt. Die Studierenden erhalten eine Programmieraufgabe und bearbeiten diese an einem Rechner. Ihr Ergebnis laden die Studierenden auf einen Server, die Lösungen werden anschließend bewertet. Bis auf weiteres wird das System Moodle für diese Prüfung eingesetzt.
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Der Arbeitsaufwand beträgt ca. 150h (davon 60 h fürLehrveranstaltungen, 90 h für das Selbststudium (Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung).
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Jedes Semester
Literatur:	Siehe Modul Programmieren.
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Programmieren 1 Praktikum

Wissen und Verstehen: Verbreiterung des Vorwissens

Absolventinnen und Absolventen wissen, wie ein Programm erstellt, übersetzt und getestet wird. Sie können aus den Sprachmitteln der Programmiersprache Java Lösungen für einfache Aufgabenstellungen erstellen.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen können Programm-Dateien in der Sprache Java mit Hilfe einer Entwicklungsumgebung erstellen, übersetzen und testen. Sie können einen Debugger einsetzten und systematisch Testfälle erstellen.

Kommunikation und Kooperation

Zusätzlich zu den Begleitmaterialien der Lehrveranstaltung können die Absolventinnen und Absolventen weitere Quellen z.B. Bücher oder Online-Quellen nutzen, um Aufgabenstellungen zu lösen.

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Film

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	07
Modultitel:	Film
Modulverantwortliche/r:	Prof. Klemens Ehret
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium
Inhalt des Moduls:	Die Studierenden lernen, eigene Filmkonzepte zu entwickeln und umzusetzen. Zwei Projekte, ein kleines und ein umfangreicheres, werden von der Idee bis zum fertigen Film umgesetzt. Die Studierenden vertiefen ihre Kompetenzen in Projektmanagement und Teamarbeit von gestalterischen Projekten. Themen - Idee und Recherche, Konzept, Exposé, Moodboard - Dramaturgie - Treatment/Drehbuch - Storyboard/Shot List - Auflösung - Interviews vorbereiten und drehen - Regie - Mikrofonierung - Kameraarbeit - Lichtgestaltung - Montage/Schnitt - Postproduktion/Colourgrading - Veröffentlichung
Veranstaltungen:	7425 Film
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Übung, Coaching, Zwischenpräsentation mit anschließender Reflexion, Übung
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Lerninhalte des Moduls Fotografie
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Portfolio (PF) oder Projektarbeit in Verbindung mit einer Dokumentation und Präsentation (PRO). Die Themen für die beiden Filmprojekte werden zu Beginn des Semesters vom Lehrenden vorgestellt.
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet

Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Arbeitsaufwand von 30 Stunden je ECTS ausgegangen
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Nur Wintersemester
Literatur:	Reader für das Fach (verfügbar in Moodle) Story – Die Prinzipien des Drehbuchschreibens McKee, Robert Alexander Verlag, 2000 Sprache: Deutsch ISBN-13: 978-3895810459 Lighting for film and digital cinematology Dave Viera, Maria Viera; with the collaboration of Patrick Van Osta. - 2nd ed. - Belmont, Calif. : Wadsworth ; London : Thomson Learning, 2005 c2005. - XVIII, ISBN 0-534-26498-0 Filmmontage - Ein Lidschlag, ein Schnitt. Die Kunst der Filmmontage Walter Murch, ISBN 978-389581-109-8 Producing Great Sound for Film and Video: Expert Tips from Preproduction to Final Mix Jay Rose
Anwesenheitspflicht:	ja
Begründung:	Während des Semesters finden Coachingtermine mit dem Lehrenden und Zwischenpräsentationen statt, bei denen Anwesenheitspflicht vorgesehen ist. Die Termine werden rechtzeitig während des Semesters bekannt gegeben.

Kompetenzdimensionen des Moduls Film

Wissen und Verstehen: Verbreiterung des Vorwissens

Absolventinnen und Absolventen haben ihr Wissen auf folgenden Gebieten erweitert und können dieses Wissen auch wiedergeben:

- Kennen die systematische Vorgehensweise der Entwicklung einer Bewegtbildproduktion.
- Kennen grundlegende dramaturgische Wirkungsweisen und haben diese im eigenen Filmprojekt ausprobiert.
- Kennen das Fachvokabular.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen können das Wissen aus folgenden Themenbereichen praktisch anwenden:

- Konzeption
- Ideenfindungsprozesse
- Zielgruppenanalyse
- Konzeptentwicklung und Drehbuchentwicklung
- Produktionsplanung - Projektmanagment und Projekt-/ Drehvorbereitung
- Auflösung, Regie und Dreh
- Mikrofonierung und Vertiefung Lichtgestaltung Postproduktion
- Schnitt/ Montage, Compositing, Sounddesign.

Kommunikation und Kooperation

Entwickeln im Team Stoffe und Visionen für den eigenen Film.

Entwickeln im Gespräch untereinander und mit den Lehrenden für die Teilschritte des Projekts geeignete Lösungsstrategien.

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Lernen die Arbeitsteiligkeit des professionellen Filmproduktionsprozesses kennen.

Motion Design

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	08
Modultitel:	Motion Design
Modulverantwortliche/r:	Prof. Markus Lauterbach
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium
Inhalt des Moduls:	Nach erfolgreicher Teilnahme können Studierende: Charaktere und Objekte mit komplexen Bewegungsabläufen konzipieren und unter Berücksichtigung medienspezifischer Problemstellungen, wie z. B. Stilisierung oder Fotorealismus als Motion Graphics und 3D Computeranimation umsetzen.
Veranstaltungen:	7214 Motion Design
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Übungen und Coaching in Einzel- und Gruppenbetreuung
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Vorkenntnisse in After Effects sind hilfreich, werden aber nicht voraus gesetzt.
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Portfolio
ECTS-Leistungspunkte:	10
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Workload von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Nur Sommersemester
Literatur:	Shaw, Austin: „Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design“. - Taylor & Francis Ltd, 2015. - 356 S. ISBN-10: 1138812099 Williams, Richard E.: „The Animator's Survival Kit“. - Faber & Faber, 2009. - 392 S. ISBN-10: 0571238343 Itten, Johannes: „Kunst der Farbe. Studienausgabe: Subjektives Erleben und objektives Erkennen als Wege zur Kunst“. - Christophorus Verlag, 2010. - 96 S. ISBN-10: 3862301613
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Motion Design

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Absolventinnen und Absolventen haben ihr Wissen auf folgenden Gebieten erweitert und können dieses Wissen auch wiedergeben: - Bewegungsformen, Farbenlehre, Wahrnehmungspsychologie, systematisches Herangehen an Designaufgaben.
Absolventinnen und Absolventen haben ihr bereits vorhandenes Wissen in folgenden Gebieten vertieft und können die entsprechenden Fachinhalte nicht nur wiedergeben, sondern auch erklären. Sie verstehen die Hintergründe, das Warum und Weshalb:
Grundprinzipien der Animation, additive und subtraktive Farbmischung, Wahrnehmungsgesetze der Einfachheit, Kontinuität, Nähe, Geschlossenheit, Gleichheit, Vorteile des systematischen, wissenschaftlichen Vorgehen.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen können das Wissen aus folgenden Themenbereichen praktisch anwenden: Squash und Stretch, Exaggeration, Anticipation, Staging, Erzeugung von farbharmonischen Paletten, Morphologie von Formen.
Absolventinnen und Absolventen können ihr Wissen aus folgenden Themenbereichen nicht nur praktisch anwenden, sie können darüber hinaus auch ihr Vorgehen beim Theorie-Praxis-Transfer und dessen Ergebnis beurteilen: Analyse von Bewegungsabläufen, Wirkung von Farben und Farbsystemen, Bildsprache. Absolventinnen und Absolventen können ihr Wissen nicht nur anwenden und das Anwendungsverfahren und /oder Anwendungsergebnis beurteilen, sie können darüber hinaus auch eigenständig weiterführende Fragestellungen in folgenden Bereichen entwickeln: Treatment, Storyboard, Animatic, Komposition, Konzeption.

