

9. Modulhandbuch für die Studiengänge
Kommunikationsdesign. BA
Illustration. BA
Modedesign Kostümdesign Textildesign. BA
mit den Studienrichtungen
Modedesign. BA
Kostümdesign. BA
Textildesign. BA

Design. MA

mit den Teilstudiengängen
Kommunikationsdesign.MA
Illustration. MA
Modedesign Kostümdesign Textildesign. MA

Kommunikationsdesign. BA

Modulgruppe D_Design

Modul Typografie Basis	62
Modul KoDe Basis 1 und 2	63
Modul KoDe Projekt	64
Modul Thesis BA	65
Modul Präsentation BA	66

Modulgruppe K_Kunst BA

Modul Malerei	68
Modul Zeichnen	69
Modul Kunst BA	70

Modulgruppe T_Theorie

Modul Kunst und Designgeschichte 1 und 2	72
Modul Theorie BA	73
Modul Theorie Kolleg BA	75

Modulgruppe L_Labore und Werkstätten

Modul Computerlabor	77
Modul Labor KoDe / Labor Illustration	78
Modul Out of College	80

Modedesign Kostümdesign Textildesign. BA

Modulgruppe D_Design

Modul Modedesign 1 und 2	83
Modul Mode A Designkonzeption	84
Modul Mode B Designentwicklung	85
Modul Kostümdesign 1 und 2	86
Modul Kostümdesign	87
Modul Textildesign 1 und 2	88
Modul Textildesign	89
Modul Thesis BA	90
Modul Präsentation	91

Modulgruppe K_Kunst BA

Modul Malerei	93
Modul Zeichnen	94
Modul Kunst BA	95
Modul Modezeichnen	96
Modul Modedarstellung	97

Modulgruppe T_Theorie

Modul Kunst- und Modegeschichte 1 und 2	99
Modul Theorie BA	100
Modul Dramaturgie	103
Modul Theorie Kolleg BA	104

Modulgruppe L_Labore und Werkstätten

Modul Labor Mode	106
Modul Schnittgestaltung 1	109
Modul Schnittgestaltung 2	110

Modul Fertigungstechnik 1	111
Modul Fertigungstechnik 2	112
Modul Kostümgestaltung	113
Modul Historischer Schnitt 1	114
Modul Historischer Schnitt 2	115
Modul Bindungslehre, Gewebegestaltung 1 und 2	116
Modul Gewebegestaltung	118
Modul Textildruck	119
Modul Labor Textil	120
Modul Out of College	121

Illustration. BA

Modulgruppe D_Design

Modul Illustration 1	124
Modul Illustration 2	125
Modul Illustration Projekt	126
Modul Thesis BA	127
Modul Präsentation	128

Modulgruppe K_Kunst BA

Modul Malerei	130
Modul Zeichnen	131
Modul Kunst BA	132

Modulgruppe T_Theorie

Modul Kunst und Designgeschichte 1 und 2	134
Modul Theorie BA	135
Modul Theorie Kolleg BA	137

Modulgruppe L_Labore und Werkstätten

Modul Computerlabor	139
Modul Labor KoDe / Labor Illustration	140
Modul Out of College	142

Masterstudiengang Design. MA

Modulgruppe D Design

Modul Masterforum KoDe	146
Modul Thesis MA	147

Modulgruppe D Design

Modul Masterprojekt MoKoTex	149
Modul Masterforum MoKoTex	150
Modul Thesis MA	151

Modulgruppe D Design

Modul Masterforum Illustration	154
Modul Thesis MA	155

Modulgruppe K_Künstlerische Konzeption

Modul Künstlerische Konzeption	157
--------------------------------------	-----

Modulgruppe T_Theorie MA

Modul Theorie MA	159
Modul Theorie Kolleg MA	160

Modulgruppe L_Labore MA

Modulhandbuch für den Studiengang Kommunikationsdesign. BA

Modulgruppe D_Design

mit den Fächern des Kommunikationsdesign:

- Advertising Design
- Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption
- Fotografie
- Interactive Design
- Type Design
- Typografie
- Zeitbezogene Medien

Modulgruppe	Design
Studiengang	Kommunikationsdesign Illustration
Modul	Typografie Basis
Fach	Typografie
Lehrende	Prof. Jovica Veljoviã / Typedesign Prof. Heike Grebin / Typografie
Fachgruppenleitung	Prof. Heike Grebin, Prof. Almut Schneider
Semester	Kommunikationsdesign: 1 bzw. 2 (Basisjahr) Illustration: 2 bzw. 3
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	10
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziel	Die Studierenden besitzen ein Grundgefühl für den gestalterischen Umgang mit Schrift, kennen die Grundbegriffe und Regeln der Typografie und können diese prinzipiell anwenden. Sie können Texte analysieren und typografisch strukturieren.
Lehrinhalte	Die Studierenden werden an die Gestaltungsmechanismen von Typografie herangeführt. Theoretische Kenntnisse über Grundbegriffe und -regeln der Typografie werden vermittelt.
Methoden	Durch die experimentelle Herangehensweise erleben die Studierenden ihre kreativen Fähigkeiten. Anhand konkreter Themenstellungen lernen sie gestalterische Aufgaben zu lösen. Diese Arbeit wird durch fachtheoretische Vorlesungen anhand ausgesuchter historischer und aktueller Beispiele begleitet.
Leistungsüberprüfung	Modulprüfung (Mappen- oder Seminarprüfung)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Kommunikationsdesign
Modul	KoDe Basis 1 und 2
Fach	Advertising Design Fotografie Interactive Design Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption Zeitbezogene Medien
Lehrende	Prof. Wolfgang Schönholz/Advertising Design Prof. Stefan Stefanescu/Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption Prof. Vincent Kohlbecher/Fotografie Prof. Andreas Baumgart/Interaktive Medien Prof. Peter Kabel/Interaktive Medien Prof. Almut Schneider/Zeitbezogene Medien/Motiondesign
Fachgruppenleitung	Prof. Heike Grebin, Prof. Almut Schneider
Semester	1 bzw. 2 (Basisjahr)
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	je 5
Credits	je 10
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziel	Die Studierenden sind mit den Grundlagen von Konzeption und Gestaltung vertraut und entwickeln ihre Fähigkeiten zur Ideenfindung und ihr Abstraktionsvermögen. Sie sind orientiert über die Bandbreite aktueller und traditioneller medialer Darstellungsformen in den einzelnen Disziplinen des Kommunikationsdesigns Advertising Design, Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption, Fotografie, Interaktive Medien und Zeitbezogene Medien. Sie sind in der Lage, sich für ihre Studienschwerpunkte zu entscheiden.
Lehrinhalt	Die Studierenden werden in die kreative Arbeit der spezifischen Designdisziplinen eingeführt. Die Methoden zur Lösung visueller Gestaltungsaufgaben wie Analyse, Recherche, Ideenentwicklung, Konzeption, Entwurf, Realisation und Präsentation werden vermittelt. Gestalterische Fragestellungen werden erörtert und unter inhaltlichen und formalen Kriterien diskutiert.
Methode	Durch die experimentelle Herangehensweise erleben die Studierenden ihre kreativen Fähigkeiten. Anhand konkreter Themenstellungen lernen sie gestalterische Aufgaben zu lösen. Die Module «Kommunikationsdesign Basis 1» und «Kommunikationsdesign Basis 2» bilden eine untrennbare Einheit über zwei Semester. Sie ermöglicht den Studierenden, sich mit dem Spektrum der Disziplinen des Kommunikationsdesigns vertraut zu machen. Die Arbeit wird durch fachtheoretische Vorlesungen anhand ausgesuchter historischer und aktueller Beispiele begleitet.
Leistungsüberprüfung	Präsentation der Konzepte, Entwürfe und Arbeitsergebnisse sowie die Diskussion über den Designprozess und die unterschiedlichen Lösungsansätze zum Ende der jeweiligen Kurse. Modulprüfung
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Kommunikationsdesign.BA
Modul	KoDe Projekt
Fach	Advertising Design Fotografie Interactive Design Type Design Typografie Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption Zeitbezogene Medien
Lehrende	Prof. Wolfgang Schönholz / Advertising Design Prof. Stefan Stefanescu / Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption Prof. Vincent Kohlbecher / Fotografie Prof. Ute Mahler / Fotografie Prof. Jovica Veljoviã / Typedesign Prof. Heike Grebin / Typografie Prof. Andreas Baumgart / Interaktive Medien Prof. Peter Kabel / Interaktive Medien Prof. Almut Schneider / Zeitbezogene Medien/Motiondesign Prof. Thomas Görne / Zeitbezogene Medien/Sounddesign
Fachgruppenleitung	Prof. Heike Grebin, Prof. Almut Schneider
Semester	3 bis 6
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht (Wahlpflichtfächer)
SWS	5
Credits	15
Voraussetzungen (empf.)	1. und 2. Sem.: Kommunikationsdesign Basis 1/2 1. oder 2. Sem.: Typografie Basis
Teilnehmerzahl	15
Lernziel	Im KoDe Projekt bilden die Studierenden ihre gestalterischen und konzeptionellen Fähigkeiten aus und entfalten ihre individuelle künstlerische Haltung. Sie sind befähigt, Gestaltungsaufgaben kreativ und eigenständig zu lösen und entwerfen visuelle Systeme für komplexe Kommunikationsprozesse auf den verschiedenen medialen Plattformen wie Print, Film, Web und Raum. Die Studierenden erkennen inhaltliche und gestalterische Wirkungszusammenhänge und sind in der Lage, ästhetische Qualität zu beurteilen. Sie verfügen über Fähigkeiten des selbständigen Lernens und des Selbstmanagements und können konstruktiv im Team arbeiten.
Lehrinhalt	Im KoDe Projekt liegt der Schwerpunkt im experimentellen, ergebnisoffenen Arbeiten und in der Reflexion visueller Wirkungszusammenhänge bzw. im ergebnisorientierten Arbeiten. Bei einem Projekt mit experimentellem Ansatz werden Gestaltungsprinzipien unabhängig von unmittelbarer Verwertbarkeit erprobt. Dadurch werden Seh- und Denkgewohnheiten hinterfragt und Kreativität trainiert. Bei einem Projekt mit anwendungsbezogenem Ansatz werden für ein gestelltes oder selbst gewähltes Thema Designlösungen in den jeweiligen Medien entwickelt. Der Design- und Produktionsprozess wird in einem vorgegebenen Zeitraum zielgerichtet konzipiert und geplant.
Methode	Bei einem Projekt mit experimentellem Ansatz wird durch experimentelles Arbeiten der Forscher- und Erfindergeist der Studierenden angeregt. Die Arbeit wird durch fachtheoretische Vorlesungen anhand ausgesuchter historischer und aktueller Beispiele begleitet. Bei einem Projekt mit anwendungsbezogenem Ansatz leiten sich die Fragestellungen aus der Praxis ab. Die Simulation realer Anforderungen unabhängig von kommerziellen Ansprüchen ermöglicht projektorientiertes Arbeiten und das Entwickeln von eigenständigen Lösungen. Die Arbeit wird durch fachtheoretische Vorlesungen anhand ausgesuchter historischer und aktueller Beispiele begleitet.
Leistungsüberprüfung	Präsentation der Konzepte, Entwürfe und Arbeitsergebnisse sowie die Diskussion über den Designprozess und die unterschiedlichen Lösungsansätze. Modulprüfung
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Kommunikationsdesign
Modul	Thesis BA
Fach	Advertising Design Fotografie Interactive Design Type Design Typografie Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption Zeitbezogene Medien
Lehrende	Prof. Wolfgang Schönholz / Advertising Design Prof. Stefan Stefanescu / Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption Prof. Vincent Kohlbecher / Fotografie Prof. Ute Mahler / Fotografie Prof. Jovica Veljoviã / Typedesign Prof. Heike Grebin / Typografie Prof. Andreas Baumgart / Interaktive Medien Prof. Peter Kabel / Interaktive Medien Prof. Almut Schneider / Zeitbezogene Medien/Motiondesign Prof. Thomas Görne / Zeitbezogene Medien/Sounddesign
Fachgruppenleitung	Prof. Heike Grebin, Prof. Almut Schneider
Semester	7
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	/
Credits	12
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreicher Abschluss aller Module des Curriculums
Teilnehmerzahl	1
Lernziel	Die Studierenden beweisen ihre gestalterische und konzeptionelle Kompetenz in einer eigenständigen praktischen Designarbeit. Die im Studium erworbenen Fähigkeiten wenden sie souverän an. In einer schriftlichen Arbeit reflektieren Sie ihre gestalterische Position und ihre Methoden.
Lehrinhalte	Das Bachelorstudium wird in Form einer eigenständigen praktischen Designarbeit auf Grundlage eines eigenen Konzepts abgeschlossen.
Methode	Die Studierenden arbeiten selbstverantwortlich, entweder allein oder in einer Arbeitsgruppe.
Leistungsüberprüfung	Hochschulöffentliche Präsentation in Form eines Kolloquiums Modulprüfung
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Kommunikationsdesign
Modul	Präsentation BA
Fach	Advertising Design Fotografie Interactive Design Type Design Typografie Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption Zeitbezogene Medien
Lehrende	Prof. Wolfgang Schönholz / Advertising Design Prof. Stefan Stefanescu / Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption Prof. Vincent Kohlbecher / Fotografie Prof. Ute Mahler / Fotografie Prof. Jovica Veljoviã / Typedesign Prof. Heike Grebin / Typografie Prof. Andreas Baumgart / Interaktive Medien Prof. Peter Kabel / Interaktive Medien Prof. Almut Schneider / Zeitbezogene Medien/Motiondesign Prof. Thomas Görne / Zeitbezogene Medien/Sounddesign
Fachgruppenleitung	Prof. Heike Grebin, Prof. Almut Schneider
Semester	7
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	/
Credits	8
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreicher Abschluss aller Module des Curriculums
Teilnehmerzahl	1
Lernziel	Die Studierenden beweisen ihre Kompetenz in der visuellen und verbalen Präsentation einer eigenständigen praktischen Designarbeit. Die im Studium erworbenen Fähigkeiten wenden sie souverän an.
Lehrinhalte	Das Bachelorstudium wird mit der Präsentation einer eigenständigen praktischen Designarbeit Konzepts abgeschlossen.
Methode	Die Studierenden arbeiten selbstverantwortlich, entweder allein oder in einer Arbeitsgruppe.
Leistungsüberprüfung	Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe K_Kunst BA

mit den Modulen: Malerei
Zeichnen
Kunst BA

und den Fächern: Malerei
Zeichnen
Modezeichnen
Computergestützte Modedarstellung
Computergestütztes Experiment
Creative Writing

Modulgruppe	Kunst
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Malerei
Fach	Malerei
Lehrende	N.N., Prof. Jadranko Rebec, Prof. Christian Hahn
Fachgruppenleitung	Prof. Christian Hahn, Prof. Gesa Lange
Semester	1
Angebot	Sommersemester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	<p>Die Studierenden machen konkrete Seherfahrungen und entwickeln dabei ein ausgeprägtes Differenzierungsvermögen im Umgang mit den technischen und gestalterischen Mitteln Farbe und Form. Sie kennen die darstellende und die Ausdruck vermittelnde Funktion der Malerei und ihre praktische Anwendung.</p> <p>Sie kennen Aspekte der visuellen Wahrnehmung, der Wahrnehmungs- und Farbtheorien – und sie entwickeln die Fähigkeit, diese praktisch in eigenen Entwürfen umzusetzen.</p> <p>Sie haben Kenntnis von bildnerischen Grundlagen, der Form- und Gestaltungslehre und von visuellen Wirkungen – und die Fähigkeit, diese in praktischen Untersuchungen zu erproben.</p> <p>Sie verfügen über ein zeichentheoretisches Beschreibungsraster, das die verbale Kommunikation über bildnerische Sachverhalte ermöglicht.</p>
Lehrinhalte	Die Studierenden kommen von gegenständlichen zu abstrakten Themen. Sie untersuchen malerisch größere Zusammenhänge von Farbe und Form. Sie entwickeln Strukturen zur Umsetzung von Räumlichkeit, verdichten Farbflächen und arbeiten mit Figur-Grund-Bezügen. Die Studierenden experimentieren und stellen neben Bildern auch dreidimensionale Objekte oder Trickfilmsequenzen her. Die Studierenden vergegenwärtigen sich persönliche Erinnerungen und Erlebnisse, die sie für charaktervolle Darstellungen genutzt. Die mediale Welt wird in ihren Gestaltungsstrukturen erfasst, individuell reflektiert und in Gestaltungsprojekte einbezogen.
Methoden	Praktische Übungen 90%, theoretische Betrachtungen 10%
Leistungsüberprüfung	Mappenprüfung / Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Kunst
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Design Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Zeichnen
Fach	Zeichnen
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger, Prof. Erhard Göttlicher, Prof. Ryoram Merose, Prof. Ellen Sturm, Prof. Gesa Lange
Fachgruppenleitung	Prof. Christian Hahn, Prof. Gesa Lange
Semester:	2
Angebot	Wintersemester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studierenden erwerben folgende Kompetenzen: Seherfahrung, Differenzierungs- und Sublimierungsvermögen im Umgang mit technischen und gestalterischen Mitteln der grafischen, flächigen, körperlichen und räumlichen Darstellung. Kenntnis der Aspekte der visuellen Wahrnehmung, der Zeichen, ihrer Prägnanz, ihrer Umfeldbezogenheit – und die Fähigkeit, diese praktisch in eigenen Entwürfen umzusetzen. Kenntnis der bildnerischen Grundlagen, der Form- und Gestaltungslehren, der visuellen Wirkungen – und die Fähigkeit, diese in praktischen Untersuchungen zu erproben. Kenntnis von zeichentheoretischen Modellen zur Analyse und strukturierten Betrachtung von Gestaltungsentwürfen.
Lehrinhalte	Sachzeichnen, Körper-, Kopf- und Figurdarstellungen, Fläche, Raum, Perspektive. Aspekte der Gestaltwahrnehmung, der Zeichenbildung, Prägnanz, Figur-Grund-Bezüge, Komposition, abstrakter Reihen und Bildfolgen. Die Studierenden zeichnen vor Ort, vor der Figur, in der Stadt, der Landschaft, im Raum. Sie sammeln Erfahrungen mit der zeichnerischen Umsetzung von Geschwindigkeit, Rhythmus, Licht und Schatten. Sie arbeiten experimentell und führen regelmäßig ein Skizzenbuch. Sie setzen sich mit historischen und aktuellen Beispielen der Grafik auseinander und reflektieren den Umgang mit verschiedenen Zeichensystemen.
Methode	Praktische Übungen 90%, theoretische Betrachtungen 10%
Leistungsüberprüfung	Mappenprüfung / Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Kunst
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Kunst BA
Fach	Malerei, Zeichnen, Creative Writing, Computergestütztes Experiment
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger, N.N., Prof. Erhard Göttlicher, Prof. Franziska Hübler, Prof. Wolfgang Hegewald, Prof. Ryoram Merose, Prof. Jadranko Rebec, Prof. Christian Hahn, Prof. Ellen Sturm, Prof. Gesa Lange
Fachgruppenleitung	Prof. Christian Hahn, Prof. Gesa Lange
Semester	3 bis 6
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	Malerei, Zeichnen
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studierenden haben ihre gestalterischen Repertoires in Farbe und Form, in den graphischen Arbeitsweisen, den durch Computer gestützten Zugriffen und in der sprachlichen Performanz erweitert und differenziert. Sie kennen Kreativtechniken und künstlerische, offene Strategien. Sie haben individuelle, charaktervolle Schwerpunkte und Konzeptionen entwickelt und gelernt, diese in eigene Realisationen, Präsentationen, Aktionen zu Darstellungsereignissen zusammenzufassen. Sie können ihre Arbeit auf andere Designdisziplinen beziehen und sie vernetzt in größere Zusammenhänge visueller Kommunikation einbringen.
Lehrinhalte	Die Studierenden arbeiten abbildend und abstrakt, mit historisch und aktuell bezogener Kunst, mit diversen Kreativtechniken, freien und auf Anwendung bezogenen Findungsprozessen mit pragmatischer Konzentration in zeichnerischen, malerischen, durch Computer gestützten und verbalen Umsetzungen. Historische und aktuelle Beispiele, soziologische und wahrnehmungspsychologische Betrachtungen und theoretische Modelle der Kommunikation ermöglichen es ihnen angeregt und vergleichend die Wirkungen ihre Arbeit einzuschätzen und sie anwendungsbezogen zur Lösung von Aufgaben in allen Studiengängen des Departments Design zu nutzen.
Zeichnen	siehe Modul Zeichnen
Malerei	siehe Modul Malerei
Computergest. Experiment	Technische und künstlerische Kompetenzen werden auf spielerische Weise vermittelt und praktiziert. Farb- und Form-Experimente am Computer, Collagen, Montagen und Animationen sind Inhalt des Seminars. Der Gestaltungsprozess von der Ideenfindung zur digitalen Realisation wird erlernt. Die Studierenden haben ein Grundverständnis für das Arbeiten mit Farbe und Form am Computer – vom stillen Bild zum bewegten Bild zur interaktiven Installation. Die Programmiersprache und Umgebung »Processing« wird erlernt.
Creative Writing	Die Studierenden erlangen durch die Arbeit an eigenen Texten elementare Einsichten in das Handwerk des Schreibens. Neben der Erweiterung des Spielraums der eigenen Sprache, dem Erwerb eines Repertoires in Sachen sprachlicher Ausdrucksfähigkeit, gilt es, eine Sprache der Kritik auszubilden, die angemessen auf Texte zu reagieren weiß. Die Werkstatt der Wörtlichkeit lenkt die Aufmerksamkeit der Studierenden auf die Mannigfaltigkeit des Satzbaus. Wie bringe ich genau zur Sprache, was ich meine? An der Etüde schult sich handwerkliches Können.
Methoden	Praktische Übungen 85%, theoretische Betrachtungen 15%
Leistungsüberprüfung	Mappenprüfung / Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe T_Theorie

mit den Fächern: Kunst- und Designgeschichte
Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie
Kulturphilosophie und Ästhetik
Soziologie
Dramaturgie
Poetik/Rhetorik
Textiltechnik

Modulgruppe	Theorie
Studiengang	Kommunikationsdesign Illustration
Modul	Kunst und Designgeschichte 1 bzw. 2
Fach	Kunst- und Designgeschichte
Lehrende	Prof. Dr. Michaela Diener
Fachgruppenleitung	Prof. Dr. Michaela Diener
Semester	1 und 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	je 3
Credits	je 5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	30
Lernziele	Das Pflichtmodul zielt auf Schaffung einer systematisierten Grundlagenkenntnis, welche die Studierenden zu einem kritischen und reflektierten Umgang mit Werken der bildenden und angewandten Kunst in ihrem jeweiligen geschichtlichen Kontext befähigt. Die Studierenden setzen sich mit historisch und stilistisch zusammenhängenden Gegenstandsbereichen auseinander und verfügen über ein kunsthistorisches Grundgerüst eines epochenübergreifenden Zusammenhangs der Disziplin. Sie haben ein Bewusstsein für die Problematik der Epochen- und Terminologiebildung sowie für exemplarische kunst- und designhistorische Problemstellungen. Wichtige Ziele sind Schulung des Auges und der Aufbau einer elementaren Denkmal- und Objektkenntnis.
Lehrinhalte	Die über zwei Semester führende Vorlesung gibt einen Einblick in die wichtigsten Kunstepochen und Kunstrichtungen mit dem Schwerpunkt Designgeschichte im 19. und 20. Jahrhundert. Gegenstände sind die verschiedenen Gattungen, Medien, Funktionen, Techniken, Kontexte, Formen und Stile der Kunstgeschichte, wobei ein Bogen vom 7. vorchristlichen Jahrhundert bis in das 21. Jahrhundert gespannt wird. Behandelt werden die Grundlagen des Faches anhand zentraler Werke unter Einbeziehung aller Formen künstlerischen Schaffens und künstlerischer Techniken. Die Einführung in die Kunstgeschichte vermittelt einen Zugang zum Wissenshorizont der Disziplin.
Methoden	Vorlesung in wöchentlichem Turnus
Leistungsüberprüfung	Klausur am Ende des Semesters
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Theorie
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Theorie BA
Fach	Kulturphilosophie und Ästhetik Kunst- und Designgeschichte Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie Poetik/Rhetorik Soziologie Dramaturgie
Lehrende	Prof. Dr. Michaela Diener Prof. Dr. Elke Drengwitz Prof. Dr. Birgit Haase Prof. Wolfgang Hegewald N.N. (Kulturphilosophie und Ästhetik) Lehrbeauftragte
Fachgruppenleitung	Prof. Dr. Michaela Diener
Semester	3 bis 6
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	3
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreiche Teilnahme an den entsprechenden Pflichtmodulen
Teilnehmerzahl	30
Lernziele	Das Bachelormodul bietet Raum für ein breitgefächertes Wahlpflichtprogramm zur Aneignung eines erforderlichen Orientierungs- und Vertiefungswissens im Bereich der Theorie. Eigene Fragestellungen werden entwickelt und im Rückgriff auf das differenzierte Studienangebot mit seinen unterschiedlichen theoretischen Ansätzen wissenschaftlich untersucht. Das Modul bereitet auf eine eigenständige Tätigkeit in den Anwendungsgebieten des jeweiligen Faches vor. Besonderer Wert wird deshalb auf die diskursive Behandlung des Stoffes gelegt, dessen Erarbeitung weitgehend selbstständig erfolgen und durch eine angemessene Präsentation (exemplarisch, mündlich wie schriftlich) begleitet werden soll.
Lehrinhalte	
Kunst- u. Designgeschichte	In den Wechselveranstaltungen werden Grundkompetenzen im Umgang mit Kunstwerken aus der Zeit des Frühmittelalters bis zur Gegenwart vermittelt. Auf breiter, exemplarischer Materialbasis wird die Fähigkeit zur Beschreibung, Analyse und Interpretation von Kunstwerken im historischen Kontext entwickelt (auch vor Originalen in Hamburger Museen). Die Erarbeitung epochenübergreifender Zusammenhänge bietet zudem die Möglichkeit einer systematischen Einführung in geisteswissenschaftliches Denken im Rahmen der Kunst- und Designgeschichte. Erlernt wird im Besonderen die historisch-kritische Arbeitsweise, zu der spezielle kunsthistorische Methoden der Analyse und Argumentation hinzukommen. Dazu gehört die Bild- und Textrecherche sowie die werk- und problemorientierte Auswertung wissenschaftlicher Literatur.
Kunst- u. Modegeschichte /Modetheorie	Wechselnde Veranstaltungen bieten die Möglichkeit zu eingehender, kritischer Auseinandersetzung mit bestimmten kunst- und modehistorischen Epochen oder speziellen Themen aus dem Bereich Kunst- und Modegeschichte / Modetheorie. In diesem Zusammenhang werden anhand unterschiedlicher Quellen genaue Kenntnisse kunst- und modehistorischer Zusammenhänge erarbeitet und vertieft. Gleichzeitig werden grundlegende Techniken und Prozesse des wissenschaftlichen Arbeitens (Stichworte: Recherche, Analyse, Interpretation, Argumentation, Präsentation) sowie spezifische Methoden des Faches vermittelt. Durch die systematische, geisteswissenschaftliche Beschäftigung mit Fragestellungen der kulturellen Identität wird die persönliche Abhängigkeit von der umgebenden Kultur und Gesellschaft verdeutlicht.
Soziologie	Die Geschichte der Soziologie, soziologische Theorien, empirisch-statistische Forschungsdaten, Typologien und Zielgruppen-Studien bilden den thematisch-analytischen Mittelpunkt. Gesellschaftliche Wandlungsprozesse, soziale Probleme und soziologisch-relevante Neuerungen werden als zentrale Ansatzpunkte für eine angewandt-künstlerische Auseinandersetzung dargestellt.

