

MODULHANDBUCH

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

MODULPLAN BID

Module	Lehrveranstaltungen	Art	PL	1. Sem		2. Sem		3. Sem		4. Sem		5. Sem		6. Sem		7. Sem	
				SWS	CP	SWS	CP	SWS	CP	SWS	CP	SWS	CP	SWS	CP	SWS	CP
Projekte				12	15	12	15	6	15	6	15	6	15	0	30	2	20
1.1	Design Basics 2D	sV,Ü	Po	4	5												
1.2	Design Basics 3D	sV,Ü	Po	4	5												
1.3	Design Basics Material	sV,Ü	Po	4	5												
2.1	Intro Projekt Produkt Design	sV,Ü	Po			4	5										
2.2	Intro Projekt Interaction Design	sV,Ü	Po			4	5										
2.3	Intro Projekt Computational Design	sV,Ü	Po			4	5										
3.1/4.1/5.1	Projekt*	P,Ü	Po					6	15	6	15	6	15				
6.1/6.2	Praxisphase / Auslandsphase* **		PB/D											0	30		
7.1	Bachelor Thesis (praktische Arbeit und Theorie)	P	H,E													2	12
7.2	Bachelor Reflektion	P	D													0	5
7.3	Bachelor Kolloquium	Ko	M													0	3
2D Tools				8	10	4	5	4	5	0	0	0	0	0	0	0	0
1.4	Experimentelle Gestaltung	sV,Ü	Po	4	5												
1.5	Visualisierung	sV,Ü	Po	4	5												
2.4	Visuelle Kommunikation Grundlagen	sV,Ü	Po			4	5										
3.2	Visuelle Kommunikation Vertiefung	sV,Ü	Po					4	5								
Technologien				0	0	8	10	4	5	0	0	0	0	0	0	0	0
2.5	LAB Material	sV,Ü	Po			4	5										
2.6	Digitales Produkt Design	sV,Ü	Po			4	5										
3.3	Technisches Industriedesign	sV,Ü	Po					4	5								
Theorie				4	5	0	0	0	0	4	5	4	5	0	0	4	5
1.6	Theorie der Gestaltung	sV	H	4	5												
4.2	Design Diskurs und wissenschaftl. Schreiben	sV,Ü	Po							4	5						
5.2	Design Management	sV,Ü	Po									4	5				
7.4	Sozialkompetenz I Werkschau***	sV,P	TN													4	5
Wahlpflicht Pool				0	0	0	0	3	5	6	10	6	10	0	0	3	5
3.4	Schwerpunktmodul*	P,Ü	TN					3	5								
4.3	Schwerpunktmodul*	P,Ü	TN							3	5						
4.4	Schwerpunktmodul*	P,Ü	TN							3	5						
5.3	Schwerpunktmodul*	P,Ü	TN									3	5				
5.4	Schwerpunktmodul*	P,Ü	TN									3	5				
7.5	Schwerpunktmodul*	P,Ü	TN													3	5
Summe				24	30	24	30	17	30	16	30	16	30	0	30	9	30

Legende:	Art = Art der Lehrveranstaltung	PL = Prüfungsleistung
	Exk = Exkursionen	Po = Portfolio oder ePortfolio + mündl. Prüfung
	Ko = Kolloquium	
	LP = Laborpraktika	dieses kann beinhalten: (s. jeweiliges Modulblatt)
	P = Projekt	D = Dokumentation
	S = Seminar	E = Entwurf
	sV = Seminaristische Vorlesungen	EA = Experimentelle Arbeit
	Ü = Übung	GP = Gruppenpräsentation
	V = Vorlesung	H = Hausarbeit
		K = Klausur
	SWS = Semesterwochenstunden	M = Mündliche Prüfung
	CP = Creditpoints	PB = Praktikumsbericht
		Prä = Präsentation
		R = Referat
		TN = Teilnahme-Nachweis (unbenotet)
		WP = Wissenschaftliches Projekt

* Wahlpflichtmodul
Über das gesamte Studium verteilt muss aus jedem der vier Schwerpunkt-Cluster des Wahlpflicht-Pools mindestens ein Modul belegt werden.
Im 7. Semester ist aus dem Wahlpflicht-Pool ein Modul als sinnvolle Begleitung der Bachelor-Thesis zu belegen.

** Die Praxis-/Auslandsphase kann wahlweise im 5. oder 6. Semester durchgeführt werden

*** Die Studierenden können den Workload für dieses Modul über das gesamte Studium verteilen.
Zum Zeitpunkt ihrer Anmeldung zur Bachelor-Prüfung muss das Modul erfolgreich abgeschlossen sein.