Kommunikation und Kooperation

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Programmieren 2

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	09
Modultitel:	Programmieren 2
Modulverantwortliche/r:	Prof. Dr. rer. nat. Martin Zeller
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium
Inhalt des Moduls:	Vertiefung in Java: - Klassen und Vererbung - Überladen von Funktionen - Konstruktoren und Initialisierung - Ausgewählte Klassen der Java Standard Bibliothek (Container) Weiterführende Konzepte insbesondere Design Patters Einfache Graphische Anwendungen
Veranstaltungen:	7792 Programmieren 2
Lehr- und Lernformen:	Präsentation mit Beamer, Ablauf von Beispielprogrammen über Beamer, Skizzen an der Tafel, praktische Übungen am Rechner.
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Grundkenntnisse in Programmieren z.B. aus der Veranstaltung Programmieren 1.
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Klausur 90 Minuten oder mündliche Prüfung
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Der Arbeitsaufwand beträgt ca. 150 h (davon 60 h für Lehrveranstaltungen, 90 h für das Selbststudium (Vor- und Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung). Bei einem Workload von 30 Stunden je ECTS-Punkt ergeben sich 5 ECTS-Punkte.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Nur Sommersemester
Literatur:	
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Programmieren 2

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Absolventinnen und Absolventen kennen die wesentlichen Sprachkonzepte der objektorientierten Programmiersprachen.
Sie können erklären, wie die die Konzepte Vererbung und Polymorphismus eingesetzt werden. Weiterhin können sie einige Design-Patterns erklären und einsetzen.

Sie können in die Sprachkonzepte der Programmiersprache C benennen und die Unterschiede zu objektorientierten Programmiersprachen erklären. Insbesondere können sie die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Datenstrukturen und des Programm-Ablaufs erklären.

Absolventinnen und Absolventen wissen welche Vor- und Nachteile die objektorientierten Sprachkonzepte gegenüber der rein prozeduralen Programmierung besitzen.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen können kleine objektorientierte Programme in der Programmiersprache Java entwickeln und analysieren. Sie können dabei Design Patterns einsetzen und erklären.
Sie können kleine Programme in der Programmiersprache C entwickeln und analysieren.
Sie können einschätzen, welches Programmierparadigma für welche Aufgabenstellung angemessen ist.

Kommunikation und Kooperation

Zusätzlich zu den Begleitmaterialien der Lehrveranstaltung können die Absolventinnen und Absolventen weitere Quellen z.B. Bücher oder Online-Quellen nutzen, um Aufgabenstellungen zu lösen.

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

MD Elements

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	10
Modultitel:	MD Elements
Modulverantwortliche/r:	Klemens Ehret
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium
Inhalt des Moduls:	MD Elements dient als Containermodul zur flexiblen Ergänzung und Erweiterung des Curriculums. Die Studierenden wählen Microcredentials im Umfang von 5 ECTS-Punkten aus einer zugehörigen Liste, die jedes Semester zusammen mit den jeweiligen Modulbeschreibungen veröffentlicht wird oder sie lassen sich andere inhaltlich passende Microcredentials anerkennen, beziehungsweise anrechnen. MD Elements werden im Sommer- und Wintersemester angeboten, damit die Studierenden Auswahl haben.

Veranstaltungen:	Im Sommersemester 2026 werden folgende Veranstaltuneg angeboten: AFTER EFFECTS - Derek Roczen, Präsentation AUDIO DESIGN (Mikrofonierung, Equalizing, Kompression) – Andreas Hammann, Präsentation BRAND DESIGN - Stephan Wedekind DEALMAKING (Verhandlungstechnik) - Jürg Steudler - Präsentation ERSTE HILFE - Prof. Klemens Ehret, Gerhard Krayss, Leiter Deutsches Rotes Kreuz Ravensburg - Projekt mit Präsentation MEDIENTECHNIK ANALOG PRINT (Farbräume, PDF) - Robert Heissmann NARRATIVE DESIGN FOR GAMES - Natalia Gorbina PERSPEKTIVISCHES ZEICHNEN - Gabi Janker Dilger Im Wintersemester 26/27 CONCEPT ART – Ramon Springer, Dokumentation CIAO ADOBE - UNLEARN DESIGN TOOLS - Carla Deyerberg, Projekt DESIGN IN PROGRESS - Creative Coding mit LLMs - Rebecca Emmler und Maxi Schellhaase; Projekt VISUAL VIBE CODING - Niklas Thielen HALTUNG IM DESIGN - Alica Pfister
Lehr- und Lernformen:	veranstaltungsspezifisch
Voraussetzungen für die Teilnahme:	
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	veranstaltungsspezifisch
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	veranstaltungsspezifisch
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Nur Sommersemester
Literatur:	
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls MD Elements

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Kommunikation und Kooperation

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

3D Design

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	11
Modultitel:	3D Design
Modulverantwortliche/r:	Prof. Markus Lauterbach
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium
Inhalt des Moduls:	Ziel dieser Lehrveranstaltung ist der Entwurf einer Figur, Environments oder Objektes als 3D Model unter Berücksichtigung folgender Schwerpunkte: -Design -Modelling -Texturing/Shading -Rigging -Lighting/Rendering -Compositing Das Objekt wird sukzessiv in einer 3D Anwendung nach Wahl weiterentwickelt und kann im Anschluss z.B. in der Spieleentwicklung oder einem Animationsprojekt verwendet werden.
Veranstaltungen:	10228 3D Design
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung/Praktikum
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Kenntnisse in einer 3D Software sind hilfreich, werden aber nicht zwingend voraus gesetzt.
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Portfolio (PF) oder Projektarbeit in Verbindung mit einer Dokumentation und Präsentation (PRO)
ECTS-Leistungspunkte:	10
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Workload von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Nur Wintersemester

Literatur:	3D Total: „Sketching from the Imagination: An Insight into Creative Drawing“. - 3DTotal Publishing, 2013. - 320 S. ISBN-10: 1138812099 Miyazaki, Hayao: „The Art of Spirited Away“. - VIZ Media LLC, 2002. - 240 S. ISBN-10: 1569317771 Thaler, Peter & Denicke, Lars: „Pictoplasma - The Character Compendium“. - Pictoplasma Publishing, 2012. - 384 S. ISBN-10: 3942245051
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls 3D Design

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Absolventinnen und Absolventen haben ihr Wissen auf folgenden Gebieten erweitert und können dieses Wissen auch wiedergeben: - Systematisches Herangehen an Designaufgaben im Bereich Concept Design, Modelling, Texturing, Shading.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen können das Wissen aus folgenden Themenbereichen praktisch anwenden: - Können nach dieser Vorlesung die besprochenen Problemstellungen auf ihr entwickeltes Concept Design anwenden und dieses als 3D Model abbilden.