Kulturphilosophie/ Ästhetik	Text liegt wegen Neuberufung noch nicht vor.
Poetik/Rhetorik	In den Kursen mit je wechselnden Themen werden Grundkompetenzen im Umgang mit Texten und mit der eigenen Sprachlichkeit vermittelt und befördert. Lesen und Schreiben werden als zwei Aggregatzustände eines Prozesses kenntlich gemacht. Einführung in ein grammatisches und hermeneutischen Denken, Befähigung zu Analyse und Interpretation von Texten - das Unterrichtsgeschehen legt die Fundamente für ein poetologisches und rhetorisches Elementarwissen.
Methode	Seminaristischer Unterricht in wöchentlichem Turnus / ggf. Exkursionen. Die Diskussionen im Seminar fließen in die endgültige Ausarbeitung der Themen durch die Studierenden mit ein.
Leistungsüberprüfung	Hausarbeit / Klausur / Referat (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Theorie
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Theorie Kolleg BA
Fach	Kulturphilosophie und Ästhetik / Kunst- und Designgeschichte / Kunst- und Modegeschichte, Modetheorie / Poetik, Rhetorik / Soziologie
Lehrende	Prof. Dr. Diener Prof. Dr. Drengwitz Prof. Dr. Haase Prof. Hegewald N.N.
Fachgruppenleitung	Prof. Dr. Michaela Diener
Semester	7
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lehrziel	In diesem Aufbaumodul erfolgt die Spezialisierung und vertiefende Beschäftigung mit ausgewählten Themenfeldern und Problemstellungen in Erweiterung der Inhalte des Bachelor-Moduls »Theorie BA«. Dem entspricht das breite inhaltliche Spektrum des Lehrangebots. Ziel ist die Befähigung zur verdichteten Reflexion und Verknüpfung von kunst-, design-, kultur- und moderelevanten Phänomenen mit geistes- und kulturwissenschaftlichen, mit ästhetischen, historischen, soziologischen, philosophischen und politischen Kontexten, wobei immer auch die theoretische Reflexion der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit angeregt werden soll. Die Studierenden haben die Möglichkeit, ihren persönlichen Neigungen entsprechend ein vertiefendes Wahlfach aus den oben aufgeführten Bereichen zu bestimmen, um so eine individuelle Profilbildung zu verfolgen.
Lehrinhalte	
Kunst- u. Designgeschichte	In Erweiterung der Inhalte des Bachelor-Moduls »Theorie BA« werden die bereits erworbenen Kenntnisse von Methoden und Arbeitstechniken des Faches angewendet, um in den Lehrveranstaltungen zur Kunst- und Designgeschichte in eigenständiger Bearbeitung relevanten Fragestellungen aus einem jeweilig vorgegebenen kunst- und designgeschichtlichen Bezugsrahmen nachzuspüren.
Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie	In Erweiterung des Bachelor-Moduls »Theorie BA« werden die bereits erworbenen Kenntnisse von Methoden, Techniken und Inhalten des Faches angewendet, um unter einer vorgegebenen Fragestellung ein modehistorisches oder -theoretisches Thema weitgehend selbständig zu erarbeiten und anschließend im Seminar zur Diskussion zu stellen.
Soziologie	In Erweiterung und Spezifizierung der Inhalte der vorangegangenen Semester werden die bereits erworbenen Kenntnisse von Methoden und Arbeitstechniken des Faches angewendet, um in en Lehrveranstaltungen soziologisch-relevante Fragestellungen aus einem jeweilig vorgegebenen thematischen Bezugsrahmen eigenständig zu bearbeiten.
Kulturphilosophie/ Ästhetik	Text liegt wegen Neuberufung noch nicht vor.
Poetik/Rhetorik	In Erweiterung der Inhalte des Bachelor-Moduls »Theorie BA« werden die bereits erworbenen Kenntnisse und Einsichten poetologischer und rhetorischer Art methodisch erweitert und fachlich generalisiert. Das bereits erworbene Basiswissen wird mit Fragestellungen aus den Bezirken Erzähltheorie, Grundlagen der Wahrnehmung, Sprachphilosophie und Erkenntnistheorie verquickt, um die Selbständigkeit und Souveränität eines poetologischen und rhetorischen Denkens zu stärken.
Methode	Seminaristischer Unterricht in wöchentlichem Turnus und Prüfung (30minütiger Vortrag auf der Grundlage des im vorhergehenden Semesters bearbeiteten Themas).
Leistungsüberprüfung	Hausarbeit / Klausur / Referat (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe L_Labore und Werkstätten

mit den Fächern: Computerlabor
Labore Zeitbezogene Medien
Fotolabor
Bleisatzwerkstatt
Manuelle Drucktechniken
Digitale Illustration

Schnittgestaltung
Fertigungstechnik
Textiltechnik
Kostümgestaltung
Historischer Schnitt

Gewebekonstruktion/-gestaltung
Textildruck
Bindungslehre



Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengänge	Kommunikationsdesign BA Illustration BA
Modul	Computerlabor
Fach	Computerlabor
Lehrende	Dipl.-Des. Manfred Brandt , Dipl.-Des. Jan Krahn, Dipl.-Des. Walter Mücksch (akad. Mitarbeiter), Lehrauftrag
Modulgruppenleitung	Prof. Almut Schneider, Prof. Heike Grebin
Semester	Basisjahr 1. oder 2. Semester
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	10
Lernziele	Die Studierenden sind mit der Arbeit am Computer und deren Peripherie vertraut. Sie sind in der Lage, aktuelle Layout- und Bildbearbeitungsprogramme zu nutzen um Entwürfe umzusetzen.
Lehrinhalte	Die computertechnischen Grundkenntnisse über Betriebssystem, Verwaltung von Schriften und Dokumenten, Scannen und Drucken werden vermittelt. Ein Überblick über die Möglichkeiten der Arbeitsfelder mit computergrafischen Mitteln wird gegeben und entsprechende Software trainiert.
Methode	Vorlesungen, Übungen, Hilfestellung bei technischen Problemlösungen
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung (SL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.



Modulgruppe	Labore und Werkstätten	
Studiengänge	Kommunikationsdesign BA / Illustration BA	
Modul	Labor KoDe / Labor Illustration	
Fach	Bleisatzwerksatt Computerlabore Digitale Illustration Fotolabore Labore Zeitbezogene Medien Manuelle Drucktechniken	
Lehrende	Bleisatz: Computerlabore: Digitale Illustration: Fotolabore: Zeitbez. Medien: Man. Drucktechniken	Dipl.-Des. Richard Scheffler (akad. Mitarbeiter) Dipl.-Des. W. Mücksch (akad. Mitarbeiter) Dipl.-Des. Manfred Brandt (akad. Mitarbeiter) Dipl.-Des. Jan T. Krahn (akad. Mitarbeiter) Lehrauftrag Lehrauftrag Dipl.-Des. Ursula Trams (akad. Mitarbeiterin) Dipl.-Des. Klaus Czechura (akad. Mitarbeiter) Dipl.-Des. Björn Verloh (akad. Mitarbeiter) Prof. Ellen Sturm , Lehraufträge (Radierung Holzschnitt und Lithographie)
Fachgruppenleitung	Prof. Ellen Sturm (Manuelle Drucktechniken) Prof. Almut Schneider (Computerlabore, Labore Zeitbezogene Medien) Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer (Digitale Illustration) Prof. Jovica Veljoviã (Bleisatzwerkstatt) Prof. Vincent Kohlbecher (Fotolabore)	
Semester	2. bis 6. Semester	
Angebot	jedes Semester	
Modulart	Pflicht	
SWS	4	
Credits	5	
Voraussetzungen (empf.)	/	
Teilnehmerzahl	10	
Lernziel	Die Studierenden sind mit den Prozessen in den jeweiligen Werkstätten und Laboren vertraut und gewinnen einen Überblick über die Möglichkeiten in diesen Arbeitsfeldern. Sie sind geübt im Umgang mit den entsprechenden manuellen und digitalen Werkzeugen und Maschinen und können diese für die Entwicklung und Realisierung ihrer Designprojekte fachgerecht anwenden.	
Lehrinhalte	Die Studierenden werden theoretisch und praktisch in die jeweiligen Werkstätten und Labore ein- bzw. weitergeführt. Das umfasst die technische Ausrüstung, das Handwerk, kreative Verfahren und Prozesse.	
Bleisatz	Typografischen Grundlagen, speziell im Setzen und Gestalten von Text/Mengensatz, Klassifikation und Geschichte der Druckschriften, Papiersorten und drucktechnische Möglichkeiten, Text- und Titelgestaltung. Die Studierenden drucken selbstständig eine Auflage. Vorlesungen über die Entwicklung der Druckschriften, Vorführungen an Maschinen und Geräten sowie technisch- gestalterische Übungen zu Schriftwahl, Block- und Flattersatz sowie zum Drucken mit Plakatschriften.	
Computerlabore	Vermittlung computergrafischer Grundkenntnisse in Theorie und Praxis Es werden primär die professionelle Bildbearbeitungssoftware, Vektorgrafik- und Layoutprogramme behandelt. Anhand von praxisnahen Aufgabestellungen aus den Bereichen Bildbearbeitung, -retusche, -montage und Layout-, Design- und Satztechniken wird ein Überblick über die Möglichkeiten der Arbeitsfelder mit computergrafischen Mitteln erarbeitet. Die Studierenden erstellen einfache und komplexere Printprodukte (Layout- und Bildbearbeitung) anhand von Beispielvorgaben. Gerätekunde am Arbeitsplatz: Rechner und Peripherie (Scanner, Ausgabegeräte, Speichermedien), Aufbau und Einsatz des Betriebssystems, Schriftenkunde und Schriftenverwaltung, das Speichern und die Ablage von Dokumenten, sowie der Einblick in Druckvorgaben- und Einstellungen. Ergänzt wird die Vorlesung durch die Abhandlung von Digitalisierungstechniken (Scannereinweisung, Digitalkamera etc.) sowie Colormanagement.	
Digitale Illustration	Die Studierenden lernen die Grundlagen der für die Illustration relevanten 2D- und 3D-Software an speziell für die digitale Illustration ausgestatteten Computerarbeitsplätzen. Der Schwerpunkt liegt auf der Ausbildung der 3D-Illustration und Animation. Sie wenden ihre	

	Kenntnisse projektbezogen an. Das Labor steht ihnen für ihr Eigenstudium zur Verfügung.
Zeitbezogene Medien	Wahrnehmung und Umsetzung des Wahrgenommenen in audio-visuelle Realisierung sind wesentlicher Bestandteil. Methoden und Probleme der objektiven und subjektiven Wahrnehmung und die daraus resultierenden Fragen werden beleuchtet und diskutiert. Audiovisuelle Umsetzung eines Semesterthemas. Der Umgang mit den entsprechenden Werkzeugen (z.B. Kamera, Belichtung, Mikrophon, digitale Aufzeichnungsgeräte, Computer gestützter Audio-Schnitt, traditionelle Trickfilmtechniken) wird in kompakter Form vermittelt.
Fotolabore	Die Studierenden verwirklichen ein vollständiges Fotothema von der Idee bis zur Präsentation. Die Studierenden werden theoretisch und praktisch in die Grundlagen der Fotografie eingeführt. Das umfasst Laborpraxis, Ausrüstung, Technik, und kreative Verfahren - von der Aufnahme bis zum fertigen Bild. Der Inhalt des Semesterthemas wird so gewählt, dass Studierende mit und ohne fotografische Vorkenntnisse die Aufgabe bewältigen (z.B. das Thema »Zauber einer Jahreszeit«) und zur kreativen Umsetzung ein weit gefächertes Spektrum gewährt wird. Die fotografischen Grundlagen ermöglichen den Studierenden eine Verbindung mit anderen Kursen oder Projekten ihres Studiums, ihrer Kenntnisse können sie auch dort nutzen.
Manuelle Drucktechniken	Die Studierenden verwirklichen, von der Idee bis zur Präsentation selbstständig eine Grafikerie. Handwerkliches Können und Kreativität stehen im Mittelpunkt der Veranstaltung. Begleitet von historischen und zeitgenössischen Beispielen künstlerischer Druckgrafik, findet die systematische Vermittlung der handwerklichen Vorgehensweise statt. Erkundende Einzelblattdrucke stehen am Beginn. Über die persönliche Erfahrung am Materialwiderstand wird ein individuelles Formvokabular angestrebt. Erarbeitung einer Grafikerie in einer vorgegebenen Anzahl von Motiven zu einem Thema. Diese wird in einer kleinen Auflage gedruckt.
Methode	Vortrag, Übungen, Gruppen- und Einzelkorrekturen, Hilfestellung bei technischen Problemlösungen
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung (SL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Labore , Theorie, Design
Studiengänge	Illustration, Kommunikationsdesign, Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Out of College
Fach	Externe Praxis
Lehrender	Betrieb oder eine andere Einrichtung der Berufspraxis
Fachgruppenleitung	verantwortlich: jeweilige Professoren, Prüfungsausschuss
Semester	ab 3
Angebot	jedes Semester
Modulart	Austauschmodul für Module der Gruppen: Labore Theorie Design
SWS	/
Credits	Äquivalent zum jeweiligen Modul
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	/
Lernziele	Die Studierenden erlangen durch die Praxisphasen elementare berufsfeldorientierte Kompetenzen, indem sie einen grundlegenden Einblick in die ihrem Studiengang entsprechenden Berufsfelder und -strukturen gewinnen, spezifische Arbeitsthemen, Inhalte und Abläufe sowie Verfahrensweisen kennen lernen, im Team und auch eigenständig planen sowie technisch und gestalterische mitarbeiten., soziale Kompetenzen im Umgang mit Kollegen und Auftraggebern entwickeln.
Lehrinhalte	Die Studierenden erstellen im beruflichen Rahmen Arbeiten, die als Äquivalenzleistungen für Studienarbeiten der oben genannten Modulgruppen anerkannt werden können. Art, Inhalt und Umfang der Arbeiten legen die Studierenden vor oder im Laufe der Praxisphase in Rücksprache mit dem Prüfungsausschuss oder der Leitung der betreffenden Modulgruppe fest. Die Studierenden werden mit dem Betrieb oder einer anderen Einrichtung der Berufspraxis in die beruflichen Strukturen eingegliedert. Den Studierenden wird es zudem ermöglicht, mit Hilfe der im betrieblichen Spektrum vorhandenen Mitarbeiter bzw. Arbeits- und Betriebsmittel Äquivalenzleistungen zu Studienarbeiten zu erstellen.
Methode	Entspricht der im jeweiligen betrieblichen Rahmen vorgeschriebenen Ordnung für die Ausbildung von Praktikanten, oder besteht in der Ausübung der Tätigkeit als Designerin, oder Designer.
Leistungsüberprüfung	Die Leistungsüberprüfung entspricht den Anforderungen des Moduls, für das die Praxisphase als Austauschmodul angemeldet wird. Die Beurteilung erfolgt auf der Grundlage der – Zeugnisse der Ausbildungsstelle – des schriftlichen Praxisberichts der Studierenden – der Vorlage der im betrieblichen Rahmen erstellten Arbeiten.

Modulhandbuch für den Studiengang Modedesign Kostümdesign Textildesign. BA

mit den Studienrichtungen:

Modedesign. BA
Kostümdesign. BA
Textildesign. BA

Modulgruppe D_Design

mit den Fächern

Modedesign

Kostümdesign

Textildesign

Modulgruppe	Design
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign
Modul	Modedesign 1 bzw. 2
Fach	Modedesign
Lehrende	Prof. Jürgen Frisch Prof. Viktoria Greiter Prof. Peter E. Seebacher Lehrauftrag
Fachgruppenleitung	Prof. Peter E. Seebacher
Semester	1, 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	je 1
Credits	je 5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch
Lernziele	Die Studierenden haben verschiedene Techniken des praktischen Entwerfens von Mode kennen gelernt und grundsätzliche Fähigkeiten zur Designentwicklung erworben. Sie sind in der Lage die Erfindung und Erarbeitung von Kleidformen und Formen der Kleidung zu initiieren, und im Modell bis zum Prototyp zu entwickeln. Ergänzend wurden grundlegenden Kenntnisse zur Erfassung und Dokumentation von Mode und Bekleidung erworben die ihnen die Kommunikation gängiger und auch abstrakterer Formen ermöglichen.
Lehrinhalte	Das Modul Grundlagen Modedesign erstreckt sich über die ersten beiden Studiensemester und beinhaltet die umfassende Vorbereitung auf Designkonzeption und Designentwicklung Mode A + B (ab dem 3. Studiensemester). Innerhalb separater Lehrinhalte erfolgt die Einführung in verschiedene Arbeitsweisen und die Erarbeitung mehrerer grundsätzlicher Tools der Designentwicklung: - Skulpturale Modulation - Historische Modulation - Stoffliche Modulation - prinzipielle Visualisierung ("Technisches Zeichnen" für Mode)
Methoden	Innerhalb mehrerer über zwei Semester systematisch verteilter Seminare und Workshops werden die Lehrinhalte mit unterschiedlichen methodischen Ansätzen experimentell erarbeitet oder durch Übungen vermittelt. Verschiedene Prozesse werden in der Gruppe erschlossen, und zum Teil in eigenständiger Hausarbeit weiterentwickelt oder fertig gestellt. Mittels konkreter Aufgabenstellungen werden zu jeder Lehrinhalteinheit jeweils Projektarbeiten verwirklicht. Individuelle Schritte und Arbeiten werden in Einzelgesprächen und auch in oder vor der Gruppe erörtert, um die Auseinandersetzung mit den Problemstellungen und der Designentwicklung zu fördern.
Leistungsüberprüfung	Seminarprüfung / Hausarbeit (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign
Modul	Mode A Designkonzeption
Fach	Modedesign/Entwurf - Modell, Modedesign/Entwurf - Serie, Modedesign/Entwurf - Kollektion
Lehrende	Prof. Jürgen Frisch Prof. Viktoria Greiter Prof. Peter E. Seebacher
Fachgruppenleitung	Prof. Peter E. Seebacher
Semester	3. bis 6.
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	3
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreicher Abschluss der Module Modedesign1 und 2 Gleichzeitige Belegung des Moduls Mode B Designentwicklung
Teilnehmerzahl	15
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch
Lernziele	Die Studierenden haben künstlerisch-konzeptionelle Kompetenzen für den Entwurf ihrer individuellen Einzelprojekte erworben, die sie zur Entwicklung einer Idee/Thema befähigen, ausgehend von umfangreichen Recherchen und der Bestimmung bzw. Wahl der stilistischen Mittel. Sie können Problemstellungen der eigenen Arbeit im Kontext von Beobachtung der gesellschaftlichen Entwicklung situieren, bewerten und für den Gestaltungsprozess nutzen.
Lehrinhalte	Der Inhalt wird durch wechselnde Themen und durch die daraus entstehenden individuellen Projekte bestimmt. Neben der zeichnerischen Entwicklung werden Materialstudien und -manipulation, die Ergründung von Bekleidungskontexten und die Möglichkeiten performativer und prozeßhafter Bekleidungsarten in die Konzeption des Projektes mit einbezogen. Die individuelle Präsentation der erbrachten Arbeiten je nach Thema in verschiedenen Formen (Display, Foto, Video, Installation, Performance, Modenschau ...) ist Teil des Lehrinhalts. Modell: Die Arbeit am Modell ermöglicht eine ungeheurere Freiheit bezüglich Experiment und Provokation. Diese soll genutzt werden um eine komplexe Idee darzustellen, welche für sich alleine stehen kann. Serie: Der Umfang einer Serie ermöglicht den kraftvollsten Ausdruck neuer modischer Standpunkte, von fern avantgardistisch bis stur rückwärtsgewandt. Der begrenzte Umfang einer Serie thematisiert die Möglichkeiten verschiedenster Variationen einer Entwurfsidee. Kollektion: Dem Anspruch einer vierteiligen Kollektion entsprechend wird das Hauptaugenmerk auf die Balance von Vielfalt und Einheit gelegt. Die Bewältigung, Beeinflussung und Beherrschung der komplexen, auch terminlichen Vorgänge einer solchen Entwurfsarbeit sind Betrachtungsgegenstand. Deren Überprüfung auf die Erfordernisse der Lebenswirklichkeit von Modetreibenden in der heutigen Zeit werden thematisiert und kritisch hinterleuchtet (Nachhaltigkeit, soziale Standards, alternative Vertriebsformen etc.)
Methoden	Im Vordergrund der Übungen steht die künstlerisch-konzeptionelle Entwicklung für ein eigenständiges Modeprojekt mit implizit konkreten Vorstellungen über den Einsatz der Werkzeuge für die Umsetzung der Modelle/Serien/Kollektionen. Das Verständnis für komplexe Vorgänge wird angeregt und trainiert durch Recherchen zur Geschichte und Kultur von Mode, Kunst, Literatur, Leben, Wissenschaft. Aktuelle Positionen werden untersucht und analysiert. Um kreative Eigenständigkeit zu fördern und Auffassungs- und Beobachtungsgabe zu erweitern werden alte und neue persönliche Erfahrungsräume in den Prozess integriert. Die inhaltliche Auseinandersetzung für den Mode-Entwurf beginnt für die Studierenden mit dem de- bzw. recodieren von Zeichen, die sie in eine neue Kleidersprache (Mode) umsetzen. Durch Projektarbeit wird die Selbstorganisation angeregt und die Eigenständigkeit gefördert. Projektthemen ergeben sich sowohl mit Partnern aus Forschung, Wirtschaft, Kultur als auch durch experimentelle Aufgaben jenseits konventioneller Anwendungsbereiche. Die Lehrveranstaltungen sind zum Teil in themenbezogenen Arbeitsgruppen eingeteilt, kombiniert mit Gruppengesprächen und individueller Einzelbetreuung. Projekt A und Projekt B werden tendierend parallel vermittelt.
Leistungsüberprüfung	Seminarprüfung / Hausarbeit (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign
Modul	Mode B Designentwicklung
Fach	Modedesign/Entwurf - Modell Modedesign/Entwurf - Serie Modedesign/Entwurf - Kollektion
Lehrende	Prof. Jürgen Frisch, Prof. Viktoria Greiter Prof. Peter E. Seebacher
Fachgruppenleitung	Prof. Peter E. Seebacher
Semester	3 bis 6
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	10
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreicher Abschluss der Module Modedesign1 und 2 Gleichzeitige Belegung des Moduls Mode A Designkonzeption
Teilnehmerzahl	15
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch
Lernziele	Die Studierenden haben künstlerisch-gestalterische Kompetenzen, die sie zur Umsetzung eines selbst gewählten Modethemas (Projekt), befähigen. Sie erfassen kreative und technische Tools, wenden diese an und machen sie für die Gestaltung nutzbar. Die Studierenden können mit der unaufhörlichen Veränderung von Moden und der daraus resultierenden konstanten Anpassung an neue Parameter umgehen.
Lehrinhalte	<p>Der Inhalt wird durch wechselnde Themen und durch die daraus entstehenden individuellen Projekte bestimmt. Ergebnisse und Ansätze der Designkonzeption (s. Mode A) werden zur Bildung und Beeinflussung der praktischen Designentwicklung herangezogen, und sind somit integraler Bestandteil. Kerninhalt bildet die praktische Arbeit am Kleidungsstück/Modell/Objekt. Versuche und Entwicklungen in textiler Fläche und räumlicher Form werden umgesetzt. Silhouetten, Details sowie strukturelle als auch dekorative Aspekte werden experimentell erarbeitet und zu realisierbaren Elementen und Bestandteilen im Prototyp und ggf. in Serie weiterentwickelt.</p> <p>Die Studierenden nutzen erworbenes Wissen und Fähigkeiten aus den Bereichen Schnitt und Fertigung, und sie schaffen eigene Konzentrationen und Spezialisierungen u.a. in Verbindung mit Wahlpflicht-Modulen (z.B. HAKA, Modellieren, Historischer Schnitt, Maschentechnik, Textildruck). 3D-Modellentwicklung wird als essenzieller Teil des Designprozesses betrachtet und vermittelt. Konzeptionelle Entwicklungen bilden die Basis zur Erarbeitung realisierter Prototypen, vorrangig in Modell und Serie, und werden zur praktischen Gestaltung auch weitergehender Aspekte wie Accessoires, Styling, Look genutzt. Es gilt durch die Erkundung verschiedener praktischer Arbeitsansätze eine eigene methodische Vorgehensweise zu entwickeln.</p>
Methoden	<p>Für die Durchführung eines eigenständigen Mode-Projektes werden dem Studierenden differenzierte Werkzeuge vermittelt. Praktiziert wird ein Lernen durch erfahrbare Methoden über die gestalterisch haptische und visuell zeichnerische Entwurfsarbeit.</p> <p>Die angewandte Methode ist ein offenes variables Gestaltungssystem das die Grundlage für die Visualisierung einer Idee/Thema und deren Umsetzung für einen eigenständigen Kleiderentwurf bietet. Durch dreidimensionale Übungen werden die Proportionen des menschlichen Körpers über die Arbeit mit dem Material an der Modellierbüste studiert und erfasst. Das abstrakte Vorstellungsvermögen wird geschult, die Sehgewohnheiten verändert. Dem gestalterischen Prozess implizit sind umfangreiche Materialrecherchen. Durch Projektarbeit wird die Selbstorganisation angeregt und die Eigenständigkeit gefördert.</p> <p>Die Lehrveranstaltungen organisieren sich in Form von Studienprojekten in Kombination mit Übungen (Workshops), Gruppen und Einzelgesprächen. Anhand entstandener Arbeitsproben/Versuche werden Korrekturen vorgenommen sowie Hilfestellungen und Beratung gegeben, die in eigenständiger Hausarbeit weiterentwickelt und umgesetzt werden. Projekt B und Projekt A werden tendierend parallel vermittelt.</p>
Leistungsüberprüfung	Seminarprüfung / Hausarbeit (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Kostümdesign
Modul	Kostümdesign 1 bzw. 2
Fach	Kostümdesign
Lehrender	Prof. Reinhard von der Thannen
Fachgruppenleitung	Prof. Peter E. Seebacher
Semester	1,2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	je 5
Credits	je 5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Sprache	Deutsch, Englisch
Lernziel	Grundsätzlich werden künstlerisch-gestalterische Kompetenzen zur Erstellung eines freien Kostümentwurfes erworben. Die Basis hierfür bildet die Kenntnis von Theaterformen und szenischen Vorgängen sowie der kreativ-künstlerischen Praktiken und Anforderungen des Entwurfs. Die Studierenden können aus diversen vorgegebenen Texten, Kurzgeschichten, kleineren Theaterstücken und Kurzfilmskripten Interpretationen erarbeiten, dramaturgische Zusammenhänge erklären und mittels Skizze, Zeichnung, Fotografie und Bildbearbeitung am Computer oder in Collagetechnik Inhalte mit Phantasie und gestalterischer Begabung nachvollziehbar vermitteln. Sie haben die Kompetenz, Figurentypen zu bestimmen, historische Kontexte herzustellen oder diese auch in Bezug auf heute - mittels Stilisierung, Abwandlung und Übertreibung - zu konterkarieren. Als komplexes Fach vereint es in sich handwerkliche, künstlerische und kulturhistorische Aspekte.
Lehrinhalte	Die Studierenden erarbeiten in konkreten Semesterprojekten Kostümkonzeptionen in zweidimensionaler Entwurfsentwicklung, wobei sie die räumliche Dimension miteinbeziehen. Schwerpunkt ist neben Formentwicklung und Farbgebung das Erlernen einer inhaltsbezogenen dramaturgischen Denkweise. Sie erlernen figürliches Zeichnen (Figurinen), die Beziehung zwischen Raum/Bühne und Kostüm, Grundbegriffe der Lichtgestaltung, Masken- u. Perückenentwurf und die Präsentation von Konzepten.
Methoden	Die vom Lehrkörper begleitete Entwurfsentwicklung wird in Form von Teilergebnissen präsentiert, besprochen und korrigiert. In eigenständigen Hausarbeiten werden die Semesterprojekte fortgesetzt und weiterentwickelt. Vorlesungen, Workshops und Diskussionen in Gruppen dienen dazu, die Ideenfindung und Umsetzung der Kostümkonzepte zu unterstützen und die Studierenden in ihren künstlerischen Entwicklungsprozessen zu fordern und zu fördern. Praxisorientierte Phasen mit geeigneten Kooperationspartnern werden ab dem 2. und 3. Semester projektbezogen zugeteilt und in den Unterricht integriert. Die Auseinandersetzung mit zeitgenössischer Fotografie, Bildender Kunst und Mode sowie regelmäßige Theater-, Opern-, Ballett- und Kinobesuche werden vorausgesetzt.
Leistungsüberprüfung	Modulprüfung Die Beurteilung berücksichtigt im 1. 2 die Teilergebnisse aus der Kostümkonzeptionsentwicklung, die Präsentation der Entwürfe innerhalb der Projektgruppe und ab dem 3. Semester zusätzlich das Ergebnis der Realisierung (Kooperation mit der Theaterakademie/Studienprojekt I u. II), die Präsentation in Form von Semesterausstellungen sowie die Dokumentation der Ideenfindung im Sinne eines nachvollziehbaren und künstlerisch eigenständigen Prozesses. Generell werden die Arbeitsergebnisse im Anschluss an die Präsentation in der jeweiligen Semestergruppe besprochen und mit einem benoteten Modulprüfung versehen.
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Kostümdesign
Modul	Kostümdesign
Fach	Kostümdesign
Lehrende	Prof. Reinhard von der Thannen
Fachgruppenleitung	Prof. Peter E. Seebacher
Semester	3 bis 6
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	15
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Sprache	Deutsch, Englisch
Lernziel	Die Studierenden sind in der Lage, dramaturgisch kompetente und künstlerisch reife Kostümkonzeptionen für die szenischen Medien und die hierfür tätigen Ausstattungsfirmen zu entwerfen, zu gestalten und zu realisieren. Sie reagieren dabei auf die Entwicklung der Figur durch den Darsteller und die Regie. Sie verfügen über sichere Kenntnisse in historischen und zeitgenössischen Bekleidungs- und Stilformen, eine besondere Fähigkeit zur Einstellung auf szenische Möglichkeiten sowie Phantasie und gestalterische Begabung. Der Schwierigkeitsgrad der zu erarbeitenden Projekte erhöht sich in angemessener Weise vom 3. bis zum 6. Semester.
Lehrinhalte	Die Studierenden erarbeiten im konkreten Semester A Kostümkonzeptionen für die szenischen Medien des Musiktheaters (Oper, Ballett, Musical) und für die szenischen Medien (Schauspiel, Film und TV) von der zwei- bis dreidimensionalen Entwurfsentwicklung bis hin zur Realisierung. Neben den Modulen Dramaturgie, Kostümgestaltung (vormals Kostümtechnik) und Historischer Schnitt werden in Kursen und Vorlesungen figürliches Zeichnen (Figurinen), die Beziehung zwischen Raum/Bühne und Kostüm, Lichtgestaltung, Masken- und Perückenentwurf, Make-up und Konzeptionspräsentation unterrichtet.
Methoden	Die Lehrveranstaltung Kostüm A beschäftigt sich pro Semester mit einem konkreten Themenschwerpunkt aus dem Bereich der szenischen Medien des Musiktheaters (Oper, Ballett, Musical). Jedes Semester schließt mit der Präsentation der Kostümkonzeption jedes einzelnen Studierenden ab, wobei die Entwurfsentwicklung begleitet und in Form von Teilergebnissen präsentiert, besprochen und korrigiert wird. Vorlesungen und Diskussionen dienen dazu, die Ideenfindung und Umsetzung zu unterstützen und die Studierenden in ihrem künstlerischen Entwicklungsprozess zu fordern und zu fördern. Praxisorientierte Phasen sind integriert. Ab dem 4. Semester liegt ein besonderer Schwerpunkt auf Kooperationsprojekten wie z.B. mit der Theaterakademie Hamburg, Hamburg Media School/Filmwerkstatt und anderen Praxispartnern. Hierbei schließt jedes Semester mit der Realisierung von Kostümkonzepten ab.
Leistungsüberprüfung	Seminarprüfung / Hausarbeit (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Textildesign
Modul	Textildesign 1 bzw. 2
Fach	Textildesign
Lehrende	Prof. Renata Brink
Fachgruppenleitung	Prof. Peter E. Seebacher
Semester	1, 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	je 5
Credits	je 10
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Befähigung zur: <ul style="list-style-type: none"> — Gestaltung textiler und anverwandter Flächen — Selbstständigen Entwurfsarbeit — Sensibilisierung/Findung verschiedener Motiv-, Farb- und Materialwelten — Lösung verschiedener Aufgaben im Hinblick auf das Berufsfeld — Erkennen designerischer Zusammenhänge — Recherche — Präsentation und Reflexion eigener Arbeiten
Lehrinhalte	Es finden praktische Übungen unter Einbeziehung verschiedener gestalterischer Entwurfsmethoden einschließlich Foto und CAD zur Gestaltung textiler Flächen statt. Die Studierenden trainieren das Finden verschiedener Motiv- und Farb-Welten auch im Hinblick auf die Realisation in den Herstellungstechniken Siebdruck, Weberei und Strickerei. Proportionsübungen/Farbquantitäten, Auseinandersetzung mit Materialsprache/Botschaft und Recherche gehören zu den Lehrinhalten. Die Studierenden »spielen« experimentell mit Material, Farbe und Form sowie mit den Darstellungs- und Herstellungstechniken. Sie erstellen eine begleitendes Skizzenbuch und präsentieren eigene Arbeitsergebnisse.
Methode	Die Lehrveranstaltungen finden wöchentlich über ein Semester mit jeweils fünf Semesterwochenstunden statt. Die Themen werden in praktischen Übungen erarbeitet – teilweise in Gruppen, überwiegend in Einzelarbeit. Die Arbeitsergebnisse der Studierenden werden in der Gruppe in Korrektorgesprächen erörtert. In der Mitte und am Ende des Semesters präsentieren die Studierenden ihre Arbeitsergebnisse.
Leistungsüberprüfung	Seminarprüfung / Hausarbeit (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Textildesign
Modul	Textildesign
Fach	Textildesign
Lehrende	Prof. Renata Brink
Fachgruppenleitung	Prof. Peter E. Seebacher
Semester	3 bis 6
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	15
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studierenden sind in der Lage textile und anverwandte Produkte für alle Lebensbereiche zu konzipieren und zu gestalten. Sie erfassen gesellschaftliche designerische Zusammenhänge und haben Teil an der Gestaltung künstlerisch-designerischer Prozesse. Die Studierenden setzen sich selbständig und kritisch mit gesellschaftlichen Phänomenen auseinander, hinterfragen alltägliche Dinge und können auf Einzelfälle reagieren. Sie arbeiten an Methoden und erproben verschiedene Präsentationsformen. Sie loten das Spiel zwischen (Un-)Sinn, Nutzen, Funktion, Ästhetik und Humor aus und können mit Produkten Geschichten erzählen. Studierende (er-)finden »Kultobjekte«. Textilien und Produkte werden mit einem ästhetischen Anspruch gestaltet und stehen als Kommunikationsträger in einer ökologisch-ökonomischen Ausgewogenheit.
Lehrinhalte	Die Textile Produktgestaltung zu verschiedenen gesellschaftlichen Themen und Phänomenen unter Berücksichtigung ökonomischer und ökologischer Werte und Anforderungen ist Inhalt dieser Module. Studierende (er-)finden textile Produkte für das Bedürfnis nach räumlicher Körperlichkeit im Kontrast zur medialen Bild-Welt. Sie üben den spielerischen und konstruktiven Umgang in der Gestaltung mit traditionellen und neuen Materialien und Technologien. Sie recherchieren, hören Vorträge und machen Exkursionen. Studierende lernen ihre eigene Designsprache zu entwickeln, die sowohl zukunfts- als auch praxisbezogen sein kann. Sie werden unterstützt dabei, eigenen Entwurfsmethoden zu entwickeln, realisieren Prototypen und erarbeiten verschiedene Präsentationsformen. Begleitend ist die Teilnahme an Wettbewerben/Kooperationen mit Hochschulen und der Industrie sowie die interdisziplinäre Zusammenarbeit mit anderen Studienrichtungen und Departments auch im Rahmen angewandter Forschung möglich.
Methode	Die Lehrveranstaltungen finden wöchentlich in praktischen Seminaren statt. In der Anfangsphase stehen Brainstorming, Recherchen und mündliche Referate im Vordergrund. Die Semesterthemen werden auch in Gruppen, aber überwiegend einzeln erarbeitet. Arbeitsergebnisse der Studierenden werden in der Gruppe in Korrektorgesprächen erörtert. Am Ende des Seminars präsentiert jeder Studierende seine Arbeitsergebnisse.
Leistungsüberprüfung	Seminarprüfung / Hausarbeit (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign, Kostümdesign, Textildesign
Modul	Thesis BA
Fach	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Lehrende	Prof. Jürgen Frisch Prof. Viktoria Greiter Prof. Peter E. Seebacher Prof. Reinhard von der Tannen Prof. Renata Brink
Fachgruppenleitung	Prof. Peter E. Seebacher
Semester	7
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	/
Credits	12
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreicher Abschluss aller Module des Curriculums
Teilnehmerzahl	1
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch
Lernziele:	Die Studierenden können ein eigenständiges Projekt konzipieren und entwickeln, sowie spezifische Inhalte und Konzentrationen definieren. Sie sind in der Lage eigene Entwürfe professionell umzusetzen sowie zu präsentieren und zu dokumentieren. Modedesign - Konzeption und Entwicklung von Mode/Bekleidung in Modell(en), Serie und/oder Kollektion sowie auch artverwandten Einsatzbereichen (z.B. Styling, Trendkommunikation,...). Kostümdesign - Dramaturgisch-szenisches Kostümkonzept incl. praktischer Entwicklung. Textildesign - Konzeption und Entwicklung von Stoffen, textilen Flächen/Formen und/oder textilen Produkten.
Lehrinhalte:	Eigenständige Konzeption und Realisation eines Projektkonzepts bis zur Präsentationsreife in Prototyp(en). Im Zentrum steht dabei der künstlerische Entwurfs- und Entwicklungsprozess.
Methoden	Die Studierenden arbeiten eigenständig. Spezifische individuelle Projektbetreuung.
Leistungsüberprüfung	Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign, Kostümdesign, Textildesign
Modul	Präsentation
Fach	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Lehrende	Prof. Jürgen Frisch Prof. Viktoria Greiter Prof. Peter E. Seebacher Prof. Reinhard von der Tannen Prof. Renata Brink
Fachgruppenleitung	Prof. Peter E. Seebacher
Semester	7
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	/
Credits	8
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreicher Abschluss aller Module des Curriculums
Teilnehmerzahl	1
Lernziel	Die Studierenden beweisen ihre Kompetenz in der visuellen und verbalen Präsentation einer eigenständigen praktischen Designarbeit. Die im Studium erworbenen Fähigkeiten wenden sie souverän an.
Lehrinhalte	Das Bachelorstudium wird mit der Präsentation einer eigenständigen praktischen Designarbeit Konzepts abgeschlossen.
Methode	Die Studierenden arbeiten selbstverantwortlich, entweder allein oder in einer Arbeitsgruppe.
Leistungsüberprüfung	Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe K_Kunst BA

mit den Modulen:

- Malerei
- Zeichnen
- Kunst BA

und den Fächern:

- Malerei
- Zeichnen
- Modezeichnen
- Computergestützte Modedarstellung
- Computergestütztes Experiment
- Creative Writing

Modulgruppe	Kunst
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Malerei
Fach	Malerei
Lehrende	N.N., Prof. Jadranko Rebec, Prof. Christian Hahn
Fachgruppenleitung	Prof. Christian Hahn, Prof. Gesa Lange
Semester	1, 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	<p>Die Studierenden machen konkrete Seherfahrungen und entwickeln dabei ein ausgeprägtes Differenzierungsvermögen im Umgang mit den technischen und gestalterischen Mitteln Farbe und Form. Sie kennen die darstellende und die Ausdruck vermittelnde Funktion der Malerei und ihre praktische Anwendung.</p> <p>Sie kennen Aspekte der visuellen Wahrnehmung, der Wahrnehmungs- und Farbtheorien – und sie entwickeln die Fähigkeit, diese praktisch in eigenen Entwürfen umzusetzen.</p> <p>Sie haben Kenntnis von bildnerischen Grundlagen, der Form- und Gestaltungslehre und von visuellen Wirkungen – und die Fähigkeit, diese in praktischen Untersuchungen zu erproben.</p> <p>Sie verfügen über ein zeichentheoretisches Beschreibungsraster, das die verbale Kommunikation über bildnerische Sachverhalte ermöglicht.</p>
Lehrinhalte	Die Studierenden kommen von gegenständlichen zu abstrakten Themen. Sie untersuchen malerisch größere Zusammenhänge von Farbe und Form. Sie entwickeln Strukturen zur Umsetzung von Räumlichkeit, verdichten Farbflächen und arbeiten mit Figur-Grund-Bezügen. Die Studierenden experimentieren und stellen neben Bildern auch dreidimensionale Objekte oder Trickfilmsequenzen her. Die Studierenden vergegenwärtigen sich persönliche Erinnerungen und Erlebnisse, die sie für charaktervolle Darstellungen genutzt. Die mediale Welt wird in ihren Gestaltungsstrukturen erfasst, individuell reflektiert und in Gestaltungsprojekte einbezogen.
Methoden	Praktische Übungen 90%, theoretische Betrachtungen 10%
Leistungsüberprüfung	Mappenprüfung / Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Kunst
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Design Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Zeichnen
Fach	Zeichnen
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger, Prof. Erhard Göttlicher, Prof. Ryoram Merose, Prof. Ellen Sturm, Prof. Gesa Lange
Fachgruppenleitung	Prof. Christian Hahn, Prof. Gesa Lange
Semester:	1, 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studierenden erwerben folgende Kompetenzen: Seherfahrung, Differenzierungs- und Sublimierungsvermögen im Umgang mit technischen und gestalterischen Mitteln der grafischen, flächigen, körperlichen und räumlichen Darstellung. Kenntnis der Aspekte der visuellen Wahrnehmung, der Zeichen, ihrer Prägnanz, ihrer Umfeldbezogenheit – und die Fähigkeit, diese praktisch in eigenen Entwürfen umzusetzen. Kenntnis der bildnerischen Grundlagen, der Form- und Gestaltungslehren, der visuellen Wirkungen – und die Fähigkeit, diese in praktischen Untersuchungen zu erproben. Kenntnis von zeichentheoretischen Modellen zur Analyse und strukturierten Betrachtung von Gestaltungsentwürfen.
Lehrinhalte	Sachzeichnen, Körper-, Kopf- und Figurdarstellungen, Fläche, Raum, Perspektive. Aspekte der Gestaltwahrnehmung, der Zeichenbildung, Prägnanz, Figur-Grund-Bezüge, Komposition, abstrakter Reihen und Bildfolgen. Die Studierenden zeichnen vor Ort, vor der Figur, in der Stadt, der Landschaft, im Raum. Sie sammeln Erfahrungen mit der zeichnerischen Umsetzung von Geschwindigkeit, Rhythmus, Licht und Schatten. Sie arbeiten experimentell und führen regelmäßig ein Skizzenbuch. Sie setzen sich mit historischen und aktuellen Beispielen der Grafik auseinander und reflektieren den Umgang mit verschiedenen Zeichensystemen.
Methode	Praktische Übungen 90%, theoretische Betrachtungen 10%
Leistungsüberprüfung	Mappenprüfung / Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Kunst
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Kunst BA
Fach	Malerei, Zeichnen, Creative Writing, Computergestütztes Experiment
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger, N.N., Prof. Erhard Göttlicher, Prof. Franziska Hübler, Prof. Wolfgang Hegewald, Prof. Ryoram Merose, Prof. Jadranko Rebec, Prof. Christian Hahn, Prof. Ellen Sturm, Prof. Gesa Lange
Fachgruppenleitung	Prof. Christian Hahn, Prof. Gesa Lange
Semester	3 bis 7
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	Malerei, Zeichnen
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studierenden haben ihre gestalterischen Repertoires in Farbe und Form, in den graphischen Arbeitsweisen, den durch Computer gestützten Zugriffen und in der sprachlichen Performanz erweitert und differenziert. Sie kennen Kreativtechniken und künstlerische, offene Strategien. Sie haben individuelle, charaktervolle Schwerpunkte und Konzeptionen entwickelt und gelernt, diese in eigene Realisationen, Präsentationen, Aktionen zu Darstellungsereignissen zusammenzufassen. Sie können ihre Arbeit auf andere Designdisziplinen beziehen und sie vernetzt in größere Zusammenhänge visueller Kommunikation einbringen.
Lehrinhalte	Die Studierenden arbeiten abbildend und abstrakt, mit historisch und aktuell bezogener Kunst, mit diversen Kreativtechniken, freien und auf Anwendung bezogenen Findungsprozessen mit pragmatischer Konzentration in zeichnerischen, malerischen, durch Computer gestützten und verbalen Umsetzungen. Historische und aktuelle Beispiele, soziologische und wahrnehmungspsychologische Betrachtungen und theoretische Modelle der Kommunikation ermöglichen es ihnen angeregt und vergleichend die Wirkungen ihre Arbeit einzuschätzen und sie anwendungsbezogen zur Lösung von Aufgaben in allen Studiengängen des Departments Design zu nutzen.
Zeichnen	siehe Modul Zeichnen
Malerei	siehe Modul Malerei
Computergest. Experiment	Technische und künstlerische Kompetenzen werden auf spielerische Weise vermittelt und praktiziert. Farb- und Form-Experimente am Computer, Collagen, Montagen und Animationen sind Inhalt des Seminars. Der Gestaltungsprozess von der Ideenfindung zur digitalen Realisation wird erlernt. Die Studierenden haben ein Grundverständnis für das Arbeiten mit Farbe und Form am Computer – vom stillen Bild zum bewegten Bild zur interaktiven Installation. Die Programmiersprache und Umgebung »Processing« wird erlernt.
Creative Writing	Die Studierenden erlangen durch die Arbeit an eigenen Texten elementare Einsichten in das Handwerk des Schreibens. Neben der Erweiterung des Spielraums der eigenen Sprache, dem Erwerb eines Repertoires in Sachen sprachlicher Ausdrucksfähigkeit, gilt es, eine Sprache der Kritik auszubilden, die angemessen auf Texte zu reagieren weiß. Die Werkstatt der Wörtlichkeit lenkt die Aufmerksamkeit der Studierenden auf die Mannigfaltigkeit des Satzbaus. Wie bringe ich genau zur Sprache, was ich meine? An der Etüde schult sich handwerkliches Können.
Methoden	Praktische Übungen 85%, theoretische Betrachtungen 15%
Leistungsüberprüfung	Mappenprüfung / Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Kunst
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign
Modul	Modezeichnen
Fach	Modezeichnen
Lehrende	Lehrauftrag
Fachgruppenleitung	Prof. Christian Hahn, Prof. Gesa Lange
Semester	4
Angebot	Wintersemester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	Malerei, Zeichnen
Teilnehmerzahl	15
Lehrsprache	Deutsch, Englisch
Lernziele	Die Studierenden erwerben grundlegende zeichnerische und grafische Techniken und Herangehensweisen für die Darstellung von Mode und textilen Oberflächen. Dies befähigt sie zu künstlerischen, freien und experimentellen, illustrativen Umsetzungen sowie zu angewandten Darstellungstechniken für kommerzielle bzw. industrielle Einsatzbereiche. Die Wahrnehmung der Studierenden ist geschärft für eine innovative, ausdrucksstarke und individuelle Darstellung von Mode im Rahmen von Kollektionsdarstellung und künstlerischer Einzelillustration unter besonderer Berücksichtigung der Gewichtung von informativem Charakter, Stilisierung, Abstraktion und überzeichnender Interpretation.
Lehrinhalte:	<ul style="list-style-type: none"> - Anatomie als Grundlage zur Entwicklung von Modefigurinen - Figurinenkonstruktion für DOB, Haka, Kiko - Skribbeln - Silhouettendarstellung - Bekleidungsdarstellung, Techniken zur Darstellung von Licht- und Schatten, Faltenwürfen - Schnellstudien nach Modell - Material-, Oberflächen-, Musterdarstellung - Manuelle für Modeillustration - Entwicklung freier künstlerischer Darstellungstechniken für die Modeillustration
Methoden	Die Lehrveranstaltung besteht aus Vorlesungen und Anleitungen zu den verschiedenen Techniken und Arbeitsweisen. Diese sollen den Studierenden als Grundlage für die Entwicklung eines individuellen Zeichenstils dienen. Hierzu finden Übungen statt, die durch Hausarbeiten vertieft und ergänzt werden. Korrekturen und Kommentierung erfolgen in Einzel- und Gruppenbesprechungen. In Projekten werden verschiedene Darstellungsweisen zu bestimmten Themen erarbeitet. Diese werden vom Studierenden in eigenständiger Hausarbeit mit anschließenden Korrekturen und Besprechungen weiterentwickelt. Im Rahmen von Einzel- oder Gruppenbesprechungen werden die individuellen Ansätze erörtert, um beim Studierenden die Auseinandersetzung mit einem weiten Spektrum an illustrativer Umsetzung von Modedesign und Modedarstellung zu fördern.
Leistungsüberprüfung	Mappenprüfung / Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Kunst
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign
Modul	Modedarstellung
Fach	Computergestützte Modedarstellung Thema: Bildbearbeitung und Collagenerstellung in Photoshop – Einsatzmöglichkeiten in der Mode
Lehrende	Lehrauftrag
Fachgruppenleitung	Prof. Christian Hahn, Prof. Gesa Lange
Semester	5
Angebot	Sommersemester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	gute Computergrundkenntnisse
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	<p>Die Studierenden können die wichtigsten Funktionen von Photoshop selbständig einsetzen. Scans, Fotos und Vorlagen werden eigenständig bearbeitet oder erstellt. Die Möglichkeiten des pixelorientierten Zeichnens werden erlernt aber auch seine Grenzen erkannt. Praktische Beispiele zeigen die Einsatzmöglichkeiten von Bildbearbeitung und Präsentation im Modebusiness auf und schulen das Auge, Collagen und Retuschen in der Umwelt (z.B. Kataloge, Zeitschriften, Werbung) zu erkennen. Die Studierenden sind am Ende des Semesters in der Lage, eigene Moodboards, Trendcollagen und freie Arbeiten nach ihren Ideen zu realisieren.</p> <p>Die Studierenden lernen die wichtigsten Grundfunktionen und Möglichkeiten der vektorbasierten 2D Darstellung kennen, wobei im ersten Teil des Semesters das Erlernen der eingesetzten Software im Vordergrund steht. Im zweiten Schritt werden die Studierenden in die Lage versetzt, einfache technische Modezeichnungen zu erstellen und zu variieren. Am Ende des Semesters besitzen alle das Rüstzeug, auch komplexere Zeichnungen eigenständig zu erstellen.</p> <p>Durch das regelmäßige Anwenden der Werkzeuge und Funktionen, erlangen die Studierenden zeichnerische Sicherheit und Routine und entwickeln Ihren eigenen Zeichenstil.</p>
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> – Einführung in die grundlegenden Softwarefunktionen – Arbeiten mit den Zeichenwerkzeugen – Einstellen von Farben, Werkzeugspitzen und Werkzeugoptionen – Arbeiten mit Ebenen – Auswahlen erstellen, transformieren und bearbeiten – Transformieren von Dokumenten oder Bildausschnitten – Farbkorrekturen vornehmen (z.B. Farbbalance, Sättigung, Helligkeit/Kontrast etc.) – Arbeiten mit Filtern (z.B. Weich- und Scharfzeichner) und Effekten – Füllen von Flächen und Konturen – Arbeiten mit Muster- und Retuschestempel – Bildgrößen, Bildmodi – Erstellen von Texten – Scannen, drucken, importieren – Retuschen, Collagen, Bildbearbeitung – Zeichnen und Transformieren von einfachen geometrischen Formen und Linien – Farben anmischen, Farbsysteme kennen lernen – Zeichnen von Freihandformen und Bezierkurven – Zeichnen von einfachen Kleidungsstücken – Arbeiten mit Mustern, Kacheln, Verläufen und Linseneffekten – Erstellen von Stilen und Symbolen (Bibliothek) – Texte und Arbeitshilfen
Methoden	<p>Die Lehrveranstaltungen bestehen aus Vorlesungen und praktischen Übungen am Computer. Alle Lernschritte werden am Computer gezeigt und dann von den Studierenden nachempfunden.</p> <p>In jeder Lehrveranstaltung finden kleine Übungseinheiten statt. Korrekturen und Hilfestellungen dazu gibt es jeweils in Einzel- oder Gruppenbesprechungen.</p>
Leistungsüberprüfung	Mappenprüfung / Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe T_Theorie

mit den Fächern:

Kunst- und Designgeschichte
Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie
Kulturphilosophie und Ästhetik
Soziologie
Dramaturgie
Poetik/Rhetorik
Textiltechnik

Modulgruppe	Theorie
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Kunst- und Modegeschichte 1 bzw. 2
Fach	Kunst- und Modegeschichte / Modetheorie
Lehrende	Prof. Dr. Birgit Haase
Fachgruppenleitung	Prof. Dr. Michaela Diener
Semester	1, 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	je 3
Credits	je 5
Voraussetzungen (empf.)	keine
Teilnehmerzahl	30
Lernziele	Das Pflichtmodul zielt auf Schaffung einer systematisierten Grundlagenkenntnis, welche die Studierenden zu einem kritischen und reflektierten Umgang mit Werken der bildenden und angewandten Kunst in ihrem jeweiligen geschichtlichen Kontext befähigt. Die Studierenden setzen sich mit historisch und stilistisch zusammenhängenden Gegenstandsbereichen auseinander und verfügen über ein kunst- sowie modehistorisches Grundgerüst eines epochenübergreifenden Zusammenhangs der Disziplin. Sie haben ein Bewusstsein für die Problematik der Epochen- und Terminologiebildung sowie für exemplarische kunst- bzw. modehistorische Problemstellungen.
Lehrinhalte	Die über zwei Semester angelegte Vorlesung gibt einen grundlegenden Überblick zur Kunst- und Modegeschichte vom Altertum bis heute. Fachliche Basis ist die Methode der historischen Textil- und Kleidungsforschung unter Anwendung eines breiten, soziokulturellen Ansatzes. Anhand verschiedener historischer Quellen wird die Kultur- und Formengeschichte der Mode eingehend erörtert. Die Einbeziehung gesellschaftlicher, materieller und weltanschaulicher Aspekte vermittelt ein umfassendes Bild historischer Gegebenheiten sowie einen generellen Zugang zum Wissenshorizont der Disziplin.
Methode	Vorlesung in wöchentlichem Turnus
Leistungsüberprüfung	Hausarbeit / Klausur / Referat (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Theorie
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Theorie BA
Fach	Kulturphilosophie und Ästhetik Kunst- und Designgeschichte Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie Poetik/Rhetorik Soziologie Dramaturgie
Lehrende	Prof. Dr. Michaela Diener Prof. Dr. Elke Drengwitz Prof. Dr. Birgit Haase Prof. Wolfgang Hegewald N.N. (Kulturphilosophie und Ästhetik) Lehrbeauftragte
Fachgruppenleitung	Prof. Dr. Michaela Diener
Semester	3 bis 6
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	3
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreiche Teilnahme an den entsprechenden Pflichtmodulen
Teilnehmerzahl	30
Lernziele	Das Bachelormodul bietet Raum für ein breitgefächertes Wahlpflichtprogramm zur Aneignung eines erforderlichen Orientierungs- und Vertiefungswissens im Bereich der Theorie. Eigene Fragestellungen werden entwickelt und im Rückgriff auf das differenzierte Studienangebot mit seinen unterschiedlichen theoretischen Ansätzen wissenschaftlich untersucht. Das Modul bereitet auf eine eigenständige Tätigkeit in den Anwendungsgebieten des jeweiligen Faches vor. Besonderer Wert wird deshalb auf die diskursive Behandlung des Stoffes gelegt, dessen Erarbeitung weitgehend selbstständig erfolgen und durch eine angemessene Präsentation (exemplarisch, mündlich wie schriftlich) begleitet werden soll.
Lehrinhalte	
Kunst- u. Designgeschichte	In den Wechselveranstaltungen werden Grundkompetenzen im Umgang mit Kunstwerken aus der Zeit des Frühmittelalters bis zur Gegenwart vermittelt. Auf breiter, exemplarischer Materialbasis wird die Fähigkeit zur Beschreibung, Analyse und Interpretation von Kunstwerken im historischen Kontext entwickelt (auch vor Originalen in Hamburger Museen). Die Erarbeitung epochenübergreifender Zusammenhänge bietet zudem die Möglichkeit einer systematischen Einführung in geisteswissenschaftliches Denken im Rahmen der Kunst- und Designgeschichte. Erlernt wird im Besonderen die historisch-kritische Arbeitsweise, zu der spezielle kunsthistorische Methoden der Analyse und Argumentation hinzukommen. Dazu gehört die Bild- und Textrecherche sowie die werk- und problemorientierte Auswertung wissenschaftlicher Literatur.
Kunst- u. Modegeschichte /Modetheorie	Wechselnde Veranstaltungen bieten die Möglichkeit zu eingehender, kritischer Auseinandersetzung mit bestimmten kunst- und modehistorischen Epochen oder speziellen Themen aus dem Bereich Kunst- und Modegeschichte / Modetheorie. In diesem Zusammenhang werden anhand unterschiedlicher Quellen genaue Kenntnisse kunst- und modehistorischer Zusammenhänge erarbeitet und vertieft. Gleichzeitig werden grundlegende Techniken und Prozesse des wissenschaftlichen Arbeitens (Stichworte: Recherche, Analyse, Interpretation, Argumentation, Präsentation) sowie spezifische Methoden des Faches vermittelt. Durch die systematische, geisteswissenschaftliche Beschäftigung mit Fragestellungen der kulturellen Identität wird die persönliche Abhängigkeit von der umgebenden Kultur und Gesellschaft verdeutlicht.
Soziologie	Die Geschichte der Soziologie, soziologische Theorien, empirisch-statistische Forschungsdaten, Typologien und Zielgruppen-Studien bilden den thematisch-analytischen Mittelpunkt. Gesellschaftliche Wandlungsprozesse, soziale Probleme und soziologisch-relevante Neuerungen werden als zentrale Ansatzpunkte für eine angewandt-künstlerische Auseinandersetzung dargestellt.

Kulturphilosophie/ Ästhetik	Text liegt wegen Neuberufung noch nicht vor.
Poetik/Rhetorik	In den Kursen mit je wechselnden Themen werden Grundkompetenzen im Umgang mit Texten und mit der eigenen Sprachlichkeit vermittelt und befördert. Lesen und Schreiben werden als zwei Aggregatzustände eines Prozesses kenntlich gemacht. Einführung in ein grammatisches und hermeneutischen Denken, Befähigung zu Analyse und Interpretation von Texten - das Unterrichtsgeschehen legt die Fundamente für ein poetologisches und rhetorisches Elementarwissen.
Methode	Seminaristischer Unterricht in wöchentlichem Turnus / ggf. Exkursionen. Die Diskussionen im Seminar fließen in die endgültige Ausarbeitung der Themen durch die Studierenden mit ein.
Leistungsüberprüfung	Hausarbeit / Klausur / Referat (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Theorie
Studiengänge	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign
Modul	Textiltechnik
Fach	Textiltechnik
Lehrende	Lehrauftrag
Fachgruppenleitung	Prof. Dr. Michaela Diener
Semester	3
Angebot	Sommersemester
Modulart	Pflicht
SWS	3
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	30
Lernziele	Im Rahmen des Pflichtmoduls werden die Grundlagen der textilen Materialtechnologie vermittelt. Die Studierenden erwerben Wissen über die klassischen Rohstoffe und deren Weiterverarbeitung zu Fäden und Flächen sowie die Auswirkungen auf das textile Endprodukt. Die Übersicht über die unterschiedlichen Faserstoffe und die Erläuterung der Produktionsstufen der textilen Kette ermöglichen ein Verständnis der Wechselwirkungen und Bedingtheiten von Material und Produktion sowie die Definition produktbezogener Anforderungen. Vergleichende Analysen der Methoden zur Gewinnung und Erzeugung prägen eine differenzierte Einschätzung der Materialeigenschaften.
Lehrinhalte	Vorstellung der wichtigsten textilen Rohstoffe und deren Einsatzmöglichkeiten in der textilen Kette. Analyse der physikalisch-technischen Rohstoffeigenschaften und deren Auswirkungen auf das Fertigprodukt anhand der wichtigsten Natur- und Chemiefasern. Erörterung der Einsatzgebiete von Naturfasern, Regeneratfasern und synthetischen Chemiefasern. Vermittlung der Pflegekennzeichen, Markennamen und DIN Kurzzeichen. Informationen zu Welfaserproduktion und Umweltproblematik, nebst ökologischer Bewertung.
Methoden	Lehrvortrag/Seminar in wöchentlichem Turnus, unter Einbeziehung von Übungen anhand konkreter Materialien (Materialanalyse).
Leistungsüberprüfung	Hausarbeit / Klausur / Referat (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Theorie
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Kostümdesign
Modul	Dramaturgie
Fach	Dramaturgie
Lehrender	Lehrauftrag
Fachgruppenleitung	Prof. Dr. Michaela Diener
Semester	3, 4, 5
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	3
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	30
Lernziele	Es wird das möglichst komplexe Versprachlichen von ästhetischen Erfahrungen erlernt, um damit einen kommunikativen Diskurs über Kunst zu etablieren. Ausgehend vom thematischen Semesterschwerpunkt wird durch den Diskurs an ästhetischen Erfahrungen erlernt, nicht nur über Kunst zu reden, sondern diese Verbalräume auch zu betreten.
Lehrinhalte	<p>»Die Kunst ist bestimmt zu beunruhigen; die Wissenschaft macht sicher« – formulierte einst Georges Braque, kubistischer Weggefährte Pablo Picassos. Was müssen wir tun, damit diese Beunruhigung konstruktiv irritiert und nicht nur verstört? Was liegt an uns und was liegt an dem, das wir sprachlich mit der Hülle Kunst zu fassen versuchen?</p> <p>Der Kurs »Grundfragen der Dramaturgie« gibt eine erste Einführung in dramaturgisches Denken und offeriert Zugänge zur analytischen Interpretation von Theaterstücken, Filmen, Opern, Musik, Texten und Bildern anhand zahlreicher Beispiele, die im Zusammenspiel mit anderen Kursen eine thematische Gesamtheit erzeugen.</p> <p>Der Begriff Dramaturgie bezieht sich auf das Kompositionsprinzip eines Theaterstücks, auf Spannungsbögen in Literatur, Filmen, Opern, TV und Kunst und wird seit Schlegels und Lessings Definitionen auch immer auf selbstrefertielle Überlegungen ausgeweitet.</p> <p>Im Zuge der Entwicklung des Regietheaters hat die Dramaturgie seit Beginn des 20. Jhd. eine immer diversifiziertere Aufgabenstellung in der produktionsbezogenen Arbeit gestellt. Einerseits fand eine Verwissenschaftlichung statt und es wurde zur Aufgabe der Dramaturgie, wissenschaftliche Erkenntnisse aus verschiedenen Disziplinen für den schöpferischen Prozess der gemeinsamen Entstehung von Theater nutzbar zu machen. Unsere interdisziplinäre Auseinandersetzung mit Kunst und Wissenschaft, Kultur und Historie soll also deutlich machen, dass es ja nicht der dramatische Text oder die Komposition, sondern die lebendige Aufführung ist, die zählt.</p> <p>Die Aufführungsanalyse stellt Begriffe zur Analyse und Beschreibung von Theaterereignissen bereit. Ihren Gegenstand betrachtet sie dabei als strukturierten Zeichenzusammenhang, mithin als Text. Im Gegensatz dazu geht es der Dramaturgie um die Entwicklung zukünftiger Theaterereignisse – besonders um das kreative Zusammenwirken mit Regie, Bühne und Kostüm. Sie kann sich sowohl auf den dramatischen Text als auch auf den Aufführungstext und dessen Produktion beziehen.</p>
Methode	Es werden sich vorlesungsartige Abschnitte mit einer gemeinsamen "explication de texte" abwechseln, Kurzreferate und Diskussionen werden durch Vorträge ergänzt.
Leistungsüberprüfung	Hausarbeit / Klausur / Referat (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Theorie
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Theorie Kolleg BA
Fach	Kulturphilosophie und Ästhetik / Kunst- und Designgeschichte / Kunst- und Modegeschichte, Modetheorie / Poetik, Rhetorik / Soziologie
Lehrende	Prof. Dr. Diener Prof. Dr. Drengwitz Prof. Dr. Haase Prof. Hegewald N.N.
Fachgruppenleitung	Prof. Dr. Michaela Diener
Semester	7
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lehrziel	In diesem Aufbaumodul erfolgt die Spezialisierung und vertiefende Beschäftigung mit ausgewählten Themenfeldern und Problemstellungen in Erweiterung der Inhalte des Bachelor-Moduls »Theorie BA«. Dem entspricht das breite inhaltliche Spektrum des Lehrangebots. Ziel ist die Befähigung zur verdichteten Reflexion und Verknüpfung von kunst-, design-, kultur- und moderelevanten Phänomenen mit geistes- und kulturwissenschaftlichen, mit ästhetischen, historischen, soziologischen, philosophischen und politischen Kontexten, wobei immer auch die theoretische Reflexion der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit angeregt werden soll. Die Studierenden haben die Möglichkeit, ihren persönlichen Neigungen entsprechend ein vertiefendes Wahlfach aus den oben aufgeführten Bereichen zu bestimmen, um so eine individuelle Profilbildung zu verfolgen.
Lehrinhalte	
Kunst- u. Designgeschichte	In Erweiterung der Inhalte des Bachelor-Moduls »Theorie BA« werden die bereits erworbenen Kenntnisse von Methoden und Arbeitstechniken des Faches angewendet, um in den Lehrveranstaltungen zur Kunst- und Designgeschichte in eigenständiger Bearbeitung relevanten Fragestellungen aus einem jeweilig vorgegebenen kunst- und designgeschichtlichen Bezugsrahmen nachzuspüren.
Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie	In Erweiterung des Bachelor-Moduls »Theorie BA« werden die bereits erworbenen Kenntnisse von Methoden, Techniken und Inhalten des Faches angewendet, um unter einer vorgegebenen Fragestellung ein modehistorisches oder -theoretisches Thema weitgehend selbständig zu erarbeiten und anschließend im Seminar zur Diskussion zu stellen.
Soziologie	In Erweiterung und Spezifizierung der Inhalte der vorangegangenen Semester werden die bereits erworbenen Kenntnisse von Methoden und Arbeitstechniken des Faches angewendet, um in en Lehrveranstaltungen soziologisch-relevante Fragestellungen aus einem jeweilig vorgegebenen thematischen Bezugsrahmen eigenständig zu bearbeiten.
Kulturphilosophie/ Ästhetik	Text liegt wegen Neuberufung noch nicht vor.
Poetik/Rhetorik	In Erweiterung der Inhalte des Bachelor-Moduls »Theorie BA« werden die bereits erworbenen Kenntnisse und Einsichten poetologischer und rhetorischer Art methodisch erweitert und fachlich generalisiert. Das bereits erworbene Basiswissen wird mit Fragestellungen aus den Bezirken Erzähltheorie, Grundlagen der Wahrnehmung, Sprachphilosophie und Erkenntnistheorie verquickt, um die Selbständigkeit und Souveränität eines poetologischen und rhetorischen Denkens zu stärken.
Methode	Seminaristischer Unterricht in wöchentlichem Turnus und Prüfung (30minütiger Vortrag auf der Grundlage des im vorhergehenden Semesters bearbeiteten Themas).
Leistungsüberprüfung	Hausarbeit / Klausur / Referat (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe L_Labore und Werkstätten

mit den Fächern:

- Computerlabor
- Labore Zeitbezogene Medien
- Fotolabor
- Bleisatzwerkstatt
- Manuelle Drucktechniken
- Digitale Illustration
- Schnittgestaltung
- Fertigungstechnik
- Textiltechnik
- Kostümgestaltung
- Historischer Schnitt
- Gewebekonstruktion/-gestaltung
- Textildruck
- Bindungslehre



Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign
Modul	Labor Mode
Fach	Schnittgestaltung Schnittgestaltung HAKA Schnittgestaltung CAD Schnittgestaltung Modellieren/Drapiieren Historischer Schnitt Modellieren und drapieren Fertigungstechnik Textildruck Textiltechnik Kostümgestaltung
Lehrende	Prof. Harjes Haas Prof. Neumann Prof. Dr. Elke Drengwitz Dipl.-Des. Susanne Ullrich Dipl.-Des. Martina Lutz Lehraufträge
Fachgruppenleitung	Prof. Heinz Neumann (Modedesign) Prof. Reinhard von der Thannen (Kostümdesign) Prof. Renata Brink (Textildesign)
Semester	3 bis 6
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreiche Teilnahme an den entsprechenden Pflichtmodulen
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studierenden sind mit den Prozessen in den jeweiligen Werkstätten und Laboren vertraut und gewinnen einen Überblick über die Möglichkeiten in diesen Arbeitsfeldern. Sie sind geübt im Umgang mit den entsprechenden manuellen und digitalen Werkzeugen und können diese für die Entwicklung und Realisierung ihrer Designprojekte fachgerecht anwenden.
Lehrinhalte:	
Schnittgestaltung 3	Im Mittelpunkt steht die Modellschnittentwicklung eigener Entwürfe mit dem Ziel der Annäherung an einen individuellen Stil auch über die Schnittentstehung. Verbindung experimenteller, kreativer und technisch orientierter Arbeit; Individualität, handwerkliche Qualität und technisches Know-how werden miteinander verbunden. Zusammenführung der erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse aus Schnittgestaltung 1 und 2, Erweiterung der erarbeiteten Sammlung von Grundschnitten als Grundlage zur Nutzung für das weitere Studium. Prototypentwicklung in Simuliermaterial mit Fokus auf genaue Entwurfsumsetzung und höchste Passform unter Berücksichtigung fertigungsspezifischer Anforderungen.
Schnittgestaltung HAKA	Die HAKA-Schnittgestaltung unterscheidet sich zur DOB-Schnittgestaltung durch ausführlichere und mehrschichtigere Konstruktionen. Einführung in die verschiedenen Maß und Konstruktionssysteme. Erarbeitung eines Repertoires von Grundschnitten zur folgenden Realisation von Entwürfen im Schnitt unter besonderer Berücksichtigung der speziellen Gegebenheiten von Männerbekleidung. Neben der Neukonstruktion von Schnitten, werden auch die Möglichkeiten vorhandener Konstruktionen und deren manuelle Veränderung vertieft. Schnitte werden am Computer konstruiert und während des Unterrichts in animierter Form nachvollzogen. Das erlernte Material wird in eigenen Entwürfen in Nessel beispielhaft realisiert.
Schnittgestaltung CAD	Einführung in die Schnitt-Software "Grafis« und Erlernen der wichtigsten Funktionen und schnitttechnischen Abläufe. Bisher manuell erstellte Konstruktionen sind im Programm nachzubauen und Unterschiede erkennen zu lernen. Anwendbare Schnitte werden entwurfsnah, proportionsgemäß und passformgenau am Computer erstellt. Grundschnitte und Variationen werden mit Hilfe des Schnittprogramms schnell und effizient konstruiert und angewendet. Realisierbare Ergebnisse werden zum Teil in Nessel umgesetzt.
Schnittgestaltung Modellieren/Drapiieren 1	Zentral werden die Zusammenhänge zwischen Körper, Material und Schnitt verdeutlicht.

Vermittlung der Basis des Modellierens und Drapierens zur selbständigen und freien Arbeiten in der dreidimensionalen Schnittgestaltung. Befähigung zur Erarbeitung eines Fundus von Grundschnitte, auf dem in den Designkursen aufgebaut werden kann. Grundlagen des Modellierens und erste Kenntnisse und Erfahrungen dieser Techniken werden vermittelt sowie praktische, handwerkliche Fähigkeiten geübt. Erarbeitung vornehmlich durch umfangreiche praktische Übungen in einem Standardmaterial anhand vorgegebener Basisthemen.

Schnittgestaltung Modellieren/Drapieren 2

Aufbauend auf Modellieren/Drapieren 1 bilden eigene Entwürfe der Studierenden auch in Verbindung mit anderen Modulen und Kursen die Arbeitsbasis. Einsatz verschiedener Stofflichkeiten sowie selbst hergestellter Flächen unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Eigenschaften wie Elastizität, Dicke, Volumen, oder Transparenz zur Erforschung der stilistischen Auswirkungen und Entwicklung spezifischer Vorgehensweisen. Aufgaben zur Lösung komplexer Gestaltungsinhalte zwecks Entwicklung einer eigenen Herangehensweise und Modellieretechnik, einer "Handschrift« im Schnitt.

- Historischer Schnitt 1** Kennenlernen historischer Schnitte als Basis des modernen Maßschnittes. Vermittlung eines Grundschnitt-Systems und der Möglichkeiten verschiedener Abwandlungen zur Integration historischer Linienführungen ins Schnitttraster und somit in den Maßschnitt. Berücksichtigung spezieller Kenntnisse im Umgang mit dem Theaterkostüm. Die erstellten Grundschnitte werden nach Körpermaßen realisiert um den Zusammenhang zwischen zweidimensionaler Konstruktion und dreidimensionaler Form zu verdeutlichen und im Modell zu überprüfen. Reflexion der praktischen Erfahrungen zur Nutzung und Integration in weitere Planungen.
- Historischer Schnitt 2** Aufbauend auf Historischer Schnitt 1 werden die Unterscheidungen spezieller Epochen der Modegeschichte mittels der Besonderheiten hinsichtlich der Schnittgestaltung herausgearbeitet. Besondere Beachtung liegt dabei auf der Unterkleidung und den Unterbauten, die für die historische Silhouette wesentlich sind. Das Erlernte wird am Modell umgesetzt und überprüft. Die Studierenden beschäftigen sich mit historischen Vorlagen und erlernen den freien Umgang mit Schnittformen. Sie machen sich mit der Umsetzung ins Dreidimensionale vertraut und überprüfen ihre Arbeit am Modell. Entwicklung spezifischer Kostümteile.
- Fertigungstechnik 3** Dekorative Detaillösungen und textile Schmucktechniken. Vermittlung der verschiedenen speziellen Fertigungsarten und -abläufe und deren variablen Einsatzes beim Entwurf von Kleidungsstücken und Accessoires. Es werden verschiedene Schmucktechniken anhand eines Standardrepertoires erlernt und eigenständig mittels Materialexperimenten weiterentwickelt. Die im Department diesbezüglich vorhandenen Spezialmaschinen werden fachgerecht genutzt und entwurfsspezifisch angemessen eingesetzt. Die Studierenden lernen, auf welche Weise Lösungen gefunden werden können, um industrielle Anforderungen mit dem innovativen Einsatz von Schmucktechniken zu verbinden.
- Fertigungstechnik 4** Jacken und Mäntel. Es werden die spezifischen Fertigungsarten und -abläufe bei der Realisierung unterschiedlicher Jackenformen und deren variable Nutzung bei der entwurfsbezogenen Anwendung erarbeitet. Abstimmung der verschiedenen Aspekte Jackenschnitt, Oberstoff, Einlage, Futter und Fertigung. Klassische Kanten-, Schlitz-, Ärmel-, Verschluss-, Taschen- und Kragenlösungen werden fertigungstechnisch angemessen ausgeführt und eigenständig, auch experimentell, weiterentwickelt. Die in der Konfektion tradierten zentralen Verarbeitungs- und Fertigungsverfahren werden vermittelt, incl. spezifischer Lederverarbeitung. Umfangreiche fertigungstechnische Übungen. Realisation einer in Stil und Material frei gestalteten gefütterten Jacke. Die Studienarbeiten (Übungen und Realisation) sind weitgehend in den Laboren und Werkstätten des Departments zu erstellen. Dort vorhandene Maschinen, Geräte und Automaten sollen eingesetzt werden.
- Fertigungstechnik 5** Korsagen. Vermittlung der zentralen Fertigungsarten und -abläufe bei der Realisierung von Korsagen, sowie der variablen und entwurfsbezogenen Anwendung auf Basis der in Prêt-à-Porter und Konfektion am häufigsten verwendeten Korsagen-(Grund-) Schnittformen. Spezifische Abstimmung der Aspekte Schnitt, Oberstoff, Einlage, Futter und Fertigung. Einsatz existierender Korsagen-Verschlusslösungen sowie -Schmucktechniken und eigenständige Weiterentwicklung auch mittels Materialexperimenten. Realisation einer gefütterten Korsage unter Verwendung des gesamten Lehrstoffes mit eigenständig gewählten Materialien.
- Fertigungstechnik 6** Trenchcoats, Wende- und Doubleface-Mäntel. Vermittlung der spezifischen Fertigungsarten und -abläufe bei der Realisierung dieser drei Manteltypen und der entwurfsbezogen variablen Nutzung.. Abstimmung der verschiedenen Aspekte Schnitt, Oberstoff, Einlage, Futter und Fertigung. Klassische Saum- und Kanten-, Schlitz-, Verschluss-, Kragen-, Gürtel- und Ärmellösungen werden fertigungstechnisch angemessen ausgeführt und eigenständig, auch experimentell, weiterentwickelt. Realisation eines dem Lehrstoff entsprechenden Mantel-Prototyps unter Nutzung sämtlicher Lehrinhalte mit eigenständig gewählten Materialien. Die Studienarbeiten (Übungen und Realisation) sind weitgehend in den Laboren und Werkstätten des Departments zu erstellen. Dort vorhandene Maschinen, Geräte und Automaten werden eingesetzt.