PRÜFUNGSPLAN BID

Sem	Module	Kennung	Inhalte / Hinweise	verantwortlich	Art	PL	Workload h	SWS	CP
1	Design Basics 2D	1.1	2D Gestaltungsgrundlagen	Nikola Röthemeyer	sV,Ü	Po	150	4	5
	Design Basics 3D	1.2	3D Gestaltungsgrundlagen	Bernhard Schmid-Wohlleber	sV,Ü	Po	150	4	5
	Design Basics Material	1.3	Modellbau I Material I Experiment	Cora Gebauer	sV,Ü	Po	150	4	5
	Experimentelle Gestaltung	1.4	Research I Experiment I Kreativität	Marion Meyer	sV,Ü	Po	150	4	5
	Visualisierung	1.5	Grundl. Adobe CC, Skizzieren/Scribbeln	Thies Krüger	sV,Ü	Po	150	4	5
	Theorie der Gestaltung	1.6a	Designgeschichte	Insa Arndt	sV	H	75	2	5
		1.6b	Mediengeschichte	Dr. Sandra Maria Geschke	sV	H	75	2	
							900	22	30
2	Intro Projekt Produkt Design	2.1	Einführung in die Projektarbeit mit:	Bernhard Schmid-Wohlleber	sV,Ü	Po	150	4	5
	Intro Projekt Interaction Design	2.2	Einführung in die Projektarbeit mit:	Steffi Hußlein	sV,Ü	Po	150	4	5
	Intro Projekt Computational Design	2.3	Einführung in die Projektarbeit mit:	Dominik Schumacher	sV,Ü	Po	150	4	5
	Visuelle Kommunikation Grundlagen	2.4	Grundlagen Visuelle Kommunikation	Matthias Schützelt	sV,Ü	Po	150	4	5
	LAB Material	2.5	Materialexperimente und Modellbauvertiefung	Cora Gebauer	sV,Ü	Po	150	4	5
	Digitales Produkt Design	2.6	CAD I 3D-Druck Skizzieren/Scribbeln	Mathias Bertram	sV,Ü	Po	150	2/2	5
							900	24	30
3	Projekt*	3.1	Wahl aus Projektpool	Alle hauptamtlich Lehrenden	P,Ü	Po	300	6	15
	Visuelle Kommunikation Vertiefung	3.2	Visuelle Kommunikation Vertiefung	Nicola Röthemeyer	sV,Ü	Po	150	4	5
	Technisches Industriedesign	3.3	Grundlagen Produktentwicklung, Ablauf, Ergonomie, Normen	Thies Krüger	sV,Ü	Po	150	4	5
	Schwerpunktmodul*	3.4	Wahlmodul aus Wahlpflicht-Pool	s. WP-Pool	P,Ü	TN	150	3	5
							900	17	30
4	Projekt*	4.1	Wahl aus Projektpool	Alle hauptamtlich Lehrenden	P,Ü	Po	300	6	15
	Design Diskurs und wissenschaftliches Schreiben	4.2	Diskursfähigkeit und die Auswirkung auf den Designprozess, wiss. Arbeiten	Dr. Constanze Langner	sV,Ü	Po	150	4	5
	Schwerpunktmodul*	4.3	Wahlmodul aus Wahlpflicht-Pool	s. WP-Pool	P,Ü	TN	150	3	5
	Schwerpunktmodul*	4.4	Wahlmodul aus Wahlpflicht-Pool	s. WP-Pool	P,Ü	TN	150	3	5
							900	16	30
5/6	Projekt*	5.1	Wahl aus Projektpool	Alle hauptamtlich Lehrenden	P,Ü	Po	300	6	15
	Design Management	5.2	Designstrategien, Grundl. Marketing	Christian Felsch von Wild	sV,Ü	Po	150	4	5
	Schwerpunktmodul*	5.3	Wahlmodul aus Wahlpflicht-Pool	s. WP-Pool	P,Ü	TN	150	3	5
	Schwerpunktmodul*	5.4	Wahlmodul aus Wahlpflicht-Pool	s. WP-Pool	P,Ü	TN	150	3	5
							900	16	30
5/6	Praxis*	6.1	Praxisphase**	Thies Krüger		PB	900*	0	30*
		6.2	Auslandsphase**	Marion Meyer		D	900*	0	30*
							900	30	30
7	Bachelor Abschluss	7.1	Bachelor Thesis	Alle hauptamtlich Lehrenden	P	H,E	240	2	12
		7.2	Bachelor Reflektion	Alle hauptamtlich Lehrenden	K	D	150	0	5
		7.3	Bachelor Kolloquium	Alle hauptamtlich Lehrenden	Ko	M	90	0	3
	Sozialkompetenz/Werkschau***	7.4	Ab dem 1. Semester möglich: Messe, Ausstellungen, Hochschulaktivitäten...	Dominik Schumacher	P,Ü	TN	150	4	5
	Schwerpunktmodul*	7.5	Wahlmodul aus Wahlpflicht-Pool	s. WP-Pool	P,Ü	TN	150	3	5
							900	9	30