Kommunikation und Kooperation

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

User Experience Design

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	12
Modultitel:	User Experience Design
Modulverantwortliche/r:	Prof. Jürgen Graef M.A.
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium
Inhalt des Moduls:	In einem eigenen Projekt wird ein Prototyp erstellt. Bei der Aufgabenstellung werden Themen der Medienethik, Diversity und Nachhaltigkeit berücksichtigt und thematisiert. Zur Aufgabenstellung führen die Studierenden eine ausführliche Recherche durch: - Stand der Technik - Benchmarking/State of the Art Lösungen - Vorortrecherche/Vorortbeobachtungen und Tiefeninterviews mit den Zielgruppen - welche Probleme sollen gelöst werden, sind es relevante Probleme? Studierende entwickeln das Konzept der Anwendung, gestalten das Design und testen die Gestaltung mit den Zielgruppen anhand von Pretotypen/Prototypen.
Veranstaltungen:	6763 User Experience Design
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Übung, Konsultation, Präsentation
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Kompetenzen aus den Modulen - Grundlagen der Gestaltung - Interaction Design
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Portfolio (PF) mit 5 Abgaben. Zwischenpräsentationen, Endpräsentation, Dokumentation und Projekt. 1. Abgabe: Emphatize (10%) 2. Abgabe: Define (10%) 3. Abgabe: Ideate (10% 4. Abgabe: Prototype (10%) 5. Abgabe: Test (10%) Zwischenpräsentation (10%) Endpräsentation (20%) Finale Doku (20%)
ECTS-Leistungspunkte:	10
Benotung:	benotet

Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Aufwand von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Nur Sommersemester
Literatur:	
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls User Experience Design

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Absolventinnen und Absolventen haben ihr Wissen auf folgenden Gebieten erweitert und können dieses Wissen auch wiedergeben: - Grundprinzipien von Interaction Design/User Experience Design benennen. - Kennen Fragetechniken, die aussagekräftige Antworten erzeugen. - Kennen die Stakeholder im Gestaltungsprozess. - Theorien und Projektmanagementtechniken. - Theorien zu Teamwork und Teammanagement. - Systematisches Herangehen an Designaufgaben. Kennen die Arbeitsweise des Design Thinking und wenden die Methode am eigenen Projekt an. Kennen das Prinzip der Variantenbildung im Gestaltungsprozess, um zu begründeten Auswahlentscheidungen zu kommen und wenden es im eigenen Projekt an.
Absolventinnen und Absolventen haben ihr bereits vorhandenes Wissen in folgenden Gebieten vertieft und können die entsprechenden Fachinhalte nicht nur wiedergeben, sondern auch erklären. Sie verstehen die Hintergründe, das Warum und Weshalb:
- Können die Grundprinzipien erklären, die der Gestaltung eines User Interfaces zugrunde liegen.
- Haben gelernt, Inhalte und Prozesse mit denen eine Nutzerin oder ein Nutzer mit einem System interagiert, zu analysieren und verstehen.
- Können die unterschiedlichen Anforderungen der verschiedenen Stakeholder und insbesondere der Zielgruppen unterscheiden.
- Verstehen den Unterschied zwischen Kommunikationszielen, Zielgruppen und Auftraggebern.
- Teamwork und Teammanagement.
- Vorteile des systematischen, wissenschaftlichen Vorgehens.
- Prototypentwicklung mit Methoden von User Centered Design und Design Thinking.
- Gestaltgesetze, Interaction Design Patterns, Personas, User Journeys User Testing.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen können das Wissen aus folgenden Themenbereichen praktisch anwenden: - Können Standardelemente von User Interfaces z.B. Slider, Informations Architektur, Verhalten, Animation, Ansprache und Dramaturgie anwenden. - Können Methoden wie Wireframes, User Research, Szenarien etc. systematisch anwenden, um Problemstellungen im Bereich Interaction Design / User Experience Design zu lösen. - Projektmanagementtechniken. Theorien und Herausforderungen beim eigenen Projekt - Teamwork und Teammanagement. Theorien und Herausforderungen beim eigenen Projekt.

Kommunikation und Kooperation

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Absolventinnen und Absolventen können ihr Wissen aus folgenden Themenbereichen nicht nur praktisch anwenden, sie können darüber hinaus auch ihr Vorgehen beim Theorie-Praxis-Transfer und dessen Ergebnis beurteilen:
Können interaktive Softwareanwendungen und Apps beurteilen und darüber reflektieren. - Recherche, Analyse und Diskussion von aktuellen Beispielen. - Diskurssicherheit, Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage ihre Gestaltungskonzepte zu begründen. - Sind sich der gesellschaftlichen Verantwortung von Gestaltung bewusst. - Hinterfragen kritisch, ob ihre Gestaltungskonzepte für zukünftige Technologien und Produkte gesellschaftlich relevant sind z.B. Konsumgesellschaft und Werbung vs. Problemlösungen und Nachhaltigkeit. - Können sicher über Gestaltung und Programmieren diskutieren und sich gegenseitig verstehen und austauschen. - Beziehen selbstständig Themen der Medienethik, Diversity und Nachhaltigkeit in ihre Konzeption ein.
Absolventinnen und Absolventen können ihr Wissen nicht nur anwenden und das Anwendungsverfahren und / oder Anwendungsergebnis beurteilen, sie können darüber hinaus auch eigenständig weiterführende Fragestellungen in folgenden Bereichen entwickeln: - Können interaktive Softwareanwendungen und Apps konzipieren und gestalten. - Können Inhalte und Prozesse mit denen eine Nutzerin oder ein Nutzer mit einem System interagiert, strukturieren, vereinfachen und verbessern.

Webentwicklung 1

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	13
Modultitel:	Webentwicklung 1
Modulverantwortliche/r:	Prof. Dr.-Ing. Thorsten Weiss
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium
Inhalt des Moduls:	Das Modul vermittelt Kenntnisse zur Erstellung moderner Webapplikationen. Dabei werden u.a. folgende Themen behandelt: - Architektur des Internet - Einführung in Hypertext Markup Language (HTML) - Gestaltung und Layout von Webseiten mittels Cascading Stylesheets (CSS) - Clientseitige Programmierung mit JavaScript (JS) - Dynamisierung von Webseiten mittels DOM-Manipulation - Einsatz von JS-Libraries - Responsives Webdesign - ggf. Komponentenarchitektur im Web - ggf. Einsatz asynchroner Techniken zur Nutzung von Public APIs
Veranstaltungen:	7430 Webentwicklung 1
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung und praktische Übungen
Voraussetzungen für die Teilnahme:	
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Portfolio (PF) Die Portfolioprüfung setzt sich zusammen aus einem Testat (70%) und einer praktischen Abgabe (30%).
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Workload von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Nur Wintersemester
Literatur:	Jürgen Wolf: "HTML5 und CSS3. Das umfassende Handbuch" (Rheinwerk Computing), 2016 Philip Ackermann: "JavaScript. Das umfassende Handbuch" (Rheinwerk Computing), 2018 Stefan Tilkov und Martin Eigenbrodt: "REST und HTTP: Entwicklung und Integration nach dem Architekturstil des Web" (dpunkt), 2015
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Webentwicklung 1

Wissen und Verstehen: Verbreiterung des Vorwissens

Absolventinnen und Absolventen können den Aufbau von HTML-Dokumenten erläutern und wesentliche HTML-Elemente benennen und korrekt einsetzen. Sie können CSS-Selektoren, das Box-Modell, Spezifität und Kaskade erklären und Layout-Konzepte mit Flexbox und Grid beschreiben. Sie sind in der Lage, den Unterschied zwischen SSG und SSR zu erläutern und grundlegende SEO-Prinzipien (On-Page, Off-Page) zu benennen. Sie können den Designprozess einer Webseite in seinen wesentlichen Phasen beschreiben und in den professionellen Kontext einordnen.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen sind in der Lage, strukturierte, gestaltete und optimierte Webseiten mit HTML, CSS, Tailwind CSS und Teile in Astro umzusetzen. Sie wenden Flexbox und Grid für responsive Layouts an, setzen SSG und SSR situationsgerecht ein und optimieren Seiten nach On-Page- und Off-Page-SEO-Kriterien. Sie nutzen Git zur Versionsverwaltung und setzen KI-Werkzeuge sowie Komponenten-Portale als Hilfsmittel im Entwicklungsprozess ein. Das Ergebnis ist eine fertige Portfolio-Webseite, die als persönliches Bewerbungsartefakt eingesetzt werden kann.