Fertigungstechnik 7	Jersey, Strick und elastische Stoffe. Fertigungstechnische Abläufe und Verfahren für diese spezielle Materialgruppe werden erlernt und differenziert angewandt. Einführung in die spezifischen Nähmaterialien, Spezialmaschinen und fertigungstechnischen Abläufe nach festgelegten professionellen Richtlinien. Fachgerechte Abstimmung der zu verwendenden Materialien, spezielle Detaillösungen sowie Futter- und Inneverarbeitung werden vermittelt. Außerdem die Berücksichtigung der besonderen Anforderungen an Entwurf, Schnitttechnik und Fertigungsabläufe. Umfangreiche Übungen. Anwendung der in den Werkstätten des Departments vorhandenen Spezialmaschinen zur Realisation eines Prototypmodells unter Verwendung der tradierten Materialien und Techniken.
Textildruck 1	Die Studierenden werden in die Siebdruck-Werkstatt mit allen Geräten und Funktionen eingeführt. Es werden Kenntnisse über verschiedene Veredelungs- und Färbetechniken sowie Farbstoffklassen vermittelt. Sie führen ein Arbeitsbuch. Siebdrucke werden in unterschiedlichen Farb-Stellungen auf verschiedenen Trägermaterialien realisiert.
Textildruck 2	Vermittlung von spezielleren und weiterführenden textilen Siebdrucktechniken und -verfahren. (Aufbauend auf Textildruck 1.)
Textiltechnik 2	Herstellung textiler Flächen unter Berücksichtigung modischer und marktbestimmender Tendenzen. Überblick über die maschenbildenden Textilmaschinen, Kenntnisse ihrer Funktionsweise und Maschenwarenstoffe. - Faserstoffeinsatzmöglichkeiten, Funktionsprinzip der Flachstrickmaschine, Funktionsprinzip der Rundstrickmaschine, Funktionsprinzip der Kulierwirkmaschine, Funktionsprinzip der Kettenwirkmaschine, Teilungen (Feinheiten), Numerierungssysteme, Bindungslehre, Stoffanalysen
Textiltechnik 4	Die Studierenden sollen Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Flachstrickmaschinen erwerben und Produkte entwickeln, die modischen Ansprüchen gerecht werden sowie Gebrauchswertbestimmungen standhalten. Maschinenbedienung Verständnisschließung für die Wechselwirkungsmechanismen: Faserstoff / Garnstärke / Teilung / Kulierung, Ideenfindung und Realisation, Produktentwicklung und -optimierung
Kostümgestaltung A	Es werden gestalterisch-praktische Grundlagen der Kostümgestaltung erworben, welche die Studierenden befähigen, Entwürfe aus den Bereichen Modedesign, Film, Schauspiel, Oper oder Ballett zu realisieren. Unter Vorgabe thematischer Aufgabenstellungen Vermittlung der Grundlagen der Stoff- und Kostümmalerei, der Drucktechniken, der plastischen Veränderung von Oberfläche, der Bearbeitung von Kostümen (Aging) und der Herstellung von Masken und Modellen. Realisierung eigener Entwürfe unter Anwendung der handwerklich-künstlerischen Techniken. Die praktischen Erfahrungen im Umgang mit Materialien und daraus resultierenden künstlerischen Gestaltungsmöglichkeiten sind wesentlicher Bestandteil der Lehrveranstaltung.
Kostümgestaltung B	Aufbauend auf Kostümgestaltung A werden erworbene Grundkenntnisse vervollkommenet und konkrete Arbeiten aus Modedesign, Film, Schauspiel, Oper oder freier Kunst eigene realisiert. Dabei wird im Speziellen die Bühnenpräsenz und/oder Filmoptik auf ihre Wirksamkeit hin beobachtet und analysiert. Die künstlerischen Techniken sollen soweit perfektioniert werden, daß die Studierenden selbständig in der Lage sind, die künstlerische Realisierung ihrer Entwürfe unter Einbeziehung realer Produktionsbedingungen umzusetzen. Die praktischen Erfahrungen und die künstlerische Reflexion innerhalb des Realisierungsprozesses sowie die erweiterte Arbeit am konkreten Projekt sind Hauptbestandteil des Kurses. Anmerkung zu allen Lehrinhalten innerhalb Labor Mode: Verbindungen und Zusammenhänge mit anderen Modulen und Kursen (z.B. Modulgruppe D) sind möglich, z.T. auch gezielt angestrebt.
Methoden	Jedes Seminar umfasst die detaillierte theoretische Vermittlung der jeweiligen technischen und gestalterischen Arbeitsverfahren und -abläufe, sowie die von den Studierenden in Form von Übungen auszuführende Anwendung. Hauptbestandteil ist deren praktische Erprobung, Ausführung und Weiterentwicklung. Anfertigung und Entwicklung praktischer Material- und Arbeitsproben und oder Prototyp-Modellen..
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung / Klausur (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign, Kostümdesign
Modul	Schnittgestaltung 1
Fach	Schnittgestaltung
Lehrende	Prof. Harjes Haas, Prof. Neumann
Fachgruppenleitung	Prof. Neumann (Modedesign)
Semester	1
Angebot	Sommersemester
Modulart	Pflicht (Modedesign und Kostümdesign), Wahlpflicht (Textildesign)
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studierenden erwerben Kompetenz in der Handhabung und Anwendung von Tabellen mit Konstruktionsmaßen und Passformklassen und wenden diese in Basiskonstruktionen für Röcke und Oberkörpergrundschnitte an. Den Studierenden wird eine Methode vermittelt, die es ihnen ermöglicht, eigene Entwürfe in Schnitte umzusetzen.
Lehrinhalte	Die Lehre in diesem Fach vermittelt methodische und instrumentelle Fachkompetenz. Hohe Priorität hat die Aneignung von Grundlagen, das Aufzeigen von Wegen und das Verdeutlichen von Zusammenhängen, die zu individuellen, kreativen Variationsmöglichkeiten führen. Die Studierenden erwerben Grundlagen in der Bekleidungskonstruktion und in der Anwendung der Messmittel zur Bestimmung der Körpermaße, die den Aufbau der Maßtabellen in Verbindung mit den Konfektionsmaßen bilden. Am Beispiel Rock und Bluse werden einfache Grundschnittaufstellungen erlernt.
Methoden	Der Kurs findet als wöchentliche Lehrveranstaltung in Form einer Kombination aus Beispielen und Übungen statt. Die Beispiele dienen der systematischen Vermittlung fachspezifischer Kenntnisse, die Übungen dienen der Anwendung des vorgetragenen Stoffes. Der Vergleich der festzulegenden Mehrweitenverhältnisse vom Körpermaß zum Fertigmaß wird durch eine Gegenüberstellung von fertigen Kleidungsstücken demonstriert und ermöglicht damit die schwierige Einordnung der richtigen Weitenzugaben.
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung / Klausur (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.



Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign, Kostümdesign
Modul	Schnittgestaltung 2
Fach	Schnittgestaltung
Lehrende	Prof. Harjes Haas, Prof. Neumann
Fachgruppenleitung	Prof. Neumann (Modedesign)
Semester	2
Angebot	Wintersemester
Modulart	Pflicht (Modedesign und Kostümdesign), Wahlpflicht (Textildesign)
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	Schnittgestaltung 1
Teilnehmerzahl	16
Lernziele	Die Studierenden sind in der Lage, einen Entwurf oder ein fertiges Kleidungsstück visuell zu erfassen, nach Proportionen aufzuschlüsseln und in den Normen des Schnittsystems zu realisieren. Die Basiskonstruktionen werden zu Modellschnitten weiterentwickelt.
Lehrinhalte	Hier werden die Kenntnisse, Erfahrungen und praktischen Fähigkeiten aus Modul 1 vertieft. Im Vordergrund steht das Umgehen mit Proportionen und Formen und deren Umsetzung in die Fläche. Am Beispiel von Kleid und Hose werden Lehrinhalte vorgestellt und Vorgehensweisen im Kurs geübt und praktisch umgesetzt.
Methoden	Es werden mehrere kleine Aufgaben gestellt, bei denen Fertigkeiten eingeübt werden, an deren Ende die Erreichung der Passform und die detailgenaue Umsetzung des Entwurfes stehen.
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung / Klausur (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign, Kostümdesign
Modul	Fertigungstechnik 1
Fach	Fertigungstechnik
Lehrende	Dipl. Ing. Susanne Ulrich (akad. Mitarbeiterin)
Fachgruppenleitung	Prof. Neumann
Semester	1
Angebot	Sommersemester
Modulart	Pflicht (Mode- und Kostümdesign)
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	16
Lernziele	Um Oberbekleidung fertigen zu können, ist ein Spektrum an fertigungstechnischen Kernkompetenzen vorhanden und entwurfsbezogen frei verfügbar. Dieses für die Teilnahme an den Fertigungskursen 2-6 unumgängliche Basiswissen versetzt die Studierenden in die Lage grundlegende Fertigungsverfahren, die Bekleidungsdetails, Nahtverbindungen, Kanten- und Bundabschlüsse, Taschen sowie Ausschnitte betreffen, zu beherrschen und methodisch angemessen einzusetzen. Die im Department vorhandene Betriebs- und Arbeitsmittel werden eigenständig genutzt.
Lehrinhalte	Der Schwerpunkt des Lehrinhalts für Fertigungstechnik 1 ist das Erlernen und Umsetzen grundlegender industrieller Fertigungstechniken der Bekleidungsindustrie und industrieller Bekleidungsverfahren für Röcke und Hosen. Die im Rahmen der Vorlesung erworbenen Fachkenntnisse werden in praktischen Arbeitsproben umgesetzt. Typische verarbeitungstechnische Methoden wie Nahtbindungen, Kantenverarbeitungen, Bund- und Abschlussverarbeitungen, RV-Techniken und Taschenformen und ihre Verarbeitung werden vorgestellt und erprobt.
Methoden	Jedes Seminar umfasst die detaillierte theoretische Vermittlung der jeweiligen fertigungstechnischen Arbeitsverfahren und -abläufe sowie die von den Studierenden in Form von Übungen auszuführende Anwendung der Fertigungstechniken. Die Lehrende beurteilt und bewertet die Arbeitsergebnisse.
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung / Klausur (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign, Kostümdesign
Modul	Fertigungstechnik 2
Fach	Fertigungstechnik
Lehrende	Dipl. Ing. Susanne Ulrich (akad. Mitarbeiterin)
Fachgruppenleitung	Prof. Neumann
Semester	2
Angebot	Wintersemester
Modulart	Pflicht (Mode- und Kostümdesign), Wahlpflicht (Textildesign)
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	Fertigungstechnik 1
Teilnehmerzahl	16
Lernziele	Um Oberbekleidung fertigen zu können, ist ein Spektrum an fertigungstechnischen Kernkompetenzen vorhanden und entwurfsbezogen frei verfügbar. Dieses für die Teilnahme an den Fertigungstechnikkursen 3-6 unumgängliche Basiswissen versetzt die Studierenden in die Lage grundlegende Fertigungsverfahren wie Kragenformen, Verschlussstechniken oder Armverarbeitungen für Blusen zu beherrschen und methodisch angemessen einzusetzen. Sie lernen die im Department vorhandenen Betriebs- und Arbeitsmittel kennen und nutzen sie eigenständig.
Lehrinhalte	Der Schwerpunkt des Lehrinhalts für Fertigungstechnik 2 ist das Erlernen und Umsetzen industrieller Bekleidungs Vorgänge für Blusen. Die im Rahmen der Vorlesung erworbenen Fachkenntnisse werden in praktischen Arbeitsproben umgesetzt und eine Bluse nach eigenem Entwurf und eigener Schnitterstellung realisiert. Typische verarbeitungstechnische Methoden werden vorgestellt und erprobt. Bei der Herstellung von Blusen sind das Armverarbeitung (Einnähen, Manschetten und Schlitzverarbeitung), Knopfleisten, Ausschnittformen, Kragenformen, Verschlussstechniken und Taschen. Eine Bluse wird nach eigenem Entwurf und eigener Schnitterstellung realisiert, dabei werden einzelne individuelle Arbeitstechniken für die Bluse erprobt. Die Studierenden setzen Zuschnitt und erlernte Fertigungstechniken an der eigens entworfenen Bluse um.
Methoden	Das Seminar findet als wöchentliche Lehrveranstaltung statt und umfasst die detaillierte theoretische Vermittlung der jeweiligen fertigungstechnischen Arbeitsverfahren und -abläufe sowie die von den Studierenden in Form von Übungen auszuführende Realisierung der Fertigungstechniken. Diese praktischen Übungen dienen der Anwendung des theoretischen vorgetragenen Arbeitsablaufes und der Einübung der methodischen und instrumentellen Handhabung in diesem Arbeitsablauf. Ebenso sollen die Studierenden bei der Bearbeitung der Übungsaufgaben zeigen, dass sie den Lehrinhalt bei der Lösung praktischer Aufgaben umsetzen können. Die Arbeitsergebnisse werden durch die Lehrende beurteilt und bewertet.
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung / Klausur (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.



Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Kostümdesign
Modul	Kostümgestaltung
Fach	Kostümgestaltung
Lehrende	Lehrauftrag
Fachgruppenleitung	Prof. von der Thannen
Semester	3 bis 6
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht, Wahlpflicht (Modedesign)
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Es werden gestalterisch-praktische Grundlagen der Kostümgestaltung erworben und vervollkommnet, welche die Studierenden befähigen, Entwürfe aus den Bereichen Modedesign, Film, Schauspiel, Oper oder freier Kunst zu realisieren.
Lehrinhalte	<p>Stufe A: Die Studierenden erlernen unter Vorgabe thematischer Aufgabenstellungen die Grundlagen der Stoff- und Kostümmalerei, der Drucktechniken, der plastischen Veränderung von Oberfläche, das Bearbeiten von Kostümen (Aging) und das Herstellen von Masken und Modellen. Dabei soll über die konkrete Realisierung eigener Entwürfe die Form und Farbgebungswahrnehmung geschult und trainiert werden.</p> <p>Stufe B: Die Studierenden wenden unter Vorgabe von thematischen Aufgabenstellungen im Modul Design, A und B und/oder durch die in Zusammenarbeit mit der Theaterakademie Hamburg zu realisierenden Theateraufführungen die erworbenen Grundlagen der Kostümgestaltung praktisch an. Dabei wird über die konkrete Realisierung der eigenen Entwürfe die Bühnenpräsenz und/oder Filmoptik auf ihre Wirksamkeit hin erlernt. Desweiteren sollen die künstlerischen Techniken vervollkommnet und soweit perfektioniert werden, dass die Studierenden selbständig in der Lage sind, die künstlerische Realisierung ihrer Entwürfe unter Einbeziehung realer Produktionsbedingungen umzusetzen.</p>
Methoden	<p>Stufe A: In der Lehrveranstaltung wird zu jedem Thema eine fachspezifische theoretische Einführung für alle Kursteilnehmer gegeben. Anhand der vorgelegten Entwürfe (Eigenstudienanteil) wird dann innerhalb des Kurses jede der vorgelegten Arbeiten individuell (innerhalb der Gruppe) besprochen und auf ihre Realisierung überprüft. Während des künstlerisch-praktischen Arbeitsprozesses erfolgt eine Betreuung jedes einzelnen Projektes der Studierenden.</p> <p>Die praktischen Erfahrungen im Umgang mit Materialien und daraus resultierenden künstlerischen Gestaltungsmöglichkeiten sind ein wesentlicher Bestandteil der Lehrveranstaltung.</p> <p>Stufe B: In der vierstündigen Lehrveranstaltung wird zum Semesterthema eine Einführung über die zu realisierenden Theaterstücke und/oder Projekte gegeben. In Zusammenarbeit mit Modul Theorie – Dramaturgie – und Designvertiefung wird eine Materialsammlung angelegt, welche die zu entstehenden Arbeiten inhaltlich begleitet. Anhand der dann vorgelegten Entwürfe (im Eigenstudienanteil zu erstellen) wird innerhalb des Kurses jede der vorgelegten Arbeiten individuell (innerhalb der Gruppe) besprochen, auf ihre Realisierung hin überprüft und während des künstlerisch-praktischen Arbeitsprozesses betreut und begleitet. Die entstandenen Arbeiten (Aufführungen/Projekte) werden innerhalb der Gruppe besprochen und ausgewertet.</p> <p>Die praktischen Erfahrungen und die künstlerische Reflexion innerhalb des Realisierungsprozesses sowie die Zusammenarbeit mit Regie, Dramaturgie und Bühnenbild am konkreten Projekt sind Hauptbestandteil des Kurses.</p>
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung / Klausur (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.



Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign, Kostümdesign
Modul	Historischer Schnitt 1
Fach	Historische Schnittkonstruktion
Lehrende	Lehrauftrag
Fachgruppenleitung	Prof. von der Thannen
Semester	4
Angebot	Wintersemester
Modulart	Pflicht
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studierenden lernen, dass die Basis des historischen Schnitts der moderne Maßschnitt ist. Durch die Vermittlung eines Grundschnitt-Systems und die Möglichkeiten verschiedener Abwandlungen, sind die Studierenden in der Lage, historische Linienführungen ins Schnitttraster zu integrieren. Sie berücksichtigen dabei spezielle Kenntnisse im Umgang mit dem Theaterkostüm.
Lehrinhalte	Die Studierenden erstellen einfache Grundschnitte im Maßstab1:4. Sie erlernen verschiedene Abwandlungsmöglichkeiten und können historische Linienführungen in den Maßschnitt integrieren. Alles wird am Modell überprüft. Die Arbeitsschritte werden dokumentiert.
Methoden	Die erstellten Grundschnitte werden vom verkleinerten Maßstab in Originalgröße nachgearbeitet. Dies geschieht unter Verwendung der eigenen Körpermaße. Der erstellte Schnitt wird in Nessel umgesetzt, somit wird der Zusammenhang zwischen der zweidimensionalen Konstruktion und der dreidimensionalen Form sichtbar. Die dabei entstehenden Erfahrungen werden reflektiert und in die weitere Planung integriert.
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung / Klausur (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.



Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Modedesign, Kostümdesign, Textildesign
Modul	Historischer Schnitt 2
Fach	Historische Schnittkonstruktion
Lehrende	Lehrauftrag
Fachgruppenleitung	Prof. von der Thannen
Semester	5
Angebot	Sommersemester
Modulart	Pflicht
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	Historischer Schnitt 1
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studenten können speziellen Epochen der Modegeschichte unterscheiden und haben deren Besonderheiten hinsichtlich der Schnittgestaltung herausgearbeitet. Besondere Beachtung liegt dabei auf der Unterkleidung und den Unterbauten, die für die historische Silhouette wesentlich sind. Das Erlernte wird am Modell umgesetzt und überprüft.
Lehrinhalte	Die Studierenden beschäftigen sich mit historischen Vorlagen und erlernen den freien Umgang mit Schnittformen. Sie machen sich mit der Umsetzung ins Dreidimensionale vertraut und überprüfen ihre Arbeit am Modell. Entwurf und Arbeitsschritte werden dokumentiert.
Methoden	Die erstellten Grundschnitte werden vom verkleinerten Maßstab in Originalgröße nachgearbeitet. Dies geschieht unter Verwendung der eigenen Körpermaße. Dabei entstehen spezifische Kostümteile. Der erstellte Schnitt wird in Nessel umgesetzt, somit wird der Zusammenhang zwischen der zweidimensionalen Konstruktion und der dreidimensionalen Form sichtbar. Die dabei entstehenden Erfahrungen werden reflektiert und in die weitere Planung integriert.
Zugeh. Lehrveranstaltungen	Dramaturgie
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung / Klausur (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Textildesign
Modul	Bindungslehre, Gewebegestaltung 1 bzw. 2
Fach	Gewebekonstruktion Gewebegestaltung Bindungslehre
Lehrende	Lehrauftrag
Fachgruppenleitung	Prof. Renata Brink
Semester	1, 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	je 4
Credits	je 5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziel	
Gewebekonstruktion	<p>Das Fach Gewebekonstruktion und -gestaltung befasst sich grundlegend mit den Faktoren der Gewebeentwicklung. Fragen zu technischen Realisationsmöglichkeiten und deren Gesetzmäßigkeiten werden praktisch an Musterwebstühlen erprobt. Das Spektrum reicht von traditionell gegebenen Vorgehensweisen bis hin zu experimentellen Grenzüberschreitungen. Der Schwerpunkt des Fachs liegt in der Vermittlung möglichst vielseitiger technischer und gestalterischer Möglichkeiten. Darüber hinaus werden Methoden aufgezeigt, die auf dieser Basis zur Entwicklung eigener Ideen und Realisierung innovativer Produkte führen sollen.</p> <p>Die Studierenden können Gestaltungsaufgaben mit einem hohen Maß an abstrakter Vorstellung lösen und lernen Vision und Konzept eigenständig zu erarbeiten, die Realisierung praktisch an Musterwebstühlen durchzuführen und den gesamten Arbeitsprozess zu dokumentieren und zu präsentieren. Ästhetische und funktionale Kriterien sind zu berücksichtigen.</p> <p>Das Erlernte und das Erprobte werden eine Basis für eigene Neufindungen und befähigen zu einem analytischen Umgang mit Textilien, insbesondere mit Geweben.</p>
Bindungslehre	<p>Das Fach Bindungslehre befasst sich auf theoretischem Weg mit den verschiedenen Gewebekonstruktionen, deren Entwicklungsmethoden, ihrem Aufbau und ihrer technisch-schematischen Darstellung auf dem Papier und am Computer.</p> <p>Den Studierenden wird das theoretische Verständnis darüber, welchen Gesetzmäßigkeiten Bindungen unterliegen und welche ästhetisch funktionalen Eigenschaften daraus resultieren, vermittelt. Sie werden befähigt, Bindungsmöglichkeiten in ihrer Systematik zu analysieren und als technische Zeichnung darzustellen sowie Gewebe als eine Art Architektur zu begreifen und dieses Verständnis zur Konstruktion eigener Gewebeentwicklungen anzuwenden. Die gesammelten Arbeitsunterlagen in Kombination mit der Dokumentation der Gewebe ergeben ein auch später nützliches Nachschlagewerk der Gewebebindungen.</p>
Lehrinhalte	
Gewebekonstruktion	<p>Die Lehrinhalte von Gewebe 1 bis Gewebe 3 werden webtechnisch komplexer. Beispielsweise erfolgt in Gewebe 1 eine Einführung in die Grundbegriffe der Schaftweberei und das Einrichten eines Musterwebstuhls. Jeder Studierende webt in einem vorgeschriebenen Rahmen die gesamten Grundbindungen und deren Ableitungen in Form eines 4-5 m langen Gewebebandes. Die Studierenden sammeln Erfahrungen mit unterschiedlichen Konstruktionsmöglichkeiten und ihrer Wirkungsweise im Wechselspiel mit der Farbe - im ersten Schritt ohne Einbeziehung der vielen Materialvariationen. Die Arbeit wird dokumentiert und präsentiert. Gewebe 3 beinhaltet eine komplexere Aufgabe, die von jedem Studierenden individuell bearbeitet wird (z.B. das Thema »Inbetweens«, Gewebe mit transparenten und dichten Partien). Dazu gehören Ideenfindung und Visualisierung in einer Ideen- und Materialsammlung, die Entwicklung eines technischen und gestalterischen Konzeptes, die Durchführung aller notwendigen Berechnungen und Vorarbeiten am Webstuhl sowie die Realisation des Konzeptes in einem laufenden Entwicklungsprozess - es gibt mehrere Zwischenpräsentationen in der Gruppe und schließlich die Endpräsentation. Zur Aufgabenstellung gehört ebenfalls die Dokumentation des Projektes.</p>
Bindungslehre	Im Modul Bindungslehre I werden Kenntnisse über Elementarbindungen, Leinwand, Köper, Atlas und deren einflächige Ableitungen, spezifische Eigenschaften, Entwicklungsmethoden,

das Zeichnen von Bindungspatronen, Schafteinzüge, Schlagpatronen, Bindungskurzzeichen (alt und nach DIN 61101) vermittelt.