*|**|*** Legende siehe Seite 2

WAHLPFLICHT-POOL BID

ANGEBOT SoSe23

Sem	Kennung	Module	verantwortlich	Art LV	PL	Workload h	SWS	CP
3 bis 7 Schwerpunkt LABs						150	3	5
SoSe23	WP 1.1	LAB Material Advanced	Cora Gebauer	P.Ü	TN	150	3	5
SoSe23	WP 1.2	LAB Modellierung und Abformtechniken	Cora Gebauer	P.Ü	TN	150	3	5
SoSe23	WP 1.3	LAB Typo	Matthias Schützelt	P.Ü	TN	150	3	5
SoSe23	WP 1.4	LAB Fotografie / Film	B.Schmid-Wohlleber, David Neblung	P.Ü	TN	150	3	5
SoSe23	WP 1.5	XR LAB I Design Research	Steffi Hußlein & Florian Honigmann	P.Ü	TN	150	3	5
	WP 1.6	LAB Rapid Prototyping	Mathias Bertram	P.Ü	TN	150	3	5
SoSe23	WP 1.7	LAB Computational Design	Dominik Schumacher / Jörg Schröder	P.Ü	TN	150	3	5
	WP 1.8	Technisches Industriedesign Advanced	Thies Krüger	P.Ü	TN	150	3	5
SoSe23	WP 1.9	Mobile furniture in teaching areas	Nils Suhr	P.Ü	TN	150	3	5
3 bis 7 Schwerpunkt angewandte Designtools						150	3	5
SoSe23	WP 2.1	Digitales Skizzieren	Jan Bäse	P.Ü	TN	150	3	5
SoSe23	WP 2.2	Umsetzungsstrategien	Cora Gebauer	P.Ü	TN	150	3	5
	WP 2.3	Computational Design	Dominik Schumacher	P.Ü	TN	150	3	5
SoSe23	WP 2.4	Interface Design I Application & Strategie	Steffi Hußlein	P.Ü	TN	150	3	5
	WP 2.5	CAD Advanced	Mathias Bertram	P.Ü	TN	150	3	5
SoSe23	WP 2.6	Motion Design I Animation	Florian Honigmann	P.Ü	TN	150	3	5
	WP 2.7	Bachelor-Diskurs	Marion Meyer	P.Ü	TN	150	3	5
	WP 2.8	Modul aus dem Wahlpflichtangebot IWID	Studienfachberater BID und ET/MB	P.Ü	TN	150	3	5
SoSe23	WP 2.9	schauwerk / Öffentlichkeitsarbeit	Dominik Schumacher / N.N.	P.Ü	TN	150	3	5
3 bis 7 Schwerpunkt künstlerische Designtools						150	3	5
SoSe23	WP 3.1	Kreativitätstechniken Advanced	Marion Meyer	P.Ü	TN	150	3	5
	WP 3.2	Experimentelles Gestalten Advanced	Marion Meyer	P.Ü	TN	150	3	5
	WP 3.3	Drucktechniken	Catrin Klupiec	P.Ü	TN	150	3	5
	WP 3.4	LAB Druck	Nikola Röthemeyer	P.Ü	TN	150	3	5
	WP 3.5	Zeichnerisches Darstellen (Illustration)	Nikola Röthemeyer	P.Ü	TN	150	3	5
3 bis 7 Schwerpunkt Design Theorie						150	3	5
SoSe23	WP 4.1	Kultur- und Designgeschichte	Insa Arndt	P.Ü	TN	150	3	5
	WP 4.2	Wissenschaftliches Schreiben	Dr. Constanze Langner	P.Ü	TN	150	3	5
SoSe23	WP 4.3	Design Diskurs Advanced	Marion Meyer	P.Ü	TN	150	3	5

Über das gesamte Studium verteilt muss aus jedem der vier Schwerpunkt-Cluster des Wahlpflicht-Pools mindestens ein Modul belegt werden.
 Im 7. Semester ist aus dem Wahlpflicht-Pool ein Modul als sinnvolle Begleitung der Bachelor-Thesis zu belegen.

Modulverzeichnis

BID

Grundlagen Projekt	GP
Projekte	P
2D Tools	2d
Technologien	T
Theorie	Th
Wahlpflichtpool Schwerpunktmodule	WP
Praxis	Px
Bachelor Abschluss	BT

Modulgruppe **Grundlagen Projekt**

BID

Grundlagen Projekt	GP
Design Basics 2D	1.1
Design Basics 3D	1.2
Design Basics Material	1.3
Intro Projekt Produkt Design	2.1
Intro Projekt Interaction Design	2.2
Intro Projekt Computational Design	2.3

MODULBLATT 1.1

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul			Code	
Design Basics 2D			BID_1.1	
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden	
keine			20-25	
	Pflichtmodul	X	Fachsemester	1
	Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
	Wahlmodul	-	Sommersemester	X
Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung	
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio und Präsentation	
Workload				
60	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)			
70	selbstständige Übungen			
20	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation			
150	Stunden			

GP

1.1

1.2

1.3

2.1

2.2

2.3

Inhaltsbeschreibung

Drawing Room 1

Wir studieren die Natur an besonderen Orten dieser Stadt. Wir trotzen der Beliebigkeit, schärfen unsere Wahrnehmung und erkunden die Möglichkeiten und Grenzen des analytischen Zeichnens. In unserem Projekt »One Drawing A Day« erproben wir die Naturstudie als Methode der Wirklichkeitsaneignung und übersetzen Federn, Fell, Wolken und die Maserung auf unserem Zeichentisch in grafische Landschaften. Zeichnend und collagierend erforschen wir den Umgang mit Linie, Form, Farbe, Raum, Ordnung, Proportion und Komposition. Wir erweitern lustvoll und experimentell das Vokabular unserer persönlichen Zeichensprache, begeben uns auf Exkursion in die historische und aktuelle Kunstgeschichte und eröffnen neue Wege für unseren Designprozess.