Kommunikation und Kooperation

Die Studierenden präsentieren ihre Portfolio-Seiten am Semesterende in einem strukturierten Pitch und erhalten sowie geben konstruktives Feedback. Gastvorträge zum Designprozess (drei Termine) vermitteln praxisnahe Perspektiven, die die Studierenden in den eigenen Arbeitsprozess integrieren und im Plenum diskutieren.

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Die Studierenden entwickeln ein Verständnis dafür, dass professionelle Webentwicklung das Zusammenspiel von technischer Korrektheit, gestalterischem Anspruch und strategischer Wirkung erfordert. Das Portfolio-Projekt ist explizit als Einstieg in ein professionelles Wissens- und Arbeitsportfolio angelegt, das im Studium weiter ausgebaut werden kann.

Creative Coding

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	14
Modultitel:	Creative Coding
Modulverantwortliche/r:	Prof. Dr. Daniel Scherzer
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Grundstudium
Inhalt des Moduls:	- Color (alpha) blending - Images - Grids, tiles; e.x. create your own tiles - Vector basics - Transformations: translate, scale, rotate, mirror, push, pop - Shapes; https://processing.org/examples/morph.html - Physics - acceleration, motion, angular motion - Particle systems - Agents - boids; https://processing.org/examples/flocking.html - Random, noise, FBM - Overlap, collision, packing; e.x. GUI, games - Recursion, fractals
Veranstaltungen:	10139 Creative Coding Bitte tragen Sie sich selbst in den Moodle Kurs (Creative Coding) ein.
Lehr- und Lernformen:	- Verstehen der Konzepte von 2d Computergrafik (raster graphics, vector graphics)
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Lineare Algebra, Programmierung
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	PRO benotet
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Workload von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Jedes Semester
Literatur:	https://fbe-gitlab.hs-weingarten.de/scherzer/creative-coding/-/blob/master/README.md
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Creative Coding

Wissen und Verstehen: Verbreiterung des Vorwissens

Absolventinnen und Absolventen haben ihr Wissen auf folgenden Gebieten erweitert und können dieses Wissen auch wiedergeben:

- Mathematische Grundlagen und Algorithmik prozeduraler Geometrie
- Mathematische Grundlagen von Transformationen
- Mathematische Grundlagen von Polar Koordinaten und Rose Patterns
- Mathematische Grundlagen und Algorithmik der Newtonschen Physik im Kontext der Echtzeitgrafik
- Konstruktion von Fraktalen
- Grundlagen der Verwendung von Partikelsystemen
- Grundlagen der Verwendung von Agenten basierter Animation
- Verstehen von Processing Programmkode

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen können das Wissen aus folgenden Themenbereichen praktisch anwenden:

- Identifikation von geometrische Grundkomponenten und Mustern aus Bildern
- Erzeugen von programmatischen Beschreibungen ausgehende von Bildern/Animationen (Procedural Art)
- Erzeugung von prozeduraler Geometrie mittels Programmkode
- Modifikation von Bildern durch programmatische Operationen
- Anwenden von Transformationen zur Umsetzung von Animierten Objekten
- Simulation von Bewegung unter Mithilfe von Forward Euler Integration
- Simulation von Bewegung unter Verwendung von Partikelsystemen
- Simulation von Bewegung unter Verwendung von Agenten basierter Animation

Kommunikation und Kooperation

Absolventinnen und Absolventen

- formulieren innerhalb ihres Handelns fachliche und sachbezogene Problemlösungen und können diese im Diskurs mit Fachvertreterinnen und Fachvertretern sowie Fachfremden mit theoretisch und methodisch fundierter Argumentation begründen;
- kommunizieren und kooperieren mit anderen Fachvertreterinnen und Fachvertretern sowie Fachfremden, um eine Aufgabenstellung verantwortungsvoll zu lösen;
- reflektieren und berücksichtigen unterschiedliche Sichtweisen und Interessen anderer Beteiligter.

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Diskurssicherheit: Absolventinnen und Absolventen beherrschen das Vokabulars, um sich mit anderen über generatives Artwork auszutauschen und zu reflektieren. In integrierten Übungen und in der Modulprüfung präsentieren Absolventinnen und Absolventen ihre Projekt(mappe) und diskutieren mit den Kommilitonen und Lehrenden ihre Ergebnisse. Sie können ihre Entscheidungen begründen.

Projekt 1

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	16
Modultitel:	Projekt 1
Modulverantwortliche/r:	Prof. Markus Lauterbach
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Hauptstudium
Inhalt des Moduls:	Gruppen- oder Einzelprojekt. Recherche, Konzeption, Umsetzung, Präsentation und Dokumentation eines eigenen Digital Media Design Projektes.
Veranstaltungen:	7527 Projekt 1
Lehr- und Lernformen:	Projekt, Coaching, Zwischenpräsentation, Endpräsentation mit anschließender Reflexion
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Kompetenzen aus den für das Projekt notwendigen Fächern des ersten bis dritten Semesters.
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Projektarbeit in Verbindung mit einer Dokumentation und Präsentation (PRO)
ECTS-Leistungspunkte:	10
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Arbeitsaufwand von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Jedes Semester
Literatur:	Je nach Projekt werden passende Literatur und andere Quellen von der Lehrenden oder dem Lehrenden empfohlen.
Anwesenheitspflicht:	ja
Begründung:	Während des Semesters finden regelmäßige Coachingtermine mit der Lehrenden oder dem Lehrenden und Zwischenpräsentationen statt, bei denen der Projektfortschritt besprochen wird. Hier herrscht Anwesenheitspflicht. Die Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Kompetenzdimensionen des Moduls Projekt 1

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Absolventinnen und Absolventen haben ihr Wissen auf folgenden Gebieten erweitert und können dieses Wissen auch wiedergeben:
- für das gewählte eigene Projekt relevante Methoden und Techniken
- Systematisches Herangehen an das eigene Projekt
- Projektmanagement
- Teamarbeit (bei Teamprojekten)

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Wissenschaftliche Innovation

Absolventinnen und Absolventen haben ihr Wissen und ihre Kompetenzen in denen für das eigene Projekt relevanten Gebieten erweitert und sich je nach Projekt neues Wissen und Kompetenzen angeeignet und können dieses Wissen auch wiedergeben.

Kommunikation und Kooperation

Während der Coachings vertiefen die Studierenden ihre Fähigkeiten bei
- der Formulierung ihrer Intentionen und Überlegungen
- der Reflexion der eigenen Konzepte und des eigenen Handelns
- der Aufnahme von neuen Impulsen und Verbesserungsvorschlägen
- der Diskussion unterschiedlicher Problemlösungsansätze

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Die im Fach entstandenen Projekte sollen im eigenen Portfolio der oder des Studierenden verwendet werden. Die Absolventinnen und Absolventen sollen das Projekt nutzen, um sich genauer darüber klar zu werden, ob ihr späteres Berufsfeld im Bereich der gewählten Medien liegen soll.