Bindungslehre II beinhaltet zusammengesetzte Bindungen, mehrflächige Bindungen wie Doppelgewebe, Jaquardgewebe, Dreher...

Daneben gibt es eine Kurzeinführung in die Software »PointCarée« zur Erstellung von Bindungen am Bildschirm. Jeder Studierende nimmt hier Bezug auf seine aktuelle praktische Arbeit in Gewebe 2 und erstellt dafür einige kolorierte Bindungspatronen.

Methode

Gewebekonstruktion	Jede der drei Lehrveranstaltungen dauert ein Semester. Jeder Studierende stellt an einem Musterwebstuhl eine Folge von Gewebemustern her. Die Semesterarbeit gliedert sich in einzelne Arbeitsschritte. Diese werden von der Lehrenden unterstützend und anregend begleitet. Die Kompetenz in der Einschätzung - wie die Faktoren einer Gewebeentwicklung aufeinander wirken - wird schrittweise weiterentwickelt. Das Konkretisieren von Ideen und Visionen schon vor der Realisation der Gewebe stellt einen nicht unbeträchtlichen Teil des Lösungsprozesses dar.
Bindungslehre	Bindungslehre 1 und 2 dauern jeweils ein Semester und bauen aufeinander auf. Der Kurs findet als wöchentliche Vorlesung statt. Dabei werden Arbeitsblätter ausgegeben die den Lehrinhalt dokumentieren. Es gibt Übungsfelder für Zeichnungen die von den Studierenden einzeln oder in Gruppen erarbeitet werden. Beispiele, Materialproben werden gezeigt und besprochen. Es findet eine Thematisierung aktueller industrieller Produktionsbedingungen und Kriterien statt. Am Ende jedes Semesters wird eine Klausur geschrieben.
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung / Klausur (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.



Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Textildesign
Modul	Gewebegestaltung
Fach	Gewebekonstruktion Gewebegestaltung
Lehrende	Lehrauftrag
Fachgruppenleitung	Prof. Renata Brink
Semester	3
Angebot	Sommersemester
Modulart	Pflicht
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziel	Studierende sind in der Lage, komplexe Gewebe aus der Sicht der Gestaltung und der Konstruktion zu entwickeln, die sowohl traditionellen als auch innovativen Ansprüchen entsprechen. Sie können mit der textilen Software »Pointcarré« Konzeptionen entwickeln. Der Prozess von der kreativen Idee über das Konzept und die gestalterische und technische Umsetzung am Muster-Webstuhl bis zur Präsentation der Gewebe, wird mit allen technischen Unterlagen beschriftet. Eigene Gewebe können den Produkt-Welten zugeordnet werden.
Lehrinhalte	Die visuelle Darstellung der Ideen (Collage, Skizze, Entwurf, Materialproben, Farbkarte) wird vermittelt. Die Studierenden erlernen die Konzeptentwicklung mit der textilen Software: scannen, Simulation, Farbstellung, Einzug/Bindung, Schlagpatrone. Sie erfinden unkonventionelle Textilien am Muster-Webstuhl und erforschen charakteristische Materialsprachen. Ihre Sensibilität für Gewebe mit entsprechenden Funktionen wird entwickelt. Sie beschreiben das Thema und erstellen die entsprechenden Unterlagen. Alle Unterlagen werden präsentiert.
Methode	Die Lehrveranstaltung findet wöchentlich über ein Semester mit vier Semesterwochenstunden statt. Studierende erarbeiten ihre Themen am Rechner und am Muster-Webstuhl. Die Arbeitsergebnisse werden in Korrektorgesprächen erörtert. Am Ende des Semesters präsentiert jeder Studierende seine Arbeitsergebnisse.
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung / Klausur (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Textildesign
Modul	Textildruck
Fach	Textildruck
Lehrende	Lehrauftrag
Fachgruppenleitung	Prof. Renata Brink (Produkt Textil)
Semester	2
Angebot	Wintersemester
Modulart	Pflicht
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziel	Die Studierenden sind befähigt, in der Textildruck-Werkstatt eigenständig verschiedene Veredelungs- und Färbe-Techniken zu realisieren.
Lehrinhalt	Die Studierenden werden in die Siebdruck-Werkstatt mit allen Geräten und Funktionen eingeführt. Es werden Kenntnisse über verschiedene Veredelungs- und Färbe-Techniken sowie Farbstoffklassen vermittelt. Sie führen ein Arbeitsbuch. Siebdrucke werden in unterschiedlichen Farb-Stellungen auf verschiedenen Trägermaterialien realisiert.
Methode	Die Laboreinführungsveranstaltung findet wöchentlich statt. Studierende werden in der Gruppe in die Arbeitsphasen der Werkstatt eingeführt. Die Arbeitsergebnisse werden auch in Korrektorgesprächen mit den Design-Professoren gemeinsam erörtert.
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung / Klausur (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.



Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengang	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Studienrichtung	Textildesign
Modul	Labor Textil
Fach	Textildruck Fotolabor Computerlabor Gewebegestaltung Schnittgestaltung Fertigungstechnik Textiltechnik Kostümgestaltung
Lehrende	Siehe Fächer in den jeweiligen Modulen
Fachgruppenleitung	Prof. Renata Brink (Produkt Textil)
Semester	4, 5, 6
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziel	Die Studierenden sind mit den Prozessen in den jeweiligen Werkstätten und Laboren vertraut und gewinnen einen Überblick über die Möglichkeiten in diesen Arbeitsfeldern. Sie sind geübt im Umgang mit den entsprechenden manuellen und digitalen Werkzeugen und können diese für die Entwicklung und Realisierung ihrer Designprojekte fachgerecht anwenden.
Lehrinhalte	siehe Labor KoDe /Illustration und Labor Mode
Lernziel	Die Studierenden sind mit den Prozessen in den jeweiligen Werkstätten und Laboren vertraut und gewinnen einen Überblick über die Möglichkeiten in diesen Arbeitsfeldern. Sie sind geübt im Umgang mit den entsprechenden manuellen und digitalen Werkzeugen und können diese für die Entwicklung und Realisierung ihrer Designprojekte fachgerecht anwenden.
Methode	Jedes Seminar umfasst die detaillierte theoretische Vermittlung der jeweiligen technischen und gestalterischen Arbeitsverfahren und –abläufe, sowie die von den Studierenden in Form von Übungen auszuführende Anwendung. Hauptbestandteil ist deren praktische Erprobung, Ausführung und Weiterentwicklung.
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung / Klausur (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.



Modulgruppe	Labore , Theorie, Design
Studiengänge	Illustration, Kommunikationsdesign, Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Out of College
Fach	Externe Praxis
Lehrender	Betrieb oder eine andere Einrichtung der Berufspraxis
Fachgruppenleitung	verantwortlich: jeweilige Professoren, Prüfungsausschuss
Semester	3 bis 7
Angebot	jedes Semester
Modulart	Austauschmodul für Module der Gruppen: Labore Theorie Design
SWS	/
Credits	Äquivalent zum jeweiligen Modul
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	/
Lernziele	Die Studierenden erlangen durch die Praxisphasen elementare berufsfeldorientierte Kompetenzen, indem sie einen grundlegenden Einblick in die ihrem Studiengang entsprechenden Berufsfelder und -strukturen gewinnen, spezifische Arbeitsthemen, Inhalte und Abläufe sowie Verfahrensweisen kennen lernen, im Team und auch eigenständig planen sowie technisch und gestalterische mitarbeiten., soziale Kompetenzen im Umgang mit Kollegen und Auftraggebern entwickeln.
Lehrinhalte	Die Studierenden erstellen im beruflichen Rahmen Arbeiten, die als Äquivalenzleistungen für Studienarbeiten der oben genannten Modulgruppen anerkannt werden können. Art, Inhalt und Umfang der Arbeiten legen die Studierenden vor oder im Laufe der Praxisphase in Rücksprache mit dem Prüfungsausschuss oder der Leitung der betreffenden Modulgruppe fest. Die Studierenden werden im Betrieb oder einer anderen Einrichtung der Berufspraxis in die beruflichen Strukturen eingegliedert. Den Studierenden wird es zudem ermöglicht, mit Hilfe der im betrieblichen Spektrum vorhandenen Mitarbeiter bzw. Arbeits- und Betriebsmittel Äquivalenzleistungen zu Studienarbeiten zu erstellen.
Methode	Entspricht der im jeweiligen betrieblichen Rahmen vorgeschriebenen Ordnung für die Ausbildung von Praktikanten, oder besteht in der Ausübung der Tätigkeit als Designerin, oder Designer.
Leistungsüberprüfung	Die Leistungsüberprüfung entspricht den Anforderungen des Moduls, für das die Praxisphase als Austauschmodul angemeldet wird. Die Beurteilung erfolgt auf der Grundlage der – Zeugnisse der Ausbildungsstelle – des schriftlichen Praxisberichts der Studierenden – der Vorlage der im betrieblichen Rahmen erstellten Arbeiten.

Modulhandbuch für den Studiengang Illustration. BA

Modulgruppe D_Design

mit den Fächern der Illustration:

Buchillustration
Informative Illustration
Medienillustration

Modulgruppe	Design
Studiengang	Illustration
Modul	Illustration 1
Fach	Buchillustration, Informative Illustration, Medienillustration
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger, Prof. Erhard Göttlicher, Prof. Bernd Mölck-Tassel, Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer
Fachgruppenleitung	Prof. Bernd Mölck-Tassel
Semester	1
Angebot	Sommersemester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	10
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studierenden sind im analytischen Umgang mit Inhalten und Bildern geübt. Sie haben Methoden der Bildfindung, Grundzüge der Kompositionslehre und Darstellungstechniken kennen gelernt. Die Studierenden sind in der Lage, variantenreiche serielle Entwürfe zu entwickeln.
Lehrinhalte	Lehrinhalte sind zeichnerische und inhaltliche Recherche im Skizzenbuch, Entwurfstraining, Methoden der Bildfindung, Entwickeln von Bild-Textbeziehungen, Auseinandersetzung mit Illustrationen und Illustrationsgeschichte sowie stilistische Experimente.
Methoden	In dem Seminar geht es um Methoden, Techniken- und Arbeitsweisen der Illustration und es finden Übungen zu Teilaspekten der Illustration statt. Die Arbeitsergebnisse werden in Gruppen- oder in Einzelgesprächen diskutiert, analysiert, korrigiert und ausgewertet. Einzelne Arbeitsphasen werden in Zwischenpräsentationen vorgestellt. Am Ende des Kurses werden die Ergebnisse präsentiert.
Leistungsüberprüfung	Mappenprüfung / Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Illustration
Modul	Illustration 2
Fächer	Buchillustration, Informative Illustration, Medienillustration
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger, Prof. Erhard Göttlicher, Prof. Bernd Mölck-Tassel, Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer
Fachgruppenleitung	Prof. Bernd Mölck-Tassel
Semester	2
Angebot	Wintersemester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	10
Voraussetzungen (empf.)	Illustration 1
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studierenden erarbeiten Bildkonzepte und Dramaturgien selbständig.
Lehrinhalte	Bildkonzeptionen, dramaturgische Konzepte, Blickwinkel, Licht, Bewegung, Erzählung, Kompositionstraining sind Inhalt dieses Moduls. Ein kontrollierter Umgang mit Mitteln der Bilddarstellung in Bezug auf die gewünschte Bildaussage.
Methoden	In Seminarform geht es um Methoden, Techniken- und Arbeitsweisen der Illustration und es finden Übungen zu Teilaspekten der Illustration statt. Die Arbeitsergebnisse werden in Gruppen- oder in Einzelgesprächen diskutiert, analysiert, korrigiert und ausgewertet. Einzelne Arbeitsphasen werden in Zwischenpräsentationen vorgestellt. Am Ende des Kurses präsentieren die Studierenden ihre Ergebnisse.
Leistungsüberprüfung	Mappenprüfung / Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Illustration
Modul	Illustration Projekt
Fach	Buchillustration, Informative Illustration, Medienillustration
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger, Prof. Erhard Göttlicher, Prof. Bernd Mölck-Tassel, Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer
Fachgruppenleitung	Prof. Bernd Mölck-Tassel
Semester	3 bis 6
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht, Wahl zwischen den angebotenen Fächern
SWS	5
Credits	15
Voraussetzungen (empf.)	Illustration 1, 2
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studierenden können Praxisprojekte oder eigene Projekte planen und durchführen. Sie gehen mit den Vorgaben konstruktiv und kreativ um. Sie sind in der Lage sich auf realistische Produktionsbedingungen einzustellen. Sie halten den vorgegebenen Zeitrahmen ein und teilen ihre Zeit sinnvoll in Entwurfs-, Präsentations- und Ausführungsphasen. Sie können Projekte auf ästhetisch hohem Niveau durchführen. Die Studierenden haben ihre eigene Bildsprache weiterentwickelt und können sie auch in der Praxis umsetzen. Sie haben sich neue Darstellungsmethoden erarbeitet.
Lehrinhalte	Die Inhalte werden durch wechselnde Projekte vorgegeben. Die fachspezifischen Inhalte der drei Studienschwerpunkte Buchillustration, Informative Illustration und Medienillustration werden vermittelt. Die Studierenden werden in den Projekten individuell nach Leistungs- und Wissensstand differenziert gefördert.
Buchillustration	Die Studierenden entwickeln erzählende Bilder, Bilderzählungen und Buchillustrationen mit dem Schwerpunkt Kinder- und Jugendbuch sowie erzählende Illustrationen im Kontext unterschiedlicher Kategorien der Illustration wie Literatur, Editorial, Institutional, Advertising, Web, Animation und bildender Kunst. Die Studierenden untersuchen die Beziehung von Bild und Text, erproben visuelle Erzählstrukturen und analysieren die kulturellen Codices, welche den Themen, der Darstellung und der Rezeption von Illustrationen zugrunde liegen.
Informative Illustration	Die Studierenden lernen anhand der Projekte Recherche, Konzeption und visuelle Informationsvermittlung. Sie reflektieren mit Text-Bildbeziehungen und lernen konstruktiv mit Texten in Bildern umgehen und die für ihr Vorhaben notwendigen Texte zu schreiben. Sie integrieren Inhalt und Text auf hohem künstlerischem Niveau in die Bildkompositionen. Es werden Methoden der Informationsgestaltung mit digitalen und analogen Darstellungstechniken, wie 3D-Illustration, Animation, Layout, Malerei und Zeichnung vermittelt.
Medienillustration	Die Studierenden entwickeln erzählerische Bilder und Bilderzählungen in Serien nach vorbereitender Recherche in Natur, Biografie, Literatur, Stadt- und Popkultur und bereiten sie für eine Publikation in den verschiedensten Medien, wie Buch, Plakat, Fanzine, Zeitung u.a. auf. Dabei spielt das Einbeziehen des gesamten Objektes in die gestalterische Konzeption und in den digitalen oder manuellen Herstellungsprozess eine ebenso wichtige Rolle, wie die Entwicklung einer erzählerischen Dramaturgie. Sie erhalten beständig Einblick in die jeweils aktuelle Welt von Popkultur, Comic und Illustration.
Methoden	Es gibt Vorlesungen zu fachspezifischen und inhaltlichen Aspekten des jeweiligen Themas sowie Seminare über Methoden, Techniken- und Arbeitsweisen der Illustration. In Übungen werden Teilaspekte der Illustration bearbeitet. Die Arbeitsergebnisse werden in Gruppen- oder in Einzelgesprächen diskutiert, analysiert, korrigiert und ausgewertet. Einzelne Arbeitsphasen werden in Zwischenpräsentationen vorgestellt. Am Ende des Kurses werden die Ergebnisse präsentiert.
Leistungsüberprüfung	Mappenprüfung / Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Illustration
Modul	Thesis BA
Fach	Buchillustration, Informative Illustration, Medienillustration
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger, Prof. Erhard Göttlicher, Prof. Bernd Mölck-Tassel, Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer
Fachgruppenleitung	Prof. Bernd Mölck-Tassel
Semester	7
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	/
Credits	12
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreicher Abschluss aller Module des Curriculums
Teilnehmerzahl	1
Lernziele	Die Studierenden können ein Projektkonzept mit Illustrationen und Entwürfen professionell umsetzen, präsentieren und dokumentieren.
Lehrinhalte	Eigenständige Konzeption und Realisation eines Projektkonzepts bis zur Präsentationsreife als Prototyp. Differenzierte, individuelle Lehre in den angebotenen Studienfächern
Methoden	Die Studierenden arbeiten eigenständig.
Leistungsüberprüfung	Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Illustration
Modul	Präsentation
Fach	Buchillustration, Informative Illustration, Medienillustration
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger, Prof. Erhard Göttlicher, Prof. Bernd Mölck-Tassel, Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer
Fachgruppenleitung	Prof. Bernd Mölck-Tassel
Semester	7
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	/
Credits	8
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreicher Abschluss aller Module des Curriculums
Teilnehmerzahl	1
Lernziel	Die Studierenden beweisen ihre Kompetenz in der visuellen und verbalen Präsentation einer eigenständigen praktischen Designarbeit. Die im Studium erworbenen Fähigkeiten wenden sie souverän an.
Lehrinhalte	Das Bachelorstudium wird mit der Präsentation einer eigenständigen praktischen Designarbeit Konzepts abgeschlossen.
Methode	Die Studierenden arbeiten selbstverantwortlich, entweder allein oder in einer Arbeitsgruppe.
Leistungsüberprüfung	Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe K_Kunst BA

mit den Modulen:

- Malerei
- Zeichnen
- Kunst BA

und den Fächern:

- Malerei
- Zeichnen
- Modezeichnen
- Computergestützte Modedarstellung
- Computergestütztes Experiment
- Creative Writing

Modulgruppe	Kunst
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Malerei
Fach	Malerei
Lehrende	Prof. Prof. Gudenau, Prof. Jadranko Rebec, Prof. Christian Hahn
Fachgruppenleitung	Prof. Christian Hahn, Prof. Gesa Lange
Semester	1 und 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	<p>Die Studierenden machen konkrete Seherfahrungen und entwickeln dabei ein ausgeprägtes Differenzierungsvermögen im Umgang mit den technischen und gestalterischen Mitteln Farbe und Form. Sie kennen die darstellende und die Ausdruck vermittelnde Funktion der Malerei und ihre praktische Anwendung.</p> <p>Sie kennen Aspekte der visuellen Wahrnehmung, der Wahrnehmungs- und Farbtheorien – und sie entwickeln die Fähigkeit, diese praktisch in eigenen Entwürfen umzusetzen.</p> <p>Sie haben Kenntnis von bildnerischen Grundlagen, der Form- und Gestaltungslehre und von visuellen Wirkungen – und die Fähigkeit, diese in praktischen Untersuchungen zu erproben.</p> <p>Sie verfügen über ein zeichentheoretisches Beschreibungsraster, das die verbale Kommunikation über bildnerische Sachverhalte ermöglicht.</p>
Lehrinhalte	Die Studierenden kommen von gegenständlichen zu abstrakten Themen. Sie untersuchen malerisch größere Zusammenhänge von Farbe und Form. Sie entwickeln Strukturen zur Umsetzung von Räumlichkeit, verdichten Farbflächen und arbeiten mit Figur-Grund-Bezügen. Die Studierenden experimentieren und stellen neben Bildern auch dreidimensionale Objekte oder Trickfilmsequenzen her. Die Studierenden vergegenwärtigen sich persönliche Erinnerungen und Erlebnisse, die sie für charaktervolle Darstellungen genutzt. Die mediale Welt wird in ihren Gestaltungsstrukturen erfasst, individuell reflektiert und in Gestaltungsprojekte einbezogen.
Methoden	Praktische Übungen 90%, theoretische Betrachtungen 10%
Leistungsüberprüfung	Bewertet wird der Arbeitsprozess von der Ideenfindung bis zur Realisation - technische Umsetzung, Vollständigkeit der Ergebnisse, Differenziertheit, Intensität, Originalität, Farb- und Formqualitäten, Komposition.
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Kunst
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Design Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Zeichnen
Fach	Zeichnen
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger, Prof. Erhard Göttlicher, Prof. Ryoram Merose, Prof. Ellen Sturm
Fachgruppenleitung	Prof. Christian Hahn, Prof. Gesa Lange
Semester:	1 und 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studierenden erwerben folgende Kompetenzen: Seherfahrung, Differenzierungs- und Sublimierungsvermögen im Umgang mit technischen und gestalterischen Mitteln der grafischen, flächigen, körperlichen und räumlichen Darstellung. Kenntnis der Aspekte der visuellen Wahrnehmung, der Zeichen, ihrer Prägnanz, ihrer Umfeldbezogenheit – und die Fähigkeit, diese praktisch in eigenen Entwürfen umzusetzen. Kenntnis der bildnerischen Grundlagen, der Form- und Gestaltungslehren, der visuellen Wirkungen – und die Fähigkeit, diese in praktischen Untersuchungen zu erproben. Kenntnis von zeichentheoretischen Modellen zur Analyse und strukturierten Betrachtung von Gestaltungsentwürfen.
Lehrinhalte	Sachzeichnen, Körper-, Kopf- und Figurdarstellungen, Fläche, Raum, Perspektive. Aspekte der Gestaltwahrnehmung, der Zeichenbildung, Prägnanz, Figur-Grund-Bezüge, Komposition, abstrakter Reihen und Bildfolgen. Die Studierenden zeichnen vor Ort, vor der Figur, in der Stadt, der Landschaft, im Raum. Sie sammeln Erfahrungen mit der zeichnerischen Umsetzung von Geschwindigkeit, Rhythmus, Licht und Schatten. Sie arbeiten experimentell und führen regelmäßig ein Skizzenbuch. Sie setzen sich mit historischen und aktuellen Beispielen der Grafik auseinander und reflektieren den Umgang mit verschiedenen Zeichensystemen.
Methode	Praktische Übungen 90%, theoretische Betrachtungen 10%
Leistungsüberprüfung	Bewertet wird der Arbeitsprozess von der Ideenfindung bis zur Realisation - technische Umsetzung, Vollständigkeit der Ergebnisse, Differenziertheit, Intensität, Originalität, Farb- und Formqualitäten, Komposition.
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Kunst
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Kunst BA
Fach	Malerei, Zeichnen, Creative Writing, Computergestütztes Experiment
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger, N.N., Prof. Erhard Göttlicher, Prof. Franziska Hübler, Prof. Wolfgang Hegewald, Prof. Ryoram Merose, Prof. Jadranko Rebec, Prof. Christian Hahn, Prof. Ellen Sturm, Prof. Gesa Lange
Fachgruppenleitung	Prof. Christian Hahn, Prof. Gesa Lange
Semester	3 bis 6
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	Malerei, Zeichnen
Teilnehmerzahl	15
Lernziele	Die Studierenden haben ihre gestalterischen Repertoires in Farbe und Form, in den graphischen Arbeitsweisen, den durch Computer gestützten Zugriffen und in der sprachlichen Performanz erweitert und differenziert. Sie kennen Kreativtechniken und künstlerische, offene Strategien. Sie haben individuelle, charaktervolle Schwerpunkte und Konzeptionen entwickelt und gelernt, diese in eigene Realisationen, Präsentationen, Aktionen zu Darstellungsereignissen zusammenzufassen. Sie können ihre Arbeit auf andere Designdisziplinen beziehen und sie vernetzt in größere Zusammenhänge visueller Kommunikation einbringen.
Lehrinhalte	Die Studierenden arbeiten abbildend und abstrakt, mit historisch und aktuell bezogener Kunst, mit diversen Kreativtechniken, freien und auf Anwendung bezogenen Findungsprozessen mit pragmatischer Konzentration in zeichnerischen, malerischen, durch Computer gestützten und verbalen Umsetzungen. Historische und aktuelle Beispiele, soziologische und wahrnehmungspsychologische Betrachtungen und theoretische Modelle der Kommunikation ermöglichen es ihnen angeregt und vergleichend die Wirkungen ihre Arbeit einzuschätzen und sie anwendungsbezogen zur Lösung von Aufgaben in allen Studiengängen des Departments Design zu nutzen.
Zeichnen	siehe Modul Zeichnen
Malerei	siehe Modul Malerei
Computergest. Experiment	Technische und künstlerische Kompetenzen werden auf spielerische Weise vermittelt und praktiziert. Farb- und Form-Experimente am Computer, Collagen, Montagen und Animationen sind Inhalt des Seminars. Der Gestaltungsprozess von der Ideenfindung zur digitalen Realisation wird erlernt. Die Studierenden haben ein Grundverständnis für das Arbeiten mit Farbe und Form am Computer – vom stillen Bild zum bewegten Bild zur interaktiven Installation. Die Programmiersprache und Umgebung »Processing« wird erlernt.
Creative Writing	Die Studierenden erlangen durch die Arbeit an eigenen Texten elementare Einsichten in das Handwerk des Schreibens. Neben der Erweiterung des Spielraums der eigenen Sprache, dem Erwerb eines Repertoires in Sachen sprachlicher Ausdrucksfähigkeit, gilt es, eine Sprache der Kritik auszubilden, die angemessen auf Texte zu reagieren weiß. Die Werkstatt der Wörtlichkeit lenkt die Aufmerksamkeit der Studierenden auf die Mannigfaltigkeit des Satzbaus. Wie bringe ich genau zur Sprache, was ich meine? An der Etüde schult sich handwerkliches Können.
Methoden	Praktische Übungen 85%, theoretische Betrachtungen 15%
Leistungsüberprüfung	Mappenprüfung / Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe T_Theorie

mit den Fächern:

Kunst- und Designgeschichte
Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie
Kulturphilosophie und Ästhetik
Soziologie
Dramaturgie
Poetik/Rhetorik
Textiltechnik