Lernziele / Kompetenzen

// Wahrnehmungsfähigkeit I aufmerksames Sehen, aktive Suche, zeichnerische Übersetzung
 // Abstraktionsfähigkeit I Reduktionsvermögen, »Zeichnen heißt weglassen«
 // Materialrecherche I ungewohnten Zeichenwerkzeuge, differenzierte Linienqualität, Papierqualität
 // Sujetwahl I Betrachterstandpunkt, Bildausschnitt, Formatausspannung
 // Bildstruktur I Kompositionsformen // Blattaufteilung I Linie/Fläche, Ballung/Streuung, Hauptmotiv/Nebenmotiv, Vordergrund / Hintergrund / Schärfe/Unschärfe // Kontrastbildung I Farbe, Material, Linie, Fläche
 // Proportionen I Maßstab /Perspektiven // Fachsprache I erweitertes Zeichenvokabular// Verortung I Auseinandersetzung mit kunst-historischen Positionen, Teilnahme am zeitgenössischen, künstlerischen Diskurs
 // Dokumentation und Präsentation I Erstsemesterpräsentation und Abschlussdokumentation (pdf)

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine	BID_1.2, BID_1.3	BID_2.4

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Dipl. Des. Nikola Röthemeyer	Einschreibeliste

Hinweise

MODULBLATT 1.2

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul			Code	
Design Basics 3D			BID_1.2	
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden	
keine			20-25	
Pflichtmodul		X	Fachsemester	1
Wahlpflichtmodul		-	Wintersemester	X
Wahlmodul		-	Sommersemester	X
Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung	
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio und Präsentation	
Workload				
60	Präsenz (8 SWS x 15 Wochen)			
70	selbstständige Übungen			
20	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation			
150	Stunden			
Inhaltsbeschreibung				
Basic Patterns ... Toolbox für DesignerInnen				
// Wie soll man an eine Gestaltungsaufgabe herangehen?				
// Meist führen verschiedene Wege zu einem Ziel – so auch in der Gestaltung.				
In der Veranstaltung Produkt Design Basics lernen wir einige dieser Wege kennen, füllen wir unsere Werkzeugkiste mit Gestaltungstools, die uns helfen können, zu entscheiden, welche Herangehensweise wir für eine Aufgabe wählen sollen.				
// Wir lernen die Werkzeuge für unsere persönlichen Wege kennen und entdecken unsere individuellen Fähigkeiten.				
// Dies geschieht im Wechsel von theoretischen Vorlesungen und von darauf abgestimmten praktischen Übungen.				
// Schwerpunkte: Designmethodik, Proportions- und Formstudien, Bionik, Produktsemantik				
Semantik				
// Analyse von semantischen Potentialen bestehender Produkte				
// Experimentelle Entwürfe von Formen mit dem Anspruch, vordefinierte Informationen nonverbal zu vermitteln				
Lernziele / Kompetenzen				
// Die Studierenden erlangen einen Überblick über die Komplexität des Entwurfsprozesses				
// sie eignen sich methodisches Arbeiten an				
// sie lernen grundlegende formale Prinzipien und Entwurfstechniken kennen				
// sie beherrschen nichtlineare Vorgehensweisen				
// sie sind in der Lage, Lösungsvarianten zu entwickeln				
// sie erleben die wichtigsten Modellbau-Materialien und -Techniken und beherrschen diese				
// sie sind in der Lage, ihre Arbeiten angemessen zu präsentieren				
// Kompetenz zur nonverbalen Vermittlung von Informationen bei der Gestaltung von Produkten				
// Verstehen von Sinnzusammenhängen unterschiedlicher Formen und ihrer Bedeutung im Benutzerkontext				
Vorhergehende Module		Sinnvoll zu kombinieren mit		Mögliche Folgemodule
keine		BID_1.1, BID_1.3		BID_2.1
Online-Präsenz des Moduls				
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de				
Literatur- und Quellenhinweise				
https://idm.incom.org				
Ansprechpartner:innen			Anmeldeformalitäten	
Prof. Bernhard Schmid-Wohlleber			Einschreibeliste	
Hinweise				

GP

1.1

1.2

1.3

2.1

2.2

2.3

MODULBLATT 1.3

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Design Basics Material	BID_1.3

GP

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	20-25

1.1

Pflichtmodul	X	Fachsemester	1
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

1.2

1.3

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio

2.1

Workload	
60	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)
70	selbstständige Übungen
20	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