Game Design

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	17
Modultitel:	Game Design
Modulverantwortliche/r:	Prof. Dr. Daniel Scherzer
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Hauptstudium
Inhalt des Moduls:	Einführung in die theoretische Konzeption von Spielwelt, Regeln und Charaktere bei der (Computer)Spiele-Entwicklung für definierte Zielgruppen. Im Rahmen der Veranstaltung wird ein eigener Spiele-Prototyp entwickelt.
Veranstaltungen:	7217 Game Design
Lehr- und Lernformen:	Vorlesung, Übungen, Coachings, Gruppendiskussionen, Hackathon, Zwischen- und Endpräsentation
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Kenntnisse in Unity 3D Kenntnisse in 3D
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	PRO oder PF
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	1 ECTS = 25-30h Zeitstundenaufwand
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Nur Sommersemester
Literatur:	Games and Rules: Game mechanics for the "Magic Circle" by Beat Suter, Mela Kocher, René Bauer (EDS.) https://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4304-6/games-and-rules/ The Art of Game Design: A book of lenses by Jesse Schell; ISBN-10: 1138413690 Game Design: A Brainstorming ToolBox by David Perry; ISBN-10: 1584506687 Blog:[Game Design Concepts](https://gamedesignconcepts.wordpress.com/) I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games Greg Costikyan 355 South End Ave #2B New York, NY 10280, USA (646) 489-8609 costik@costik.com http://www.costik.com/nowords2002.pdf

Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Game Design

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Absolventinnen und Absolventen haben ihr Wissen auf folgenden Gebieten erweitert und können dieses Wissen auch wiedergeben:
- Theorien des Spielens. - Einführung der Rolle des Game Designs im Gesamtprozess der Spieleentwicklung. - Aufgaben und Abgrenzung des Game Designs. - Einführung von Fachbegriffen. - Techniken der Ideenfindung.
Absolventinnen und Absolventen haben ihr bereits vorhandenes Wissen in folgenden Gebieten vertieft und können die entsprechenden Fachinhalte nicht nur wiedergeben, sondern auch erklären. Sie verstehen die Hintergründe, das Warum und Weshalb:
- Psychologie des Spielens.
- Was macht fesselnde Spiele aus?
- Motivation des Spielers oder der Spielerinnen.
- Emotion und Game Design.
- Core Idea von Spielenerkennen.
- Emotionen als Triebfeder in Spielen erkennen.
- Spielemechanismen erkennen und analysieren.
- Konzeption von Spielwelt, Regeln und Charakteren im Hinblick auf eine bestimmte Zielgruppe.
- Was macht ein spielbares reizvolles Narrativ aus.
- Game Balancing.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

In einem angewandten Projekt können Absolventinnen und Absolventen die gelernten Parameter in bestehenden Spielen analysieren, sowie diese lösungsorientiert in einen neuen Kontext übertragen. Sie können einen Prototyp entwickeln und mit Spieler(inne)n testen. Absolventinnen und Absolventen können eine eigene Core Idea für eigenen Prototypen entwickeln und Emotionen in Spielen steuern.

Kommunikation und Kooperation

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Diskurssicherheit: Absolventinnen und Absolventen beherrschen das Vokabulars, um sich mit anderen über Game Design auszutauschen und zu reflektieren. In integrierten Übungen und in der Modulprüfung präsentieren Absolventinnen und Absolventen ihr Projekt und diskutieren mit den Kommilitonen und Lehrenden ihre Ergebnisse. Sie können ihre Entscheidungen begründen.

Soft Skills und Agile Methoden

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	18
Modultitel:	Soft Skills und Agile Methoden
Modulverantwortliche/r:	Prof. Dr.-Ing. Thorsten Weiss
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Hauptstudium
Inhalt des Moduls:	
Veranstaltungen:	10387 Soft Skills und Agile Methoden
Lehr- und Lernformen:	
Voraussetzungen für die Teilnahme:	
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	PF
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Der Arbeitsaufwand für dieses Modul beträgt ca 150 h (60 h Präsenz, 90 h Selbststudium).
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Nur Sommersemester
Literatur:	.
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Soft Skills und Agile Methoden

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Absolventinnen und Absolventen können Grundprinzipien des klassischen und agilen Projektmanagements erläutern und gegenüberstellen. Sie können Kommunikationsmodelle (Vier-Ohren-Modell, Gewaltfreie Kommunikation, Typorientierte Kommunikation) beschreiben und deren Bedeutung für den Berufsalltag einordnen. Sie sind in der Lage, digitale Geschäftsmodelle und Produkttreppen zu erklären sowie grundlegende Konzepte aus Vertrieb, Verhandlung und Finanzplanung zu benennen.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen wenden agile Methoden wie Scrum in praxisnahen Workshop-Szenarien an und erstellen Projektaufträge mit Zeit- und Budgetplanung. Sie entwickeln digitale Geschäftsmodelle, recherchieren Produkttreppen und präsentieren Ergebnisse in Pitches. Sie setzen Kommunikationstechniken in Übungen zu Konflikt, Schlagfertigkeit, Argumentation und Verkaufsgesprächen ein und können Verhandlungssituationen – etwa zu Preisen, Gehalt oder Auftragsumfang – strukturiert führen.

Kommunikation und Kooperation

Absolventinnen und Absolventen kommunizieren Projektergebnisse und Geschäftsideen strukturiert in Pitches und Kurzpräsentationen. Sie reflektieren eigene Kommunikationsmuster anhand von Modellen und Gruppenübungen (u. a. Johari-Fenster, Lego Serious Play) und entwickeln daraus ein bewussteres Kommunikationsverhalten im Team- und Kundenkontakt. Sie kennen Teamrollen und Führungsaufgaben und können sich in Gruppenprozessen situationsgerecht positionieren.

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Absolventinnen und Absolventen entwickeln ein berufliches Selbstbild, das unternehmerisches Denken, professionelle Kommunikation und wirtschaftliche Eigenverantwortung einschließt. Sie kennen die Besonderheiten freiberuflicher Tätigkeit als Mediendesignerin oder Mediendesigner – von der Preisermittlung über Einnahmequellen bis zur Finanzplanung – und können diese realistisch einschätzen. Die Auseinandersetzung mit Softskills, Teamdynamiken und Verkaufsprozessen bereitet sie auf die vielschichtigen Anforderungen kreativer Berufsfelder vor.

Webentwicklung 2

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	19
Modultitel:	Webentwicklung 2
Modulverantwortliche/r:	Prof. Dr.-Ing. Thorsten Weiss
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Hauptstudium
Inhalt des Moduls:	- Einordnung und Bewertung von Webarchitekturen - Vertiefung der clientseitigen Programmierung mittels JavaScript - Verständnis und Nutzung von Content-Management-Systemen (CMS) sowie Webshops - Umsetzung einfacher Single-Page-Applications mittels JavaScript-Frameworks
Veranstaltungen:	7526 Webentwicklung 2
Lehr- und Lernformen:	V+P
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Grundkenntnisse in Javascript, HTML, CSS.
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	PF
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	1 ECTS = 25-30 Zeitstundenaufwand
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Nur Sommersemester
Literatur:	- Jürgen Wolf: "HTML5 und CSS3. Das umfassende Handbuch" (Rheinwerk Computing), 2016 - Philip Ackermann: "JavaScript. Das umfassende Handbuch" (Rheinwerk Computing), 2018
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Webentwicklung 2

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Absolventinnen und Absolventen können die Architekturmuster moderner Webanwendungen – SSR, SSG, SPA und PWA – erläutern und deren Einsatzszenarien begründet gegenüberstellen. Sie können reaktive Programmierkonzepte wie Signals, Effects und Memos erklären sowie REST, Cookie-basierte Authentifizierung und Rechtesysteme auf Client- und Serverseite beschreiben. Sie sind in der Lage, SEO-Maßnahmen (On-Page und Off-Page) zu benennen und Webseiten als Marketinginstrument und Digitalisierungslösung einzuordnen.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen realisieren eigenständig vollständige Fullstack-Webanwendungen – von reaktiven Frontends mit SolidJS bis zu serverseitigen Backends mit Bun und Astro. Sie implementieren CRUD-Backends mit REST-Schnittstellen, binden SQLite über Drizzle ORM an, setzen Authentifizierung mit Cookies und Rechtesysteme um und validieren Datenstrukturen mit Zod. Als Prüfungsleistung entwickeln sie eine komplexe Webapplikation eigener Wahl, die Login, Datenbankanbindung und ein reaktives Frontend-Framework vereint und damit die Breite der erworbenen Fullstack-Kompetenzen demonstriert.

