

Modulbeschreibung

1	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Design Basics – Praktische Grundlagen der Gestaltung	1.2 Kurzbezeichnung (optional)	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)		
2	2.1 Modulturnus: Angebot in jedem SoSe	2.2 Moduldauer: 1 Semester			
3	3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge	Wahlpflicht, Wahl	3.3 Empfohlenes Fachsemester		
	Bachelor Informatik	Wahlpflicht	4		
	Bachelor Elektrotechnik	Wahlpflicht	4		
	Bachelor Wirtschaftsingenieurwesen Elektrotechnik	Wahlpflicht	4		
4 Workload					
			Workload insgesamt		
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/angegebener Form 1 SWS darf als 15 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen	Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Seminaristischer Unterricht	2	30	150	5
	Übung	0	0		
	Praktikum/Gruppenarbeit	2	30		
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 4	Summe Kontaktzeit in Std. 60		
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Vor-/Nachbereitung	⌘	15	90	
	Projektarbeit	⌘	65		
	Dokumentation	⌘	10		
	Summen	⌘	Summe Selbststudium in Std. 90		

Modulbeschreibung

5 **5.1 Lernziele** (Was sollen Studierende nach Abschluss des Moduls können? Bietet das Modul neben fachlichen Lernzielen Gelegenheiten, außerfachliche Kompetenzen zu entwickeln? Wofür sind die beschriebenen Ziele relevant (z. B. Voraussetzung für weitere Studienelemente oder für bestimmte berufliche Tätigkeiten)?)

Die Studierenden

_ lernen Kreativmethoden, Gestaltungsprinzipien und -prozesse kennen, können diese beschreiben und selbstständig anwenden.

– können fachbezogene Prinzipien und Werkzeuge benennen und in eigenen Entwürfen anwenden.

_ sind in der Lage eigene Lösungsansätze durch adäquate Mittel zu simulieren und zu präsentieren.

_ lernen eigenständig Gestaltungsentscheidungen zu treffen und diese anhand von Kriterien nachvollziehbar zu begründen.

_ können konstruktive Kritik begründet äußern, reflektieren und annehmen.

_ können den eigenen Lernfortschritt reflektieren und diesen angemessen dokumentieren.

_ lernen in Gruppen zu arbeiten und sich selbst in diese sinnvoll einzubringen.

5.2 Lerninhalte**Seminaristischer Unterricht:**

- Zusammenfassung von praktischen Grundlagen der Gestaltung (visuelle Gesetzmäßigkeiten und Phänomene anhand von Beispielen)
- Systematisch aufeinander aufbauende theoretische und praktische Einheiten z. B. zu den Themen Logo-Entwicklung, Typografie, Raster, UI, UX, etc.
- Methodische Anwendung von Kreativitätstechniken zur Entwicklung gestalterischer Lösungsansätze
- Analyse- und Bewertungsmethoden für Gestaltungsansätze
- pragmatische Darstellungs-, Simulations-, Realisierungs- und Dokumentationsmethoden (2D, 3D, 4D-Darstellungen in Form von Bildmedien, Animationen und Präsentationen)
- Aufgabenbezogene Technologievermittlung
- Geführte und/oder selbstständige Übungseinheiten

Praktikum/Gruppenarbeit (Mini Challenges):

- Entwicklung eines Konzeptes für ein bestimmtes Produkt (jew. Semesterthema)
- Entwicklung von Logo (Wort- und Bildmarke) für das entwickelte Produkt
- Erstellung von 2D/3D/4D-Visualisierungen des entwickelten Produktes
- Entwicklung div. Prototypen (Mock-Up, Rapid Prototyp, Quick-and Dirty, etc.)

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

5 **5.3 Modulkurzinformation** (Dieser Absatz [max. 250 Zeichen] wird auf der FH-Webseite veröffentlicht, um Studieninteressierte bei der Wahl ihres Studiengangs zu unterstützen. Fokussieren Sie sich auf wesentliche Inhalte und Ziele, gern verbunden mit Aussagen zur Bedeutung des Moduls für das weitere Studium oder berufliche Tätigkeiten. Bitte formulieren Sie ganze Sätze, sprechen Sie die Adressaten direkt an und vermeiden Sie Fachtermini.)

Studierende erhalten einen Überblick zu den wichtigsten Designprinzipien- und -prozessen und deren praktischer Umgang wird in Kleingruppen anhand von Mini-Challenges (wöchentlichen Aufgaben) erprobt. Im Kurs finden dabei Einführungen in digitale Anwendungen und Werkzeuge, sowie praktische Tipps, die bei der Bearbeitung konkreter Designaufgaben helfen, statt. Ein Crashkurs in das Feld Design, der die Studierenden für zukünftiges kreatives Arbeiten in Projekten vorbereitet.

6 **6.1 Teilnahmevoraussetzungen** (*Formal*: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich*: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)

Bereitschaft zur Installation von DTP Programmen/Paketen, wie bspw: Adobe Creative Cloud oder vergleichbare Alternativen.

Modulbeschreibung

	<p>6.2 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)</p> <p>Regelmäßige und aktive Teilnahme am Seminar. Abgabe der Dokumentation nach entsprechenden Vorgaben.</p>
	<p>6.3 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)</p> <p>Abgabe der Arbeitsergebnisse in Form einer Projektdokumentation nach entsprechenden Vorgaben (Plakat/Microsite jew. nach entsprechendem Template), Projektpräsentation (10-15min)</p>
	<p>6.4 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung</p> <p>Regelmäßige und aktive Teilnahme an den Übungen Realisierte Aufgaben</p>
	<p>6.5 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote</p> <p>s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*</p> <p><small>*Die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7.</small></p>
7	<p>7.1 Veranstaltungssprache/n Deutsch / Englisch</p>
	<p>7.2 Modulverantwortliche/r Prof. Felix Hardmood Beck</p>
	<p>7.3 Hauptamtlich Lehrende (optional) Prof. Felix Hardmood Beck</p>
	<p>7.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional) 15</p>
	<p>7.5 Ergänzende Informationen</p> <p><i>Literaturempfehlung:</i></p> <ul style="list-style-type: none">– Research Methods for Product Design, Alex Milton, Paul Rodgers, Laurence King Publishing Ltd., London, 2013– Ten Principles for Good Design: Dieter Rams, Cees W. De Jong, Prestel, Munich, 2017