2.2

2.3

Inhaltsbeschreibung

Kennenlernen der für den Modellbau zur Verfügung stehenden Maschinen (Bohren, Fräsen, Sägen, Schleifen), händische Übungen zu Fasen, Kantenradien, linsenförmigen Vertiefungen, Aussparungen und Einlegearbeiten, Passgenauigkeit und Präzision stehen im Vordergrund. Kennenlernen eines modellbaurelevanten Plattenmaterials (Polystyrol), Zusammenfügen der Flächen nach dem Vorbild von zuvor erstellten Papierstudien. Bearbeitung von Holz, Metall, Kunststoff und Textil. Theoretische Auseinandersetzung mit produktdesignrelevanten Materialien, ihren Eigenschaften, Gewinnung bzw Herstellung und Geschichte, manufakturielle und industrielle Verarbeitung, sowie Anwendungen in verarbeiteter Form (z. B. Verbundstoffe, Plattenwerkstoffe). Vertiefung der Kenntnisse über die Materialeigenschaften durch technisches Zeichnen unter Berücksichtigung der spezifischen Materialeigenschaften (Mindestbiegeradien>Metall, Entformungsschrägen>Kunststoffspritzguss) etc

Lernziele / Kompetenzen

Die Teilnehmer sollen erfahren, was Modellbau im Bereich Industrie Design leisten kann und den Einsatz von Modellen im Designprozess begreifen.
 Sie sollen handwerkliche und maschinentechnische Fertigkeiten erlernen und trainieren.
 Sie sollen eine Sensibilität im Umgang mit 3-dimensionalen Formen entwickeln.
 Sie sollen die gewonnenen Einblicke über Materialien und ihre Verarbeitung in den Kontext eines Designprozesses stellen können

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine	BID_1.1, BID_1.2	BID_2.5

Online-Präsenz des Moduls
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
https://idm.incom.org

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Dipl. Des. Cordula Gebauer	Einschreibeliste

Hinweise

MODULBLATT 2.1

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul

Intro Projekt Produkt Design – Interdisziplinäres Projekt

Code

BID_2.1

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)

BID_1.1, 1.2, 1.3 Gestaltungswerkzeuge und Modellbaufähigkeiten aus dem 1. Sem., Adobe CC

Anzahl der Studierenden

20-25

Pflichtmodul

X

Wahlpflichtmodul

-

Wahlmodul

-

Fachsemester

2

Wintersemester

X

Sommersemester

X

Art

Vorlesung, Übungen

SWS

4

Credits

5

Prüfungsleistung

Portfolio und Präsentation

Workload

60

Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)

60

selbstständige Übungen

30

Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation

150

Stunden

Inhaltsbeschreibung

Life Proof ... zwischen Pixeln und Atomen

Im 2. Semester erhalten wir unseren ersten richtigen konkreten Designauftrag. Wir durchlaufen alle wichtigen Projektschritte bis hin zu einem perfekten Endmodell und einer Computer-Präsentation des Projektes. Ein wichtiger Aspekt hierbei ist, das Arbeiten in kleinen Designteams zu trainieren.

Die Vernetzung mit den Modulen „Interaction Design“ und „Physical Computing“ – die in jedem Semester unter einem gemeinsamen Thema verläuft – ermöglicht den Studierenden bereits im 2. Semester, die Qualität eines ganzheitlichen Projektes in der Spannweite von Produkt und Interaction-Design zu erfahren. Die physischen Modelle werden durch animierte Szenarien und Simulationen der Interaktion ergänzt und führen so zu einer kompletten Lösung der Aufgabenstellung.

Lernziele / Kompetenzen

// Designprobleme erkennen

// Methodisches Arbeiten erlernen

// Teamarbeit praktizieren

// Abbildung des Designprozess am Beispiel konkreter Aufgabenstellungen

// Umfassende Bearbeitung eines kompletten Design-Projektes

// Entwicklung unterschiedlicher Konzeptionsstränge

// Auswahl von Konzepten, Entwicklung unterschiedlicher Entwurfsstränge

// Auswahl von Entwürfen, Verfeinerung und Umsetzung des ausgewählten Entwurfs

Vorhergehende Module

BID_1.2

Sinnvoll zu kombinieren mit

BID_2.2, BID_2.3

Mögliche Folgemodule

BID_3.1

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen

Prof. Bernhard Schmid-Wohlleber

Anmeldeformalitäten

Einschreibeliste

Hinweise

GP

1.1

1.2

1.3

2.1

2.2

2.3

MODULBLATT 2.2

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul			Code	
Intro Projekt Interaction Design – Interdisziplinäres Projekt			BID_2.2	
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden	
BID_1.1, 1.2, 1.3 Gestaltungswerkzeuge und Modellbaufähigkeiten aus dem 1. Sem., Adobe CC			20-25	
	Pflichtmodul	X	Fachsemester	2
	Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
	Wahlmodul	-	Sommersemester	X
Art		SWS	Credits	
Vorlesung, Übungen		4	5	
Workload			Prüfungsleistung	
60 Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)			Portfolio und Präsentation	
60 selbstständige Übungen				
30 Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation				
150			Stunden	