Kommunikation und Kooperation

Absolventinnen und Absolventen begreifen fundiertes Konzeptwissen auf beiden Seiten des Stacks als Grundlage professioneller Webentwicklung und verstehen, dass die begründete Wahl passender Technologien zum Kern professionellen Handelns gehört. Die selbst gewählte Webapplikation als Prüfungsleistung ermöglicht es, ein thematisch relevantes und vorzeigbares Projekt zu entwickeln, das bei Praktika und Berufseinstieg als konkretes Arbeitsbeispiel eingesetzt werden kann.

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Praktisches Studiensemester

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	20
Modultitel:	Praktisches Studiensemester
Modulverantwortliche/r:	Prof. Jürgen Graef M.A.
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Hauptstudium
Inhalt des Moduls:	Das Praktische Studiensemester wird in der Regel außerhalb der Hochschule, z.B. in Agenturen, Fachabteilungen von Unternehmen oder auch der öffentlichen Verwaltung (sog. Praxisstelle) durchgeführt. Die Studierenden erhalten dabei einen Einblick sowohl in fachliche Themenstellungen als auch betriebliche Arbeitsabläufe. Sie arbeiten in umfangreicheren und komplexeren Mediendesign-Projekten mit und verfassen eine angemessene Dokumentation ihrer Tätigkeit. Während der Praxisphase werden die Studierenden von einer Professorin oder einem Professor der Hochschule sowie einer Verantwortlichen oder einem Verantwortlichen in der Praxisstelle betreut. Darüber hinaus nehmen die Studierenden an zwei eintägigen, seminaristischen Veranstaltungen ("Begleitseminar") an der Hochschule teil.
Veranstaltungen:	7579 Praxissemester Mediendesign
Lehr- und Lernformen:	Praktisches Studiensemester
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Das Praktische Studiensemester findet im 5. Semester statt. Es darf erst begonnen werden, wenn die Studierende oder der Studierende mindestens 90 ECTS erworben hat.
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	- Bestätigung und Nachweis der Präsenztage durch die Praxisstelle - Genehmigung des eingereichten Praxisberichts - Teilnahme am Begleitseminar zum Praktischen Studiensemester
ECTS-Leistungspunkte:	30
Benotung:	unbenotet
Arbeitsaufwand:	Mindestens 95 Vollzeit-Präsenztage
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Jedes Semester
Literatur:	Geeignete Literatur zur Vertiefung der Themen des Praktischen Studiensemesters kann in der Praxisstelle zur Verfügung gestellt werden.
Anwesenheitspflicht:	ja

Begründung:	Das Praktische Studiensemester findet in einem Unternehmen oder einer sonstigen Organisation außerhalb der Hochschule statt. Erforderlich ist die Ableistung von 95 Vollzeit-Präsenztagen in der Praxisstelle. Die wöchentliche/tägliche Anwesenheitszeit in der Praxisstelle kann zwischen der oder dem Studierenden und der Praxisstelle flexibel vereinbart werden.

Kompetenzdimensionen des Moduls Praktisches Studiensemester

Wissen und Verstehen: Verbreiterung des Vorwissens

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Kommunikation und Kooperation

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Projekt 2

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	21
Modultitel:	Projekt 2
Modulverantwortliche/r:	Prof. Markus Lauterbach
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Hauptstudium
Inhalt des Moduls:	Gruppen- oder Einzelprojekt. Recherche, Konzeption, Umsetzung, Präsentation und Dokumentation eines eigenen Mediendesign-Projektes. Einreichung des Projekts auf geeigneten Kommunikationsplattformen (Festivals, Konferenzen, Onlineplattformen)
Veranstaltungen:	7815 Projektseminar 2
Lehr- und Lernformen:	Coachings, Präsentation, mit anschließender Reflexion
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Die Kompetenzen aus den passenden, bisher erfolgreich bestandenen Fächern, die für die Projektarbeit notwendig sind.
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Projektarbeit in Verbindung mit einer Dokumentation und Präsentation (PRO)
ECTS-Leistungspunkte:	15
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Arbeitsaufwand von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Jedes Semester
Literatur:	Je nach Projekt werden passende Literatur und andere Quellen von der Lehrenden oder dem Lehrenden empfohlen.
Anwesenheitspflicht:	ja
Begründung:	Während des Semesters finden Coachingtermine mit der Lehrenden oder dem Lehrenden und Zwischenpräsentationen statt. Hier herrscht Anwesenheitspflicht. Die Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Kompetenzdimensionen des Moduls Projekt 2

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Absolventinnen und Absolventen haben ihr Wissen und ihre Kompetenzen in denen für das eigene Projekt relevanten Gebieten erweitert und sich je nach Projekt neues Wissen und Kompetenzen angeeignet und können dieses Wissen auch wiedergeben.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Die im Laufe des Studiums sich angeeigneten Kompetenzen werden im zweiten Projektseminar in einem anspruchsvollen Medienprojekt eingesetzt.

Das Projekt soll für geeignete Kommunikationsplattformen, wie Festivals, Social Media, Websites oder Ausstellungen entwickelt und dort präsentiert werden.

Kommunikation und Kooperation

Während der Coachings vertiefen die Studierenden ihre Fähigkeiten bei
- der Formulierung ihrer Intentionen und Überlegungen
- der Reflexion der eigenen Konzepte und des eigenen Handelns
- der Aufnahme von neuen Impulsen und Verbesserungsvorschlägen
- der Diskussion unterschiedlicher Problemlösungsansätze

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Absolventinnen und Absolventen können ihr Wissen nicht nur anwenden und das Anwendungsverfahren und / oder Anwendungsergebnis beurteilen, sie können darüber hinaus auch eigenständig weiterführende Fragestellungen in folgenden Bereichen entwickeln:
- Digital Media Design Projekt
- Neben der Form steht der Inhalt im Fokus
- Gesellschaftlich relevante Themen aus allen Bereichen wie Medienethik, Nachhaltigkeit, Genderbilder und Diversity sind genauso erwünscht wie persönliche Themen und künstlerische Positionen.