Modulgruppe	Theorie
Studiengang	Kommunikationsdesign Illustration
Modul	Kunst und Designgeschichte 1 bzw 2
Fach	Kunst- und Designgeschichte
Lehrende	Prof. Dr. Michaela Diener
Fachgruppenleitung	Prof. Dr. Michaela Diener
Semester	1 und 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	je 3
Credits	je 5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	30
Lernziele	Das Pflichtmodul zielt auf Schaffung einer systematisierten Grundlagenkenntnis, welche die Studierenden zu einem kritischen und reflektierten Umgang mit Werken der bildenden und angewandten Kunst in ihrem jeweiligen geschichtlichen Kontext befähigt. Die Studierenden setzen sich mit historisch und stilistisch zusammenhängenden Gegenstandsbereichen auseinander und verfügen über ein kunsthistorisches Grundgerüst eines epochenübergreifenden Zusammenhangs der Disziplin. Sie haben ein Bewusstsein für die Problematik der Epochen- und Terminologiebildung sowie für exemplarische kunst- und designhistorische Problemstellungen. Wichtige Ziele sind Schulung des Auges und der Aufbau einer elementaren Denkmal- und Objektkenntnis.
Lehrinhalte	Die über zwei Semester führende Vorlesung gibt einen Einblick in die wichtigsten Kunstepochen und Kunstrichtungen mit dem Schwerpunkt Designgeschichte im 19. und 20. Jahrhundert. Gegenstände sind die verschiedenen Gattungen, Medien, Funktionen, Techniken, Kontexte, Formen und Stile der Kunstgeschichte, wobei ein Bogen vom 7. vorchristlichen Jahrhundert bis in das 21. Jahrhundert gespannt wird. Behandelt werden die Grundlagen des Faches anhand zentraler Werke unter Einbeziehung aller Formen künstlerischen Schaffens und künstlerischer Techniken. Die Einführung in die Kunstgeschichte vermittelt einen Zugang zum Wissenshorizont der Disziplin.
Methoden	Vorlesung in wöchentlichem Turnus
Leistungsüberprüfung	Klausur am Ende des Semesters
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Theorie
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Theorie BA
Fach	Kulturphilosophie und Ästhetik Kunst- und Designgeschichte Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie Poetik/Rhetorik Soziologie Dramaturgie
Lehrende	Prof. Dr. Michaela Diener Prof. Dr. Elke Drengwitz Prof. Dr. Birgit Haase Prof. Wolfgang Hegewald N.N. (Kulturphilosophie und Ästhetik) Lehrbeauftragte
Fachgruppenleitung	Prof. Dr. Michaela Diener
Semester	3 bis 6
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	3
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreiche Teilnahme an den entsprechenden Pflichtmodulen
Teilnehmerzahl	30
Lernziele	Das Bachelormodul bietet Raum für ein breitgefächertes Wahlpflichtprogramm zur Aneignung eines erforderlichen Orientierungs- und Vertiefungswissens im Bereich der Theorie. Eigene Fragestellungen werden entwickelt und im Rückgriff auf das differenzierte Studienangebot mit seinen unterschiedlichen theoretischen Ansätzen wissenschaftlich untersucht. Das Modul bereitet auf eine eigenständige Tätigkeit in den Anwendungsgebieten des jeweiligen Faches vor. Besonderer Wert wird deshalb auf die diskursive Behandlung des Stoffes gelegt, dessen Erarbeitung weitgehend selbstständig erfolgen und durch eine angemessene Präsentation (exemplarisch, mündlich wie schriftlich) begleitet werden soll.
Lehrinhalte	
Kunst- u. Designgeschichte	In den Wechselveranstaltungen werden Grundkompetenzen im Umgang mit Kunstwerken aus der Zeit des Frühmittelalters bis zur Gegenwart vermittelt. Auf breiter, exemplarischer Materialbasis wird die Fähigkeit zur Beschreibung, Analyse und Interpretation von Kunstwerken im historischen Kontext entwickelt (auch vor Originalen in Hamburger Museen). Die Erarbeitung epochenübergreifender Zusammenhänge bietet zudem die Möglichkeit einer systematischen Einführung in geisteswissenschaftliches Denken im Rahmen der Kunst- und Designgeschichte. Erlernt wird im Besonderen die historisch-kritische Arbeitsweise, zu der spezielle kunsthistorische Methoden der Analyse und Argumentation hinzukommen. Dazu gehört die Bild- und Textrecherche sowie die werk- und problemorientierte Auswertung wissenschaftlicher Literatur.
Kunst- u. Modegeschichte /Modetheorie	Wechselnde Veranstaltungen bieten die Möglichkeit zu eingehender, kritischer Auseinandersetzung mit bestimmten kunst- und modehistorischen Epochen oder speziellen Themen aus dem Bereich Kunst- und Modegeschichte / Modetheorie. In diesem Zusammenhang werden anhand unterschiedlicher Quellen genaue Kenntnisse kunst- und modehistorischer Zusammenhänge erarbeitet und vertieft. Gleichzeitig werden grundlegende Techniken und Prozesse des wissenschaftlichen Arbeitens (Stichworte: Recherche, Analyse, Interpretation, Argumentation, Präsentation) sowie spezifische Methoden des Faches vermittelt. Durch die systematische, geisteswissenschaftliche Beschäftigung mit Fragestellungen der kulturellen Identität wird die persönliche Abhängigkeit von der umgebenden Kultur und Gesellschaft verdeutlicht.
Soziologie	Die Geschichte der Soziologie, soziologische Theorien, empirisch-statistische Forschungsdaten, Typologien und Zielgruppen-Studien bilden den thematisch-analytischen Mittelpunkt. Gesellschaftliche Wandlungsprozesse, soziale Probleme und soziologisch-relevante Neuerungen werden als zentrale Ansatzpunkte für eine angewandt-künstlerische Auseinandersetzung dargestellt.

Kulturphilosophie/ Ästhetik	Text liegt wegen Neuberufung noch nicht vor.
Poetik/Rhetorik	In den Kursen mit je wechselnden Themen werden Grundkompetenzen im Umgang mit Texten und mit der eigenen Sprachlichkeit vermittelt und befördert. Lesen und Schreiben werden als zwei Aggregatzustände eines Prozesses kenntlich gemacht. Einführung in ein grammatisches und hermeneutischen Denken, Befähigung zu Analyse und Interpretation von Texten - das Unterrichtsgeschehen legt die Fundamente für ein poetologisches und rhetorisches Elementarwissen.
Methode	Seminaristischer Unterricht in wöchentlichem Turnus / ggf. Exkursionen. Die Diskussionen im Seminar fließen in die endgültige Ausarbeitung der Themen durch die Studierenden mit ein.
Leistungsüberprüfung	Hausarbeit / Klausur / Referat (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Theorie
Studiengänge	Kommunikationsdesign Illustration Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Theorie Kolleg BA
Fach	Kulturphilosophie und Ästhetik / Kunst- und Designgeschichte / Kunst- und Modegeschichte, Modetheorie / Poetik, Rhetorik / Soziologie
Lehrende	Prof. Dr. Diener Prof. Dr. Drengwitz Prof. Dr. Haase Prof. Hegewald N.N.
Fachgruppenleitung	Prof. Dr. Michaela Diener
Semester	7
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	15
Lehrziel	In diesem Aufbaumodul erfolgt die Spezialisierung und vertiefende Beschäftigung mit ausgewählten Themenfeldern und Problemstellungen in Erweiterung der Inhalte des Bachelor-Moduls »Theorie BA«. Dem entspricht das breite inhaltliche Spektrum des Lehrangebots. Ziel ist die Befähigung zur verdichteten Reflexion und Verknüpfung von kunst-, design-, kultur- und moderelevanten Phänomenen mit geistes- und kulturwissenschaftlichen, mit ästhetischen, historischen, soziologischen, philosophischen und politischen Kontexten, wobei immer auch die theoretische Reflexion der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit angeregt werden soll. Die Studierenden haben die Möglichkeit, ihren persönlichen Neigungen entsprechend ein vertiefendes Wahlfach aus den oben aufgeführten Bereichen zu bestimmen, um so eine individuelle Profilbildung zu verfolgen.
Lehrinhalte	
Kunst- u. Designgeschichte	In Erweiterung der Inhalte des Bachelor-Moduls »Theorie BA« werden die bereits erworbenen Kenntnisse von Methoden und Arbeitstechniken des Faches angewendet, um in den Lehrveranstaltungen zur Kunst- und Designgeschichte in eigenständiger Bearbeitung relevanten Fragestellungen aus einem jeweilig vorgegebenen kunst- und designgeschichtlichen Bezugsrahmen nachzuspüren.
Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie	In Erweiterung des Bachelor-Moduls »Theorie BA« werden die bereits erworbenen Kenntnisse von Methoden, Techniken und Inhalten des Faches angewendet, um unter einer vorgegebenen Fragestellung ein modehistorisches oder -theoretisches Thema weitgehend selbständig zu erarbeiten und anschließend im Seminar zur Diskussion zu stellen.
Soziologie	In Erweiterung und Spezifizierung der Inhalte der vorangegangenen Semester werden die bereits erworbenen Kenntnisse von Methoden und Arbeitstechniken des Faches angewendet, um in en Lehrveranstaltungen soziologisch-relevante Fragestellungen aus einem jeweilig vorgegebenen thematischen Bezugsrahmen eigenständig zu bearbeiten.
Kulturphilosophie/ Ästhetik	Text liegt wegen Neuberufung noch nicht vor.
Poetik/Rhetorik	In Erweiterung der Inhalte des Bachelor-Moduls »Theorie BA« werden die bereits erworbenen Kenntnisse und Einsichten poetologischer und rhetorischer Art methodisch erweitert und fachlich generalisiert. Das bereits erworbene Basiswissen wird mit Fragestellungen aus den Bezirken Erzähltheorie, Grundlagen der Wahrnehmung, Sprachphilosophie und Erkenntnistheorie verquickt, um die Selbständigkeit und Souveränität eines poetologischen und rhetorischen Denkens zu stärken.
Methode	Seminaristischer Unterricht in wöchentlichem Turnus und Prüfung (30minütiger Vortrag auf der Grundlage des im vorhergehenden Semesters bearbeiteten Themas).
Leistungsüberprüfung	Hausarbeit / Klausur / Referat (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe L_Labore und Werkstätten

mit den Fächern:

- Computerlabor
- Labore Zeitbezogene Medien
- Fotolabor
- Bleisatzwerkstatt
- Manuelle Drucktechniken
- Digitale Illustration

- Schnittgestaltung
- Fertigungstechnik
- Textiltechnik
- Kostümgestaltung
- Historischer Schnitt

- Gewebekonstruktion/-gestaltung
- Textildruck
- Bindungslehre



Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengänge	Kommunikationsdesign BA Illustration BA
Modul	Computerlabor
Fach	Computerlabor
Lehrende	Dipl.-Des. Manfred Brandt , Dipl.-Des. Jan Krahn, Dipl.-Des. Walter Mücksch (akad. Mitarbeiter), Lehrauftrag
Modulgruppenleitung	Prof. Almut Schneider, Prof. Heike Grebin
Semester	Basisjahr 1. oder 2. Semester
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	10
Lernziele	Die Studierenden sind mit der Arbeit am Computer und deren Peripherie vertraut. Sie sind in der Lage, aktuelle Layout- und Bildbearbeitungsprogramme zu nutzen um Entwürfe umzusetzen.
Lehrinhalte	Die computertechnischen Grundkenntnisse über Betriebssystem, Verwaltung von Schriften und Dokumenten, Scannen und Drucken werden vermittelt. Ein Überblick über die Möglichkeiten der Arbeitsfelder mit computergrafischen Mitteln wird gegeben und entsprechende Software trainiert.
Methode	Vorlesungen, Übungen, Hilfestellung bei technischen Problemlösungen
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung (SL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.



Modulgruppe	Labore und Werkstätten
Studiengänge	Kommunikationsdesign BA / Illustration BA
Modul	Labor KoDe / Labor Illustration
Fach	Bleisatzwerksatt Computerlabore Digitale Illustration Fotolabore Labore Zeitbezogene Medien Manuelle Drucktechniken
Lehrende	Bleisatz: Dipl.-Des. Richard Scheffler (akad. Mitarbeiter) Computerlabore: Dipl.-Des. W. Müksch (akad. Mitarbeiter) Dipl.-Des. Manfred Brandt (akad. Mitarbeiter) Dipl.-Des. Jan T. Krahn (akad. Mitarbeiter) Lehrauftrag Digitale Illustration: Lehrauftrag Fotolabore: Dipl.-Des. Ursula Trams (akad. Mitarbeiterin) Zeitbez. Medien: Dipl.-Des. Klaus Czechura (akad. Mitarbeiter) Dipl.-Des. Björn Verloh (akad. Mitarbeiter) Man. Drucktechniken Prof. Ellen Sturm , Lehraufträge (Radierung Holzschnitt und Lithographie)
Fachgruppenleitung	Prof. Ellen Sturm (Manuelle Drucktechniken) Prof. Almut Schneider (Computerlabore, Labore Zeitbezogene Medien) Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer (Digitale Illustration) Prof. Jovica Veljoviã (Bleisatzwerkstatt) Prof. Vincent Kohlbecher (Fotolabore)
Semester	2. bis 6. Semester
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	10
Lernziel	Die Studierenden sind mit den Prozessen in den jeweiligen Werkstätten und Laboren vertraut und gewinnen einen Überblick über die Möglichkeiten in diesen Arbeitsfeldern. Sie sind geübt im Umgang mit den entsprechenden manuellen und digitalen Werkzeugen und Maschinen und können diese für die Entwicklung und Realisierung ihrer Designprojekte fachgerecht anwenden.
Lehrinhalte	Die Studierenden werden theoretisch und praktisch in die jeweiligen Werkstätten und Labore ein- bzw. weitergeführt. Das umfasst die technische Ausrüstung, das Handwerk, kreative Verfahren und Prozesse.
Bleisatz	Typografischen Grundlagen, speziell im Setzen und Gestalten von Text/Mengensatz, Klassifikation und Geschichte der Druckschriften, Papiersorten und drucktechnische Möglichkeiten, Text- und Titelgestaltung. Die Studierenden drucken selbstständig eine Auflage. Vorlesungen über die Entwicklung der Druckschriften, Vorführungen an Maschinen und Geräten sowie technisch- gestalterische Übungen zu Schriftwahl, Block- und Flattersatz sowie zum Drucken mit Plakatschriften.
Computerlabore	Vermittlung computergrafischer Grundkenntnisse in Theorie und Praxis Es werden primär die professionelle Bildbearbeitungssoftware, Vektorgrafik- und Layoutprogramme behandelt. Anhand von praxisnahen Aufgabestellungen aus den Bereichen Bildbearbeitung, -retusche, -montage und Layout-, Design- und Satztechniken wird ein Überblick über die Möglichkeiten der Arbeitsfelder mit computergrafischen Mitteln erarbeitet. Die Studierenden erstellen einfache und komplexere Printprodukte (Layout- und Bildbearbeitung) anhand von Beispielvorgaben. Gerätekunde am Arbeitsplatz: Rechner und Peripherie (Scanner, Ausgabegeräte, Speichermedien), Aufbau und Einsatz des Betriebssystems, Schriftenkunde und Schriftenverwaltung, das Speichern und die Ablage von Dokumenten, sowie der Einblick in Druckvorgaben- und Einstellungen. Ergänzt wird die Vorlesung durch die Abhandlung von Digitalisierungstechniken (Scannereinweisung, Digitalkamera etc.) sowie Colormanagement.
Digitale Illustration	Die Studierenden lernen die Grundlagen der für die Illustration relevanten 2D- und 3D-Software an speziell für die digitale Illustration ausgestatteten Computerarbeitsplätzen. Der Schwerpunkt liegt auf der Ausbildung der 3D-Illustration und Animation. Sie wenden ihre

	Kenntnisse projektbezogen an. Das Labor steht ihnen für ihr Eigenstudium zur Verfügung.
Zeitbezogene Medien	Wahrnehmung und Umsetzung des Wahrgenommenen in audio-visuelle Realisierung sind wesentlicher Bestandteil. Methoden und Probleme der objektiven und subjektiven Wahrnehmung und die daraus resultierenden Fragen werden beleuchtet und diskutiert. Audiovisuelle Umsetzung eines Semesterthemas. Der Umgang mit den entsprechenden Werkzeugen (z.B. Kamera, Belichtung, Mikrophon, digitale Aufzeichnungsgeräte, Computer gestützter Audio-Schnitt, traditionelle Trickfilmtechniken) wird in kompakter Form vermittelt.
Fotolabore	Die Studierendenverwirklichen ein vollständiges Fotothema von der Idee bis zur Präsentation. Die Studierenden werden theoretisch und praktisch in die Grundlagen der Fotografie eingeführt. Das umfasst Laborpraxis, Ausrüstung, Technik, und kreative Verfahren - von der Aufnahme bis zum fertigen Bild. Der Inhalt des Semesterthemas wird so gewählt, dass Studierende mit und ohne fotografische Vorkenntnisse die Aufgabe bewältigen (z.B. das Thema »Zauber einer Jahreszeit«) und zur kreativen Umsetzung ein weit gefächertes Spektrum gewährt wird. Die fotografischen Grundlagen ermöglichen den Studierenden eine Verbindung mit anderen Kursen oder Projekten ihres Studiums, ihrer Kenntnisse können sie auch dort nutzen.
Manuelle Drucktechniken	Die Studierenden verwirklichen, von der Idee bis zur Präsentation selbstständig eine Grafikserie. Handwerkliches Können und Kreativität stehen im Mittelpunkt der Veranstaltung. Begleitet von historischen und zeitgenössischen Beispielen künstlerischer Druckgrafik, findet die systematische Vermittlung der handwerklichen Vorgehensweise statt. Erkundende Einzelblattdrucke stehen am Beginn. Über die persönliche Erfahrung am Materialwiderstand wird ein individuelles Formvokabular angestrebt. Erarbeitung einer Grafikserie in einer vorgegebenen Anzahl von Motiven zu einem Thema. Diese wird in einer kleinen Auflage gedruckt.
Methode	Vortrag, Übungen, Gruppen- und Einzelkorrekturen, Hilfestellung bei technischen Problemlösungen
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung (SL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Labore , Theorie, Design
Studiengänge	Illustration, Kommunikationsdesign, Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Out of College
Fach	Externe Praxis
Lehrender	Betrieb oder eine andere Einrichtung der Berufspraxis
Fachgruppenleitung	verantwortlich: jeweilige Professoren, Prüfungsausschuss
Semester	ab 3
Angebot	jedes Semester
Modulart	Austauschmodul für Module der Gruppen: Labore Theorie Design
SWS	/
Credits	Äquivalent zum jeweiligen Modul
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	/
Lernziele	Die Studierenden erlangen durch die Praxisphasen elementare berufsfeldorientierte Kompetenzen, indem sie einen grundlegenden Einblick in die ihrem Studiengang entsprechenden Berufsfelder und -strukturen gewinnen, spezifische Arbeitsthemen, Inhalte und Abläufe sowie Verfahrensweisen kennen lernen, im Team und auch eigenständig planen sowie technisch und gestalterische mitarbeiten., soziale Kompetenzen im Umgang mit Kollegen und Auftraggebern entwickeln.
Lehrinhalte	Die Studierenden erstellen im beruflichen Rahmen Arbeiten, die als Äquivalenzleistungen für Studienarbeiten der oben genannten Modulgruppen anerkannt werden können. Art, Inhalt und Umfang der Arbeiten legen die Studierenden vor oder im Laufe der Praxisphase in Rücksprache mit dem Prüfungsausschuss oder der Leitung der betreffenden Modulgruppe fest. Die Studierenden werden mit dem Betrieb oder einer anderen Einrichtung der Berufspraxis in die beruflichen Strukturen eingegliedert. Den Studierenden wird es zudem ermöglicht, mit Hilfe der im betrieblichen Spektrum vorhandenen Mitarbeiter bzw. Arbeits- und Betriebsmittel Äquivalenzleistungen zu Studienarbeiten zu erstellen.
Methode	Entspricht der im jeweiligen betrieblichen Rahmen vorgeschriebenen Ordnung für die Ausbildung von Praktikanten, oder besteht in der Ausübung der Tätigkeit als Designerin, oder Designer.
Leistungsüberprüfung	Die Leistungsüberprüfung entspricht den Anforderungen des Moduls, für das die Praxisphase als Austauschmodul angemeldet wird. Die Beurteilung erfolgt auf der Grundlage der – Zeugnisse der Ausbildungsstelle – des schriftlichen Praxisberichts der Studierenden – der Vorlage der im betrieblichen Rahmen erstellten Arbeiten.

Modulhandbuch

Masterstudiengang Design. MA

mit den Teilstudiengängen

MA Kommunikationsdesign

MA Illustration

MA Modedesign Kostümdesign Textildesign

Modulgruppe D Design

mit den Fächern des Kommunikationsdesign:

- Advertising Design
- Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption
- Fotografie
- Interactive Design
- Type Design
- Typografie
- Zeitbezogene Medien

Modulgruppe	Design
Studiengang	Master Design
Teilstudiengänge	MA Kommunikationsdesign
Modul	Masterprojekt KoDe
Fach	Advertising Design Fotografie Interactive Design Type Design Typografie Editorial und Konzeption Zeitbezogene Medien
Lehrende	Prof. Wolfgang Schönholz / Advertising Design Prof. Stefan Stefanescu / Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption Prof. Vincent Kohlbecher / Fotografie Prof. Ute Mahler / Fotografie Prof. Jovica Veljoviã / Type Design Prof. Heike Grebin / Typografie Prof. Andreas Baumgart / Interaktive Medien Prof. Peter Kabel / Interaktive Medien Prof. Almut Schneider / Zeitbezogene Medien, Motiondesign Prof. Thomas Görne / Zeitbezogene Medien, Sounddesign
Fachgruppenleitung	Prof. Heike Grebin, Prof. Almut Schneider
Semester	1,2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	6
Credits	15
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	10
Lernziel	Die Studierenden sind durch die Vermittlung künstlerischer und wissenschaftlicher Lehrinhalte befähigt, Designaufgaben zu formulieren und künstlerisch zu bearbeiten. Sie können Problemstellungen des Designs methodisch durchdringen und Designprinzipien analysieren und daraus experimentelle Arbeitsweisen ableiten und auswerten. Sie können visuelle und verbale Botschaften bzw. Produkte, deren Konzeption, Planung, Entwicklung, Produktion und Kommunikation dem Kommunikationsziel entsprechend gestalten und präsentieren. Sie haben interdisziplinäre und kommunikative Kompetenzen entwickelt, können verschiedene Betrachtungsweisen reflektieren und sind zu kritischem und kreativem Umgang mit gesellschaftlichen Fragestellungen befähigt.
Lehrinhalt	Ideenentwicklung, Recherche, experimentelles Arbeiten und die Reflexion über diesen Prozess und die Ergebnisse beeinflussen sich gegenseitig. Dieser Prozess führt zu einer Skizze eines oder mehrerer disziplinübergreifender Forschungsprojekte. Mit der Konkretisierung der Skizze eines Forschungsprojektes und der Planung des Designprozesses verdichten sich Recherche und Entwurfsarbeit. Im intermedialen wie auch im fachspezifischen Masterprojekt steht die forschende Praxis im Mittelpunkt der Arbeit. Unabhängig vom Verwertungsgedanken wird der Designprozess als ergebnisoffenes Handeln begriffen.
Methode	Disziplinübergreifende Zusammenarbeit und experimentelle, forschende Arbeit führen zu neuen Erkenntnissen. Beide Methoden liefern ausschlaggebende Impulse zur Erfindung neuer Designlösungen. Die Arbeit wird von Vorlesungen zu fach- und themenspezifischen Fragestellungen sowie Seminaren über Methoden, Techniken und Arbeitsweisen in den entsprechenden Bereichen begleitet.
Leistungsüberprüfung	Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Master Design
Teilstudiengänge	MA Kommunikationsdesign
Modul	Masterforum KoDe
Fach	Advertising Design Fotografie Interactive Design Type Design Typografie Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption Zeitbezogene Medien
Lehrende	Prof. Wolfgang Schönholz / Advertising Design Prof. Stefan Stefanescu / Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption Prof. Vincent Kohlbecher / Fotografie Prof. Ute Mahler / Fotografie Prof. Jovica Veljoviã / Type Design Prof. Heike Grebin / Typografie Prof. Andreas Baumgart / Interaktive Medien Prof. Peter Kabel / Interaktive Medien Prof. Almut Schneider / Zeitbezogene Medien, Motiondesign Prof. Thomas Görne / Zeitbezogene Medien, Sounddesign
Fachgruppenleitung	Prof. Heike Grebin, Prof. Almut Schneider
Semester	1, 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	10
Lernziel	Die Studierenden sind fähig, zu argumentieren und diskutieren. Sie sind im kritischen und kreativen Umgang mit den eigenen Arbeiten und den Arbeiten anderer geübt und können verschiedene Betrachtungsweisen reflektieren. In Diskussionen reflektieren sie ihre gestalterische Position sowie ihre Methoden im medientheoretischen Kontext.
Lehrinhalt	Das Masterforum ist ein Ort für den intensiven kreativen und interdisziplinären Austausch von Studierenden und betreuenden ProfessorInnen. Die Studierenden stellen ihre Arbeitsergebnisse zur Diskussion.
Methode	Kolloquium
Leistungsüberprüfung	Seminarprüfung (SL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Master Design
Teilstudiengänge	MA Kommunikationsdesign
Modul	Thesis MA
Fach	Advertising Design Fotografie Interactive Design Type Design Typografie Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption Zeitbezogene Medien
Lehrende	Prof. Wolfgang Schönholz / Advertising Design Prof. Stefan Stefanescu / Editorial Design/Medienübergreifende visuelle Designkonzeption Prof. Vincent Kohlbecher / Fotografie Prof. Ute Mahler / Fotografie Prof. Jovica Veljoviã / Type Design Prof. Heike Grebin / Typografie Prof. Andreas Baumgart / Interaktive Medien Prof. Peter Kabel / Interaktive Medien Prof. Almut Schneider / Zeitbezogene Medien, Motiondesign Prof. Thomas Görne / Zeitbezogene Medien, Sounddesign
Fachgruppenleitung	Prof. Heike Grebin, Prof. Almut Schneider
Semester	3
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	/
Credits	20
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreicher Abschluss aller Module des Curriculums
Teilnehmerzahl	1
Lernziel	Die Studierenden beweisen ihre gestalterische und konzeptionelle Kompetenz in einer eigenständigen forschungsorientierten Designarbeit. Sie sind in der Lage, einen interdisziplinären Designprozess zu organisieren. Die im Studium erworbenen Fähigkeiten wenden sie souverän an. In einer schriftlichen Arbeit reflektieren sie ihre gestalterische Position sowie ihre Methoden im medientheoretischen Kontext.
Lehrinhalte	Das Masterstudium wird in Form einer eigenständigen praktischen Designarbeit auf Grundlage eines eigenen Konzepts abgeschlossen.
Methode	Disziplinübergreifende Zusammenarbeit und experimentelle, forschende Arbeit führen zur Ausformulierung neuer Designlösungen. Die Arbeit wird von Vorlesungen zu fach- und themenspezifischen Fragestellungen sowie Seminaren über Methoden, Techniken und Arbeitsweisen in den entsprechenden Bereichen begleitet.
Leistungsüberprüfung	Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe D Design

mit den Fächern:

Modedesign
Kostümdesign
Textildesign

Modulgruppe	Design
Studiengang	Master Design
Teilstudiengänge	MA Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Masterprojekt MoKoTex
Fach	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Lehrende	Prof. Jürgen Frisch / Modedesign Prof. Viktoria Greiter / Modedesign Prof. Peter E. Seebacher / Modedesign Prof. Reinhard von der Tannen / Kostümdesign Prof. Renata Brink / Textildesign
Fachgruppenleitung	Prof. Peter E. Seebacher
Semester	1, 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	15
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	10
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch
Lernziele	Die Studierenden können ihr eigenes Design definieren sowie individuelle Stärken und Konzentrationen erkennen oder gezielt bilden. Parallel zur Weiterentwicklung und Schärfung der eigenen Designsprache (perspektivisch Signatur) sind sie in der Lage, deren Anwendungsmöglichkeiten auf vorgegebene Anforderungen zu entwickeln und gezielt einzusetzen. Das individuelle Designvokabular wird präzisiert und gleichzeitig in der Anwendung erweitert. Vertiefung und Weiterentwicklung der eigenen Designmethoden. Bildung und Schärfung eines eigenen Designprofils. Beförderung der individuellen Designerpersönlichkeit
Lehrinhalte	Innerhalb verschiedener Projekte werden konkrete Praxisbezüge trainiert und die Fähigkeit zur Applikation der individuellen Designqualitäten auf unterschiedliche Aufgabenstellungen eingeübt und professionalisiert. Projektinhalte ergeben sich aus übergeordneten didaktischen Konzepten oder Kooperationen mit Firmen und Kulturinstitutionen sowie Teilnahmen an Wettbewerben, Ausstellungen, Performances etc. Die umfassende persönliche Kreativ-recherche wird als dauerhafte Basis betrieben und reflektiert, diskutiert, ausgewertet. Eine eigenständige designerische Vision wird parallel stetig weiterentwickelt zur kontinuierlichen Vorbereitung der Masterthesis.
Methoden	Die Studierenden arbeiten weitgehend individuell eigenständig. Intensive Betreuung der Projektentwicklungen. Regelmäßige Tutorials zu den individuellen Designprojekten. Zwischen- und Endpräsentationen. Besondere Rechercheaktivitäten in Verbindung mit dem Masterforum-Modul.
Leistungsüberprüfung	Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Master Design
Teilstudiengänge	MA Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Masterforum MoKoTex
Fach	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Lehrende	Prof. Jürgen Frisch / Modedesign Prof. Viktoria Greiter / Modedesign Prof. Peter E. Seebacher / Modedesign Prof. Reinhard von der Tannen / Kostümdesign Prof. Renata Brink / Textildesign
Fachgruppenleitung	Prof. Peter E. Seebacher
Semester	1, 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	5
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	10
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch
Lernziele	Die Studierenden können ihre gestalterischen Inhalte argumentieren und diskutieren sowie kritisch und kreativ ihre und die Arbeiten anderer in verschiedenen Kontexten reflektieren. Sie sind in der Lage, ihr eigenes Design zu positionieren und damit individuelle und gruppenspezifische Präsentationskonzepte zu entwickeln. Über gezielte und fachspezifische Inszenierungsstrategien kann der eigenständige ästhetische Standpunkt befördert und die gezielte Kommunikation verstärkt werden. Definition und Positionierung eines Designstatements
Lehrinhalte	Die individuellen Design- und Inszenierungs- oder Präsentationskonzepte werden in Gruppen vorgestellt und diskutiert sowie in den Kontext aktueller Entwicklungen innerhalb des eigenen Fachgebietes und darüber hinaus gestellt. Erarbeitung von Strategien zur Kommunikation individueller Positionen auch innerhalb übergeordneter (organisatorischer Gruppen-) Zusammenhänge. Das Masterforum soll von den Studierenden auch dazu genutzt werden können, eigene Rechercheaktivitäten (z.B. Exkursionen) auch in Verbindung mit dem Masterprojekt-Modul zu organisieren und durchzuführen.
Methoden	Kleinpräsentationen, Kolloquien und Organisation gemeinsamer Präsentationsszenarien.
Leistungsüberprüfung	Seminarprüfung (SL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Master Design
Teilstudiengänge	MA Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Thesis MA
Fach	Modedesign Kostümdesign Textildesign
Lehrende	Prof. Jürgen Frisch / Modedesign Prof. Viktoria Greiter / Modedesign Prof. Peter E. Seebacher / Modedesign Prof. Reinhard von der Tannen / Kostümdesign Prof. Renata Brink / Textildesign
Fachgruppenleitung	Prof. Peter E. Seebacher
Semester	3
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	/
Credits	20
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreicher Abschluss aller Module des Curriculums
Teilnehmerzahl	1
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch
Lernziele	Die Studierenden haben eine individuelle gestalterische Ausdrucksform entwickelt und können über diese einen differenzierten persönlichen Stil kommunizieren. Sie sind in der Lage, mit Hilfe ihres charakteristischen Designs und ihres Entwurfsrepertoires komplexe Designkonzepte zu entwickeln und diese innerhalb eines erweiterten Kontexts (z.B. wirtschaftlich, kulturell, gesellschaftlich) zu situieren sowie auf hohem gestalterischen Niveau qualifiziert zu kommunizieren. Sie können aufgrund theoretischer Überlegungen und Betrachtungen eigene Fragestellungen formulieren und gewonnene Erkenntnisse in praktischen gestalterischen Lösungen und Entwicklungen verarbeiten, um daraus neue ästhetische Ansprüche und Ansprachen entstehen zu lassen. Initiation einer eigenen Designphilosophie. Inhaltliche Konzentrationen ergeben sich aus den jeweils angestrebten und gewählten Fachgebieten Modedesign, Kostümdesign und Textildesign in Bezügen zur differenzierten professionellen Praxis und innerhalb dessen auch weiterer möglicher Spezialisierungen.
Lehrinhalte	Konzeption eines eigenen abgeschlossenen Designprojekts Mode- Kostüm- oder Textildesign oder auch disziplinübergreifend. Praktische Designentwicklung und Umsetzung in Prototypen innerhalb jeweilig realer und realistischer Standards. Entwicklung adäquater und professioneller Präsentationsformen und Inszenierungen: Modenschau, Installation, Performance, Ausstellung etc. Dokumentation der Designarbeit inklusive der theoretischen Hintergründe, Inspirationen und konzeptionellen Zusammenhänge bis zu fertigen Produkten oder Objekten innerhalb einer Abhandlung in Text und Bild. Differenzierte, individuelle Lehre in den angebotenen Studienfächern zur Erarbeitung der genannten Inhalte.
Methoden	Die Studierenden arbeiten eigenständig. Spezifische individuelle Projektbetreuung.
Leistungsüberprüfung	Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe D Design

mit den Fächern der Illustration:

Fiction

(Belletristik, Grafik-Novelle, Comic, Kinderbuch)

Non Fiction

(Reportage, Infografik, Wissenschafts- und Medienillustration)

Modulgruppe	Design
Studiengang	Master Design
Teilstudiengänge	MA Illustration
Modul	Masterprojekt Illustration
Fach	Buchillustration, Informative Illustration, Medienillustration
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger / Medienillustration Prof. Erhard Göttlicher / Medienillustration Prof. Bernd Mölck-Tassel / Buchillustration Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer / Informative Illustration
Fachgruppenleitung	Prof. Bernd Mölck-Tassel
Semester	1, 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	6
Credits	15
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	10
Lernziele	Eigenständiges Umsetzen von Praxisprojekten oder Autorenwerken. Designkonzeption, Realisation und Projektmanagement
Lehrinhalte	Die Inhalte werden durch individuelle Projekte vorgegeben. Dazu gehören Kooperationen mit Firmen, Verlagen und Institutionen sowie die Teilnahme an Wettbewerben, Ausstellungen und Veröffentlichungen. Parallel wird das Projekt der Masterthesis vorbereitet.
Methoden	Vorträge zu fachspezifischen Aspekten der jeweiligen Themen sowie Seminare über Methoden, Techniken und Arbeitsweisen der Illustration. Die Arbeitsergebnisse werden in Gruppen- oder in Einzelgesprächen diskutiert, analysiert, korrigiert und ausgewertet. Einzelne Arbeitsphasen werden in Zwischenpräsentationen vorgestellt. Am Ende des Kurses werden die Ergebnisse präsentiert.
Leistungsüberprüfung	Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Master Design
Teilstudiengänge	MA Illustration
Modul	Masterforum Illustration
Fach	Buchillustration, Informative Illustration, Medienillustration
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger / Medienillustration Prof. Erhard Göttlicher / Medienillustration Prof. Bernd Mölck-Tassel / Buchillustration Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer / Informative Illustration
Fachgruppenleitung	Prof. Bernd Mölck-Tassel
Semester	1, 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	10
Lernziele	Die Studierenden organisieren Fachvorträge und eigene Vorträge. Sie lernen Öffentlichkeit für ihre Arbeiten herzustellen, Ausstellungen und Events und andere Fachveröffentlichungen zu organisieren und durchzuführen. Sie können sich und ihre Kommilitonen in der Fachgemeinde vernetzen.
Lehrinhalte	Die Studierenden organisieren eigenverantwortlich Informationsveranstaltungen im Kontext ihrer künstlerisch-wissenschaftlichen Vorhaben. Zum Beispiel Fachvorträge namhafter Gastdozenten, Fachvorträge zu den eigenen Forschungsprojekten, Ausstellungskonzeption und -organisation, Fachveröffentlichungen, Teilnahme an Ausstellungen, Messen, Tagungen, Kongressen und Symposien und Wettbewerben.
Methoden	In gemeinsamen Diskussionsrunden bilden die Studierenden Arbeitsgruppen, die Inhalte für das Masterforum organisieren und realisieren.
Leistungsüberprüfung	Seminarprüfung (SL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Design
Studiengang	Master Design
Teilstudiengänge	MA Illustration
Modul	Thesis MA
Fach	Buchillustration, Informative Illustration, Medienillustration
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger / Medienillustration Prof. Erhard Göttlicher / Medienillustration Prof. Bernd Mölck-Tassel / Buchillustration Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer / Informative Illustration
Fachgruppenleitung	Prof. Bernd Mölck-Tassel
Semester	3
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	
Credits	20
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreicher Abschluss aller Module des Curriculums
Teilnehmerzahl	1
Lernziele	Die Studierenden sind in der Lage, aufwändige Illustrationsprojekte selbstständig, auf hohem künstlerischen und konzeptionellen Niveau für Auftraggeber oder als Angebotswerke umzusetzen. Sie sind fähig, neue Ausdrucksformen in den jeweiligen Fachrichtungen Buchillustration, Informative Illustration und Medienillustration zu entwickeln und innovative Konzepte und Bildsprachen zu erfinden und zu veröffentlichen.
Lehrinhalte	Illustrative Umsetzung und Konzeption eines eigenen abgeschlossenen Projekts mit Dokumentation. Es baut auf Projekten und Vorbereitungen der vorhergehenden Semester auf.
Methoden	Eigenständiges Arbeiten
Leistungsüberprüfung	Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe K_Künstlerische Konzeption

mit dem Modul: Künstlerische Konzeption

und den Fächern: Malerei
Zeichnen
Modezeichnen
Computergestützte Modedarstellung
Computergestütztes Experiment
Creative Writing

Modulgruppe	Kunst
Studiengang	Master Design
Teilstudiengänge	MA Illustration MA Kommunikationsdesign MA Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Künstlerische Konzeption
Fach	Zeichnen, Malerei, Creative Writing, Computergestütztes Experiment
Lehrende	Prof. Anke Feuchtenberger / Zeichnen Prof. Jadranko Rebec / Malerei Prof. Erhard Göttlicher / Zeichnen Prof. Merose / Zeichnen Prof. Ellen Sturm / Zeichnen, Druckgrafik Prof. Christian Hahn / Malerei Prof. Franziska Hübler / Computergestütztes Experiment Prof. Wolfgang Hegewald / Creative Writing
Fachgruppenleitung	Prof. Christian Hahn, Prof. Gesa Lange
Semester	1 bis 3
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	3
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	10
Lernziel	Die Studierenden besitzen eine solide gestalterische Kompetenz. Ihre genuin anwendungsbegrenzten Sichtweisen werden im Spannungsfeld von pragmatischer Konzentration auf kommunikative Wirkungen und freien künstlerischen Arbeitsweisen hin geöffnet. Im methodischen Wechselbezug von Design und Kunst sind die Studierenden fähig, Zugriffsweisen, Disziplinen und Medien für künstlerische, konzeptionelle Prozesse, für Realisationen und wirkungsvolle Präsentationsereignisse zu nutzen. In Theorie und Praxis sind sie befähigt, in allen Studiengängen und Schwerpunkten des Departments Design kreativ und gestalterisch Exzellenz und Innovation zu befördern. Die Studierenden können umfangreiche künstlerische Serien, wie beispielsweise eine Grafikkarte oder ein bibliophiles Buch, eine Serie eigenständiger Malereien, digitale Werke oder poetische Texte von der Idee bis zur Präsentation selbstständig verwirklichen.
Lehrinhalte	Die Studierenden nutzen alle künstlerischen Techniken, Methoden und vernetzten Arbeitsweisen in der gestalterischen Praxis und im theoretischen Beziehungsreichtum. Ihr experimentelles Arbeiten setzt Innovationen frei und die Breite und Differenziertheit der Repertoires ermöglicht es den Studierenden, besonders charaktervoll Designlösungen zu entwickeln, sie kritisch einzuschätzen und Wirkungen zu optimieren. In der Erprobung von neuen Präsentationsformen, im Umgang mit Teamkollegen und Auftraggebern erweitern sie ihre Handlungs- und Sozialkompetenzen und sie sind aktiv in der realen Berufswelt angekommen.
Zeichnen/Malerei	/
Computergest. Experiment	Die Realisation und Konzeption interaktiver Projekte mit der Software Flash MX, Processing, Max/Msp oder After Effects stehen im Vordergrund des Seminars. Mögliche Ergebnisse sind digitale Animationen, interaktive screenbasierte Projekte, interaktive Objekte oder Rauminstallationen mit sensorbasierten Interfaces. Die Projekte werden in kleinen Gruppen oder in Einzelarbeit umgesetzt.
Creative Writing	Studierende, die bereits Erfahrungen beim Schreiben eigener Texte gesammelt oder elementare Kenntnisse im Creative Writing erworben haben, erweitern ihr Repertoire im Bezirk des Sprachlichen, indem sie ihren Sinn für Valeurs und Nuancen schärfen und ihre Hellhörigkeit im Echoraum der Texte schulen: Grammatik und Textarchitektur für Fortgeschrittene.
Methoden	Neben praktischen Übungen, die vor Ort und in der Gruppe erarbeitet werden, finden auch Analysen, Besprechungen, Korrekturen und Auswertungen in der Gruppe statt. Darüber hinaus wird im Atelier gearbeitet, die Korrekturen werden dann in häuslicher Überarbeitung umgesetzt. Es finden Einzel- und Gemeinschaftsbesprechungen statt.
Leistungsüberprüfung	Seminarprüfung / Präsentation und Kolloquium (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe T_Theorie MA

mit den Fächern: Kunst- und Designgeschichte
Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie
Ästhetik und Kulturphilosophie
Soziologie
Dramaturgie
Poetik/Rhetorik

Modulgruppe	Theorie
Studiengang	Master Design
Teilstudiengänge	MA Illustration MA Kommunikationsdesign MA Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Theorie MA
Fach	Kulturphilosophie und Ästhetik Kunst- und Designgeschichte Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie Poetik/Rhetorik Soziologie , Dramaturgie
Lehrende	Prof. Dr. Michaela Diener / Kunst- und Designgeschichte Prof. Dr. Elke Drengwitz / Soziologie Prof. Dr. Birgit Haase / Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie Prof. Wolfgang Hegewald / Poetik/Rhetorik N.N./ Kulturphilosophie und Ästhetik Lehrbeauftragte / Dramaturgie
Fachgruppenleitung	Prof. Dr. Michaela Diener
Semester	1, 2
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	3
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	10
Lernziele	Das Modul besteht aus themenspezifischen Seminaren der einzelnen Fachgebiete, in denen die mündliche und schriftliche Präsentation von selbstständig erarbeiteten Fragestellungen zur Festigung und Vertiefung jeweiliger Fachkompetenzen erfolgt. Hierbei findet eine methodisch fundierte Auseinandersetzung mit einem eingegrenzten Arbeitsfeld statt. Besonderer Wert wird auf eine wissenschaftlich adäquate Darstellungsweise in Vorbereitung auf die Anforderungen einer Masterthesis gelegt.
Lehrinhalte	
Kunst- u. Designgeschichte	Aufbauend auf den im Bachelorstudium erworbenen Fertigkeiten findet in den Wechselveranstaltungen ein reflektierter Umgang mit wissenschaftlichen Fragestellungen im Rahmen von epochengebundenen und/oder epochenübergreifenden Themenfeldern statt. Es werden Werkanalysen, Vergleichsstudien, Interpretationsmodelle und andere Kategorien des methodischen Zugangs eingeübt, um so die analytisch-interpretativen Kompetenzen zu verfeinern.
Kunst- u. Modegeschichte	Lehrveranstaltungen wechselnden Inhalts bieten den Rahmen für die intellektuelle Auseinandersetzung auf der Grundlage des methodischen Kanons der wissenschaftlichen Kleidungsforschung und Modetheorie. Die eingehende kritische Beschäftigung mit ausgewählten kunst- und modehistorischen Themen anhand verschiedener Quellen schärft das historische Verständnis sowie die analytisch-interpretative Kompetenz und eröffnet damit neue Sicht- und Herangehensweisen auch in Bezug auf aktuelle Fragestellungen.
Soziologie	Aufbauend auf den im Bachelorstudium erworbenen Kenntnissen findet in den thematisch wechselnden Veranstaltungen auf dem Hintergrund gestalterischer Prozesse eine reflektierte Auseinandersetzung mit soziologischen Frage- und Problemstellungen statt. Es werden Sekundäranalysen, Vergleichsstudien, Interpretationswege und andere Kategorien des methodischen Zugangs eingeübt, um so die Verflechtung mit für Gestaltungsprozesse relevanten soziologisch-analytischen Kompetenzen zu erweitern.
Kulturphil. u. Ästhetik	/
Poetik/Rhetorik	In den Kursen mit je wechselnden Themen wird ein Repertoire poetologischer und rhetorischer Einsichten und Methoden vermittelt, im Spannungsfeld der Frage, dass kein gestalterischer Prozess jenseits der Sprache stattfindet. Das Training der eigenen sprachlichen Ausdrucksfähigkeit, nicht zuletzt auch im Dienst einer nuancierten Sprache der Kritik, und die Fähigkeit zu Analyse und Interpretation sprachlicher Artefakte sind dabei essenziell.
Methoden	Seminaristischer Unterricht in wöchentlichem Turnus. Gegebenenfalls Exkursionen.
Leistungsüberprüfung	Hausarbeit / Klausur / Referat (PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe	Theorie
Studiengang	Master Design
Teilstudiengänge	MA Illustration MA Kommunikationsdesign MA Modedesign Kostümdesign Textildesign
Modul	Theorie Kolleg MA
Fach	Kulturphilosophie und Ästhetik Kunst- und Designgeschichte Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie Poetik/Rhetorik Soziologie Dramaturgie
Lehrende	Prof. Dr. Michaela Diener / Kunst- und Designgeschichte Prof. Dr. Elke Drengwitz / Soziologie Prof. Dr. Birgit Haase / Kunst- und Modegeschichte/Modetheorie Prof. Wolfgang Hegewald / Poetik/Rhetorik N.N./ Kulturphilosophie und Ästhetik Lehrbeauftragte / Dramaturgie
Fachgruppenleitung	Prof. Dr. Michaela Diener
Semester	3
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	3
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	Erfolgreiche Teilnahme an den Pflichtmodulen Theorie MA
Teilnehmerzahl	10
Lernziele	Das Modul ist begleitend zum Masterprojekt zu belegen und erstreckt sich über zwei Semester. Die Studierenden entwickeln aus dem thematischen Umfeld des Masterprojekts eine theoretische Arbeit, präsentieren im ersten Teil des Moduls (2. Semester) die Zwischenergebnisse und diskutieren diese im Rahmen der jeweiligen Seminare der gewählten Fachdisziplin. Im zweiten Teil (3. Semester) wird eine entsprechende Hausarbeit angefertigt.
Lehrinhalte	Im fachlichen Kontext der jeweiligen Disziplin und unter Anwendung einer entsprechenden Methodik erfolgt die eigenständige wissenschaftliche Annäherung an und kritische Auseinandersetzung mit einem individuell gewählten Thema.
Methoden	Seminaristischer Unterricht im wöchentlichen Turnus, Erstellung einer schriftlichen Arbeit im Kontext der Masterthesis mit betreuender Begleitung.
Leistungsüberprüfung	Hausarbeit / Klausur / Kolloquium(PL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.

Modulgruppe L_Labore MA

mit den Fächern: Computerlabor
Labore Zeitbezogene Medien
Fotolabor
Bleisatzwerkstatt
Manuelle Drucktechniken
Digitale Illustration
Schnittgestaltung
Fertigungstechnik
Textiltechnik
Kostümgestaltung
Historischer Schnitt
Gewebekonstruktion/-gestaltung
Textildruck
Bindungslehre



Modulgruppe	Labore und Werkstätten	
Studiengang	Master Design	
Teilstudiengänge	MA Illustration MA Kommunikationsdesign MA Modedesign Kostümdesign Textildesign	
Modul	Labor MA	
Fach	Bleisatzwerkstatt Computerlabore Digitale Illustration Fotolabore Labore Zeitbezogene Medien Manuelle Drucktechniken	
Lehrende	Bleisatz Computerlabore Digitale Illustration Fotolabore Zeitbez. Medien Druckgrafik	Dipl.-Des. Richard Scheffler (akad. Mitarbeiter) Dipl.-Des. W. Mücksch (akad. Mitarbeiter) Dipl.-Des. Manfred Brandt (akad. Mitarbeiter) Lehrauftrag Dipl.-Des. Ursula Trams (akad. Mitarbeiterin) Dipl.-Des. Klaus Czechura (akad. Mitarbeiter) Bjön Verloh (akad. Mitarbeiter) Prof. Ellen Sturm , N.N. (akad. Mitarbeiter)

Fachgruppenleitung/ Leitung der Labore

Prof. Ellen Sturm (Manuelle Drucktechniken)
 Prof. Almut Schneider (Labore Zeitbezogene Medien)
 prof. Andreas Baumgart (Computerlabore Interactive Design)
 Prof. Heike Grebin (Computerlabore Finkenau)
 Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer (Digitale Illustration)
 Prof. Jovica Veljoviã (Bleisatzwerkstatt)
 Prof. Vincent Kohlbecher (Fotolabore)

Semester	1 bis 3
Angebot	jedes Semester
Modulart	Pflicht
SWS	4
Credits	5
Voraussetzungen (empf.)	/
Teilnehmerzahl	10
Lernziel	Die Studierenden wenden kenntnisreich und kreativ die unterschiedlichen handwerklichen und kognitiven Fertigkeiten an, die ihnen in den Laboren vermittelt wurden. Sie sind fähig, zeitgemäße, künstlerisch anspruchsvolle Darstellungsmethoden und Produktkonzepte zu entwickeln, indem sie die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten auf innovative Weise miteinander verknüpfen. Die Studierenden können die Möglichkeiten der entsprechenden Labore und Werkstätten für die Entwicklung und Realisierung ihrer Designprojekte weitgehend selbstständig und fachgerecht anwenden.
Lehrinhalte	Technische Umsetzung der Masterprojekte bzw. der Masterthesis. Individuelle technische Problemstellungen werden gemeinsam mit Lehrenden oder Tutoren bearbeitet. Ausgiebige Laborpraxis, der selbstständige, sichere Umgang mit Werkzeugen, Maschinen und Materialien in den Werkstätten sind die Mittel zur Umsetzung technisch-gestalterischer Ideen. Dabei wird die übergreifende Zusammenarbeit mit beteiligten Laboren individuell gefördert. Die Studierenden können alternativ alle Laborkurse, die sie im Bachelorstudium nicht kennengelernt haben, belegen und die entsprechenden Lehrinhalte kennenlernen.
Methode	Vorträge, Übungen, fachspezifische Nutzung der Labore und Werkstätten, Hilfestellung bei technischen Problemlösungen durch Tutoren oder Lehrkräfte.
Leistungsüberprüfung	Laborprüfung (SL)
Literatur	Literatur wird begleitend zu den Projekten/Themen bekannt gegeben/empfohlen.