Inhaltsbeschreibung

Das Seminar Intro Projekt Interaction Design bündelt und fächert gleichzeitig exemplarisch bedeutende Phasen der Interfacegestaltung in Form von aufeinander aufbauenden Etappen, welche vorgestellt und praktisch in Übungen mit konkreten Fragestellungen angewendet werden. In den ersten drei Etappen werden Basis-Gestaltungskompetenzen in den Bereichen: a) Simulation- und Animation, b) Grafische Visualisierung von interaktiven Handlungsräumen c) Information Visualization & UX Design vermittelt und angewandt. Nach der Hälfte des Seminars ermöglicht die thematische Verknüpfung mit dem Seminar Product Design den Studierenden, eine Aufgabenstellung zur Entwicklung von interaktiven Produkten und Installationen ganzheitlich zu verstehen. Aus dem erlernten Repertoire zu schöpfen und zu bearbeiten. So entstehen lösungsorientierter Konzepte im Spannungsfeld zwischen funktionalem geformten Produkten (Designmodell) und inhaltlicher Szenarienbildung der Bedienkonzepte (Szenario und Interaktionsformate). Begleitet wird das Seminar von einem Tutorial, welchen den Studierenden eine Hilfestellung zur Anwendung von unterschiedlichen Simulations und Prototypingtools gibt.

Lernziele / Kompetenzen

// UX Design Cycle: Grundverständnis für alle Techniken der Konzeption, Planung und Simulation von Interfaces
 Das Ziel der Lehrinhalte ist die Entwicklung einer breiten Repertoirebildung von Handlungsabläufen, Kommunikations- und Gestaltungsstrategien, das Entwickeln kombinatorischem lösungsorientiertes Denkens, die Teilhabe an Erfahrungen und Untersuchungen des anderen Studierenden und die Qualifizierung zur Wahrnehmung/Neugier, Analyse/Filtern und Simulation/Darstellung.
 Basis-Gestaltungskompetenzen in den Bereichen
 // Simulation- und Animation
 // Interaktive Handlungsräume
 // Information Visualization & UX Design (Information Architecture)
 // Szenarienbildung und Funktionsmodelle im ganzheitlichen Interaction + Product Design

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
-	BID_2.1, BID_2.3	BID_3.1

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Steffi Hußlein	Einschreibeliste

Hinweise

GP

1.1

1.2

1.3

2.1

2.2

2.3

MODULBLATT 2.3

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul

Intro Projekt Computational Design – Interdisziplinäres Projekt

Code

BID_2.3

GP

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)

BID_1.1, 1.2, 1.3 Gestaltungswerkzeuge und Modellbaufähigkeiten aus dem 1. Sem., Adobe CC

Anzahl der Studierenden

20-25

Pflichtmodul

X

Wahlpflichtmodul

-

Wahlmodul

-

Fachsemester

2

Wintersemester

X

Sommersemester

X

Art

Vorlesung, Übungen

SWS

4

Credits

5

Prüfungsleistung

Portfolio und Präsentation

Workload

60

Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)

60

selbstständige Übungen

30

Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation

150

Stunden

Inhaltsbeschreibung

Das Aufbauomodul zu Computational Design Basics erweitert die Kenntnisse um dezentrale rechnergestützte Systeme und deren erweiterte Möglichkeiten, Ein- und Ausgabegeräte in unterschiedlicher Art und Weise einzubinden.

In einer Vorlesung werden die Anwendungs-, Forschungs- und Experimentalfelder dargestellt. In Experimenten erforschen die Studierenden die Möglichkeiten von Micro Controller Systemen (beispielsweise Arduino) und bringen diese zur Anwendung.

Ab der Mitte des Semesters werden die erworbenen Kenntnisse auf das Projekt im Produktdesign angewendet

Lernziele / Kompetenzen

Die ersten Kenntnisse im Computational Design werden verfestigt und um Kenntnisse der einfachen Elektrotechnik erweitert. Strom Spannung Widerstand werden beherrschbar.

Der eingeschränkte Handlungsraum des Rechners wird um vielfältige Eingaben (Sensoren etc.) und Ausgaben (Motoren, Licht, Akustik etc.) erweitert.

Erfahrungswissen im Experimentieren sowohl mit Hardware- als auch mit Software-Prototypen wird erfahren und gefestigt.

Potentiale und Möglichkeiten der Mikrocontroller-Technik für den Prototypenbau wird erkannt und angewendet.

Vorhergehende Module

BID_1.2

Sinnvoll zu kombinieren mit

BID_2.1, BID_2.2

Mögliche Folgemodule

BID_3.1

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen

Prof. Dominik Schumacher

Anmeldeformalitäten

Einschreibeliste

Hinweise

Projekt

P

3.1

4.1

5.1

MODULBLATT 3/4/5.1

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Projekt (Wahl aus dem Projektangebot)	BID_3.1, BID_4.1, BID_5.1

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	5-10

Pflichtmodul	-	Fachsemester	3,4,5
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt	6	15	Portfolio und Präsentation