Wahlpflichtmodule

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	22
Modultitel:	Wahlpflichtmodule
Modulverantwortliche/r:	Prof. Klemens Ehret
Art des Moduls:	Wahlpflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Hauptstudium
Inhalt des Moduls:	s. Absatz 3 § 49 SPO: Das Studium wird durch Wahlpflichtmodule im Umfang von 15 ECTS ergänzt, die eine weitere Möglichkeit zur vertieften Kompetenzentwicklung bieten. Die Wahlpflichtmodule umfassen Module, die eng an die Kompetenzen des Studiengangs anschließen und sich zur Kompetenzvertiefung eignen. Die Studierenden wählen Module aus einer Liste von Wahlpflichtmodulen, die jedes Semester zusammen mit der Modulbeschreibung und der Art der jeweiligen Prüfungsleistung veröffentlicht wird. Weitere Wahlpflichtmodule können auf Antrag der oder des Studierenden und nach Genehmigung durch den Prüfungsausschus aus dem Lehrangebot der anderen Studiengänge der Hochschule RavensburgWeingarten und aus dem Lehrangebot anderer in- und ausländischer Hochschulen gewählt werden.
Veranstaltungen:	Im folgenden die Auswahl an Wahlpflichtmodulen für das WS 2024/25: • 7090 AMR - Einführung in autonome Robotik - Stähle, Benjamin – 5 ECTS - PF benotet • 1825 Betriebssysteme/Operating Systems - Prof. Martin Zeller – 5 ECTS - K90 benotet • 10794 Cloud Computing - Prof. Marius Hofmeister – 5 ECTS - PF benotet • 5762 Computergrafik - Prof. Daniel Scherzer -5 ECTS - PRO benotet • 1412 Datenbanksysteme - Prof. Thomas Bayer- 5 ECTS - K90 benotet • 7667 Designing AR/VR Experiences 1 (nur im SoSe) - Prof. Markus Lauterbach – 5 ECTS - PA benotet • 6444 Elektronik für Informatiker - Prof. Thorsten Weiss – 3 ECTS - K60 benotet • 5769 Embedded Systems - Prof. Thorsten Weiss – 5 ECTS - M benotet • 5758 Künstliche Intelligenz - Prof. Markus Schneider – 5 ECTS - K90 benotet • 5757 Mobile Anwendungen - Prof. Thorsten Weiss – 5 ECTS - PRO benotet • 7532 Shader-Programmierung (nur im SoSe) - Prof. Daniel Scherzer – 5 ECTS - PRO benotet • 1810 Software-Engineering - Sebastian Lohr – 5 ECTS - PF benotet • 5763 Spieleentwicklung - Prof. Daniel Scherzer – 5 ECTS - PRO benotet • 4862 Web-Programmierung - Prof. Marius Hofmeister – 5 ECTS - PF benotet
Lehr- und Lernformen:	veranstaltungsspezifisch
Voraussetzungen für die Teilnahme:	
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	veranstaltungsspezifisch

ECTS-Leistungspunkte:	15 Für die Anerkennung wird das Formular "Anerkennung/Anrechnung von Studien- und Prüfungsleistungen" verwendet, das in moodle unter folgendem Link zu finden ist: https://elearning.rwu.de/course/view.php?id=3425
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Workload von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	NaN
Literatur:	
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Wahlpflichtmodule

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Wissenschaftliche Innovation

Kommunikation und Kooperation

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Wahlmodule

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	23
Modultitel:	Wahlmodule
Modulverantwortliche/r:	Prof. Klemens Ehret
Art des Moduls:	Wahl
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Hauptstudium
Inhalt des Moduls:	Die Studierenden können Lehrveranstaltungen aus einer Liste von Wahlmodulen und Wahlfächern wählen, die jedes Semester veröffentlicht wird. Dort wird auch die Art der Prüfungsleistung veröffentlicht. Als Wahlmodule können nur Module und Veranstaltungen gewählt werden, die inhaltlich von den Pflichtmodulen und anderen belegten Wahlveranstaltungen deutlich verschieden sind. Auch Fächer aus anderen Studiengängen der RWU und anderer Hochschulen können in Absprache mit dem Studiendekan als Wahlfach anerkannt werden.
Veranstaltungen:	s. Absatz 4 § 49 SPO: Wahlmodule dienen der Ergänzung und Erweiterung des Curriculums. Die Studierenden können Module im Umfang von 15 ECTS aus einer Liste von Wahlmodulen wählen, die jedes Semester zusammen mit der Modulbeschreibung und der Art der jeweiligen Prüfungsleistung veröffentlicht wird. Weitere Wahlmodule können auf Antrag der oder des Studierenden und nach Genehmigung durch den Prüfungsausschuss aus dem Lehrangebot der anderen Studiengänge der Hochschule Ravensburg-Weingarten und aus dem Lehrangebot anderer in- und ausländischer Hochschulen gewählt werden. Auch Tätigkeiten als Tutorin oder Tutor, die Mitgliedschaft und aktive Mitarbeit in Hochschulgremien, Hochschulprojekten oder ehrenamtliches Engagement anderer Art können als Wahlmodul anerkannt werden. Über die Anerkennung solcher Tätigkeiten im Sinne des Erwerbs von ECTS entscheidet der Prüfungsausschuss auf Antrag der oder des Studierenden.
Lehr- und Lernformen:	
Voraussetzungen für die Teilnahme:	
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Als Wahlmodule können nur Module und Veranstaltungen gewählt werden, die inhaltlich von den Pflichtmodulen und anderen belegten Wahlveranstaltungen deutlich verschieden sind. Die im Wahlmodulbereich geforderte Zahl von Credits kann gegebenenfalls überschritten werden. Dies ist dann der Fall, wenn die Studierende oder der Studierende zum Erreichen der geforderten Zahl von Credits noch ein weiteres Fach benötigt. Alle anderen frei gewählten Module sind Zusatzmodule und Zusatzfächer. Sie werden nicht in die Berechnung der Gesamtnote einbezogen, aber auf Antrag im Zeugnis aufgeführt, gegebenenfalls mit Note.
ECTS-Leistungspunkte:	15
Benotung:	
Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Arbeitsaufwand von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig

Häufigkeit des Angebots:	Jedes Semester
Literatur:	Wird von jeder Lehrenden oder jedem Lehrenden des jeweiligen Wahlfachs bekannt gegeben.
Anwesenheitspflicht:	ja
Begründung:	

Kompetenzdimensionen des Moduls Wahlmodule

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Kommunikation und Kooperation

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Medienrecht

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	23a
Modultitel:	Medienrecht
Modulverantwortliche/r:	Prof. Klemens Ehret (Carola Lichtenberg)
Art des Moduls:	Wahl
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Hauptstudium
Inhalt des Moduls:	Das Wahlfach Medienrecht vermittelt einen Überblick zu den wichtigsten rechtlichen Rahmenbedingungen für die Mediengestaltung, vor allem im Hinblick auf die digitale Kommunikation im Internet. Zunächst gibt es eine allgemeine Einführung in das deutsche Rechtsystem. Weiter geht es um Urheberrecht, welches den Schutz von erstellten Medieninhalten gewährleistet, aber auch Vorgaben für den Fall, das Inhalte von anderen verwendet werden. Es werden die Grundbegriffe des Lizenzvertragsrechts geklärt, sowie das Persönlichkeitsrecht, also das Recht am eigenen Bild, damit klar ist, was und wie online verwendet werden darf und welche Konsequenzen das nach sich zieht. Soweit im Medienkontext relevant, werden auch gewerbliche Schutzrechte betrachtet, also Patent-, Marken- und Designrecht. Zudem blicken wir auf die wichtigsten Regelungen des Internetrechts, einschließlich Haftungsregelungen und Vorgaben für die Erstellung eines Impressums. Die Inhalte werden mit praxisnahen Beispielen gelehrt, so dass die Rechtsvorschriften für jeden nachvollziehbar und anwendbar sind.
Veranstaltungen:	10885 Medienrecht
Lehr- und Lernformen:	V+Ü
Voraussetzungen für die Teilnahme:	
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	K60
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Arbeitsaufwand von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Jedes Semester
Literatur:	Fechner, F. (2023): Medienrecht. UTB, Verlag C.H. Beck, München Hoeren, T./Sieber, U./Holznagel, B. (Hrsg.) (2024): Handbuch Multimedia-Recht Rechtsfragen des elektronischen Geschäftsverkehrs. C.H.Beck Verlag, München. Engels, R. (2020): Patent-, Marken- und Urheberrecht. Verlag Franz Vahlen, München. Bühler, P. et al. (2017): Medienrecht: Urheberrecht Markenrecht – Internetrecht. Springer Vieweg, Wiesbaden. Rehbock, K./Gaudlitz, G. (2011): Beck'sches Mandatshandbuch Medien- und Presserecht. Verlag C.H. Beck, München.

Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Medienrecht

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Nach dem Wahlfach wissen die Studierenden, was Medienrecht ist und können relevante Gesetze, Normen sowie Begriffe und deren Zusammenhänge aus dem Bereich erläutern, abgrenzen und anwenden. Weiter verstehen sie, was die verfassungsrechtlichen Vorgaben sind und welchen Einfluss das Recht der Europäischen Union und das internationale Recht auf das Medienrecht in Deutschland hat. Sie erkennen geschützte Werke und können die entsprechenden Schutzrechte und Verwertungsmöglichkeiten von Digitalen Medien beschreiben sowie verschiedene Lizenzmodelle voneinander abgrenzen. Die Studierenden kennen die Grundlagen und Zusammenhänge aus dem Bereich Marken- und Patentrecht und kennen ausgewählte Gesetze, Normen und Konzepte des Internetrechts. Sie können damit konkrete Online-Angebote hinsichtlich dieser Normen auch prüfen.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Kommunikation und Kooperation

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Seminar Mediendesign

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	24
Modultitel:	Seminar Mediendesign
Modulverantwortliche/r:	Prof. Klemens Ehret
Art des Moduls:	Wahlpflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Hauptstudium
Inhalt des Moduls:	Im Seminar Mediendesign steht die Planung und Durchführung wissenschaftlicher Arbeiten im Designbereich im Zentrum. •Thesenentwicklung •Wissenschaftliche Recherche •Auswertung von Quellen •Vorbereitung und Durchführung von Interviews und Umfragen •Verständlich Schreiben •Gestaltung von Infografiken •Gestaltung von Dokumentationen •Präsentation wissenschaftlicher Projekte
Veranstaltungen:	Seminar Mediendesign Bachelor-Modul
Lehr- und Lernformen:	Seminar
Voraussetzungen für die Teilnahme:	
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Präsentation
ECTS-Leistungspunkte:	5
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Es wird von einem Workload von 30 Stunden je ECTS ausgegangen.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Jedes Semester

Literatur:	Leitfaden Abschlussarbeit Mediendesign (verfügbar im Moodle Kurs) Kruse, Otto Keine Angst vor dem leeren Blatt: ohne Schreibblockaden durchs Studium ISBN 978-3-593-38479-5 Haines , Maria ABC der wissenschaftlichen Abschlussarbeit ISBN 978-3-8252-3292-4 Reiter , Markus Klardeutsch: Neuro-Rhetorik nicht nur für Manager ISBN-13: 978-3446421790 Minto , Barbara Das Prinzip der Pyramide: Ideen klar, verständlich und erfolgreich kommunizieren ISBN 3-8273-7189-9
Anwesenheitspflicht:	nein

Kompetenzdimensionen des Moduls Seminar Mediendesign

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Absolventinnen und Absolventen ist bewusst, dass wissenschaftliches Arbeiten die konsequente Anwendung von Qualitätsstandards und werteorientiertes sorgfältiges Arbeiten notwendig machen. Qualitätsstandards können sie darstellen.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Nutzung und Transfer

Absolventinnen und Absolventen ist bewusst, dass wissenschaftliches Arbeiten die konsequente Anwendung von Qualitätsstandards und werteorientiertes sorgfältiges Arbeiten notwendig machen. Qualitätsstandards können sie darstellen.

Kommunikation und Kooperation

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Bachelor-Modul

Studiengang:	Mediendesign
Abschlussgrad:	Bachelor of Science (B.Sc.)
Modulnummer:	26
Modultitel:	Bachelor-Modul
Modulverantwortliche/r:	Prof. Klemens Ehret
Art des Moduls:	Pflicht
Vorlesungssprache:	deutsch
Grund-/Hauptstudium:	Hauptstudium
Inhalt des Moduls:	Die oder der Studierende realisiert in selbständiger Arbeit ein Mediendesign-Projekt oder liefert einen wesentlichen und eigenständigen Beitrag dazu. Dazu soll sie oder er alle nötigen Phasen des Projekts in Eigenverantwortung durchführen. Fachlich wird sie oder er durch eine Professorin oder einen Professor betreut; zusätzlich erhält sie oder er ggf. technische Unterstützung von wissenschaftlichen Mitarbeitern. Die Ergebnisse werden angemessen dokumentiert und in einem Vortrag präsentiert.
Veranstaltungen:	7858 Bachelorarbeit MD
Lehr- und Lernformen:	Coachings, Präsentation, schriftliche Dokumentation
Voraussetzungen für die Teilnahme:	Die Bachelorarbeit darf erst durchgeführt werden, wenn alle Module bis zum vierten Studiensemester einschließlich und das Praktische Studiensemester erfolgreich abgeschlossen wurden.
Voraussetzungen Vergabe ECTS:	Bachelorarbeit + KQ (Kolloquium trägt 20 % zur Gesamtnote der Bachelorarbeit bei)
ECTS-Leistungspunkte:	15
Benotung:	benotet
Arbeitsaufwand:	Thema, Aufgabenstellung und Umfang der Bachelorarbeit sind von der Aufgabenstellerin oder dem Aufgabensteller so zu begrenzen, dass der Arbeitsaufwand 12 Credits entspricht. Die Arbeit ist spätestens sechs Monate nach dem Ausgabetag im Prüfungsamt der Hochschule Ravensburg-Weingarten abzugeben. Das Modul besteht aus Bachelorarbeit und einem Abschlusskolloquium mit 3 CRS. Die Dauer des Kolloquiums beträgt in der Regel 45 Minuten, ansonsten gelten die Regelungen gemäß §10 zu mündlichen Prüfungsleistungen. Das Kolloqium trägt zu 20% zur Note des Bachelor-Modul bei.
Dauer des Moduls:	einsemestrig
Häufigkeit des Angebots:	Jedes Semester
Literatur:	Leitfaden Abschlussarbeit Mediendesign und digitale Gestaltung (verfügbar in Moodle) Kruse, Otto Keine Angst vor dem leeren Blatt: ohne Schreibblockaden durchs Studium ISBN 978-3-593-38479-5
Anwesenheitspflicht:	ja

Begründung:	Bei Coachings und dem Kolloquium herrscht Anwesenheitspflicht

Kompetenzdimensionen des Moduls Bachelor-Modul

Wissen und Verstehen: Vertiefung einzelner Bestandteile des Wissens

Anwenden des im Studium erworbenen Wissens und der im Studiums erworbenen Kompetenzen in der Fragestellung der Bachelorarbeit.

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst: Wissenschaftliche Innovation

Absolventinnen und Absolventen können das Wissen aus den für die Bachelorarbeit gewählten Themenbereichen praktisch anwenden: Sie bearbeiten selbständig ein Thema und erschließen sich die dazu benötigte Literatur und andere Quellen.
Absolventinnen und Absolventen können ihr Wissen aus dem Feld des Mediendesign nicht nur praktisch anwenden, sie können darüber hinaus auch ihr Vorgehen beim Theorie-Praxis-Transfer und dessen Ergebnis beurteilen:
- Bekommen nur allgemeine Unterstützung, aber keine detaillierten Vorgaben, wie sie das gegebene Thema zu bearbeiten haben.
- Müssen die Aufgabenstellung selbständig strukturieren, ordnen, einschränken oder erweitern.
- Bei Unklarheiten oder bei unvorhergesehenen Ereignissen holen sie sich aktiv Unterstützung bei den Betreuerinnen und Betreuern.
- Berichten in einem Vortrag über ihre Bachelorarbeit.
- Können die Fachsprache angemessen verwenden und eine strukturierte Präsentation vorbereiten.

Kommunikation und Kooperation

Wissenschaftliches / künstlerisches Selbstverständnis und Professionalität

Absolventinnen und Absolventen können ihr Wissen nicht nur anwenden und das Anwendungsverfahren und / oder Anwendungsergebnis beurteilen, sie können darüber hinaus auch eigenständig weiterführende Fragestellungen in Projekt und Dokumentation entwickeln.

Druckdatum: 02.10.2026