Workload	
90	Präsenz (6 SWS x 15 Wochen)
180	selbstständiges Arbeiten
30	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
300	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Zu Beginn jedes Semesters wird ein Projektangebot aus dem Spektrum zwischen Investitionsgüterdesign, Gebrauchsgüterdesign und Interaction Design auf der Projektbörse des Institutes vorgestellt, aus dem die Studierenden ein Projekt auswählen. Definierte Themenfelder des Projektes bieten die Möglichkeit, an konkreten und komplexen Fragestellungen, in vielen Fällen auch mit Praxispartnern, als multi-disziplinäres Team an Lösungen zu arbeiten. Ausgehend von einer Problemstellung werden Analysen erstellt sowie Konzepte und Entwürfe innovativer Designstudien entwickelt. Die Ergebnisse können verbesserte Hardware-, Software- und Servicelösungen sein. Die Studierenden entwickeln und visualisieren innovative Konzepte und Ideen für neue Produkte und Systeme, Interaktionsszenarien, themenadäquate Simulationstechniken und realisieren entsprechende Hard- und/oder Software-Prototypen. Neben design-spezifischen Methoden für Entwurf und Konzeption werden vor dem Hintergrund der Nachhaltigkeit analytische Fertigkeiten zur Beurteilung von Nutzerbedürfnissen geschult. Die Ergebnisse können neuartige konzeptionelle Lösungen, optimierte Nutzungsszenarien, innovative formalästhetische Lösungen, unkonventionelle Materialien und Verfahren sowie Kombinationen davon sein.

Lernziele / Kompetenzen

Studierende lernen, ein gestelltes Projektthema analytisch-systematisch anzugehen, alternative Lösungsstrategien zu entwickeln und diese Hypothesen mit Hilfe geeigneter Simulationstechniken zu überprüfen.
 // Anwendung erlernter Kenntnisse und Fähigkeiten im Rahmen eines konkreten Projektes.
 // Vertiefung technologischer Kenntnisse.
 // Entwicklung von Designstudien mit hoher Praxisrelevanz in enger Zusammenarbeit mit Industriepartnern.
 // Teamfähigkeit – Das Projektthema wird einzeln oder im Team bearbeitet.
 // Interdisziplinarität – Das Projektangebot beinhaltet stets eine Reihe von Projekten, die in Arbeitsteams mit anderen Disziplinen bearbeitet werden.
 // Kommunikationsfähigkeit – Der Arbeitsstand wird in wöchentlichen Präsentationen der gesamten Projektgruppe vorgestellt.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
alle Module des 1. und 2. Semesters	allen Modulen des Semesters	BID_6, BID_7

Online-Präsenz des Moduls
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
https://idm.incom.org

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
alle hauptamtlich Lehrenden	Einschreibeliste

Hinweise

P

3.1

4.1

5.1

Modulgruppe 2D Tools

BID

2D Tools	2d
Visualisierung	1.3
Experimentelle Gestaltung	1.4
Visuelle Kommunikation Grundlagen	2.4
Visuelle Kommunikation Vertiefung	3.2

MODULBLATT 1.3

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Visualisierung	BID_1.3
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	20-25

Pflichtmodul	X
Wahlpflichtmodul	-
Wahlmodul	-

Fachsemester	1
Wintersemester	X
Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio

Workload	
60	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)
60	selbstständige Übungen
30	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Von Designern wird oftmals gefordert in kurzer Zeit viele alternative Ideen zu liefern und präsentieren. Diese sogenannte Ideationsphase verbindet gleichermaßen Kreativität und Visualisierungskompetenz. Diese Veranstaltung vermittelt verschiedene Techniken um variantenreiche Gestaltungsansätze zu einer konkreten Aufgabe schnell darzustellen.

Vermittelt werden:

- Schnelles analoges Skizzieren mittels Marker und Stift
- Kreative Zeichentechniken
- Digitale Weiterverarbeitung der Skizzen mittels 2 D Vektoren- und Pixelprogrammen
- Aufbereitung der Präsentationen in einen Layoutprogramm und Ausgabe im PDF Dateiformat
- Erstellung von unterstützenden Proportionsmodellen

Lernziele / Kompetenzen

Schnelles Erstellen von variantenreichen Ideenskizzen und -präsentationen. Der sichere und routinierte Umgang mit analogen und digitalen Darstellungswerkzeugen.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine	BID_1.2	BID_2.1, BID_2.4

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Thies Krüger	Einschreibeliste

Hinweise

2d

1.3

1.4

2.4

3.2

MODULBLATT 1.4

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Experimentelle Gestaltung	BID_1.4
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	20-25

Pflichtmodul	X	Fachsemester	2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio

Workload	
60	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)
60	selbstständige Übungen
30	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Der Kurs Experimentelles Gestalten stellt das kreative Handeln in den Mittelpunkt des Entwerfens. Studierende sollen hier in unmittelbarer Konfrontation mit Material und Stofflichkeit mit Medien und Kontexten gestalten. Die Bandbreite der Mittel und künstlerischen Ausdrucksformen ist bewusst weit gehalten.

Das Besondere dabei ist, dass der Entwurf hier als Versuchsanordnung zu verstehen ist und nicht so sehr Endprodukt eines stringenten Designprozesses. Dadurch sollen den Studierenden grundlegende Denk- und Möglichkeitsräume in Entwurf und Gestaltung vermittelt werden. Insbesondere zielt der Kurs auf die Erprobung individueller Zugänge zur entwerferischen Praxis ab.

Lernziele / Kompetenzen

- // Theoretische Auseinandersetzung zum Thema Experimente in der Gestaltung und experimentelles Ausloten von gestalterischen Möglichkeiten
- // Reflektion der eigenen Arbeitsweise
- // Arbeiten in transdisziplinären Teams
- // Entwicklung eigener Gestaltungsstrategien
- // Referat, Präsentation und Portfolio

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
-	BID_1.1, BID_1.2, BID_1.3	BID_WPXX

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Marion Meyer	Einschreibeliste

Hinweise

2d

1.3

1.4

2.4

3.2

MODULBLATT 2.4

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Visuelle Kommunikation Grundlagen	BID_2.4
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
BID_1.5	20-25

Pflichtmodul	X	Fachsemester	2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio

Workload	
60	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)
60	selbstständige Übungen
30	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Zeichen- und Informationstheorie, Schrift und Typografie, Format und Layout, Farbe, Text und Bild, Fotografie und Illustration – überblicksartig vertraut gemacht. In Form von Vorlesungen werden anhand von historischen und aktuellen Beispielen vergleichende Analysen bestehender Strategien durchgeführt. In der Auseinandersetzung mit konkreten, einzelne Bereiche der Visuellen Kommunikation widerspiegelnden, Aufgabenstellungen erhalten die Studierenden die Möglichkeit, vermitteltes Wissen anzuwenden und im Rahmen von Konsultationen zu vertiefen. Aufbauend auf den Grundkenntnissen werden Einsatzbereiche und Potenziale von Ordnungssystemen in der Visuellen Kommunikation anhand von Rastern vermittelt. Im Rahmen von Gruppenarbeit untersuchen die Studierenden den grundlegenden Aufbau und die Anwendung von Rastern an exemplarischen Gestaltungen und referieren über ihre Analyseergebnisse. Die Form dieser Präsentation dient der Förderung der Kommunikationsfähigkeiten. Anhand einer Gestaltungsaufgabe gilt es, die erworbenen Kenntnisse anzuwenden und mittels Konsultationen die eigenen Fähigkeiten zu vertiefen. Die Form der Konsultationen und Präsentationen ermöglicht den Studierenden einen Einblick in die Arbeitsweisen ihrer Kommilitonen und die Selbstreflektion des Geleisteten.

Lernziele / Kompetenzen

- // Verständnis für die grundlegenden Aufgabenbereiche der Visuellen Kommunikation
- // Gespür für die Positionierung der Visuellen Kommunikation im Bezugsfeld der verschiedenen Disziplinen, Kunst und Medienwissenschaften
- // Auseinandersetzung mit den für die visuelle Wahrnehmung relevanten Medien
- // Entwicklung von kontextbezogenen Kommunikationsstrategien
- // Verständnis für die Anwendungsbereiche rasterbasierter Gestaltungsansätze
- // Erkennen des Potenzials der Reduktion visueller Elemente für die gestalterische Ordnung
- // Fähigkeiten für die Strukturierung von Text und Bild auf der Fläche und im Raum
- // Typografische Kenntnisse

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.1	BID_2.1, BID_2.2, BID_2.3	BID_3.2

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>, Stankowski, Duschek: Visuelle Kommunikation; Spiekermann: Über Schrift; Neutling: Typo und Layout im Web

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Matthias Schützelt	Einschreibeliste

Hinweise

2d

1.3

1.4

2.4

3.2

MODULBLATT 3.2

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Visuelle Kommunikation Vertiefung	BID_3.2
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
BID_1.5	20-25

Pflichtmodul	X	Fachsemester	3
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio

Workload	
60	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)
60	selbstständige Übungen
30	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Editorial Design – Szenarien mit Bild und Text

Im Format Magazin, Minizin, Heft oder Infoplatat kombinieren wir typografische und bildgrafische Motive in einem gemeinsamen Gestaltungsraster. Unsere Expertise aus den Bereichen Zeichnung, Illustration, Layout und Typografie kommt in unserer Print-Produktion zum Einsatz. Aus unseren Zeichnungen entwickeln wir mit Low-tech Druckverfahren eigene Illustrationen, die in unserem Layout durch eine aussagekräftige und gut gestaltete Textebene verstärkt werden. In der prozessorientierten Entwurfsphase verhandeln wir in analogen und digitalen Collageverfahren Fragen zu Komposition, Kontrastwirkung, Narration und Materialität. Wir diskutieren zeitgenössische Positionen der redaktionellen Gestaltung und eröffnen im künstlerisch-gestalterischen

Diskurs neue Wege für unseren Designprozess. Ziel ist es, ein überzeugendes, überraschendes und gut gestaltetes Print-Produkt zu entwickeln und den Workflow vom Gestaltungskonzept bis zum Druck zu meistern.

Lernziele / Kompetenzen

// Illustration | Narratives Zeichnen, Visual Storytelling
 // Druckgrafik | Low-tech Druckverfahren, Mixed-Media Grafik
 // Editorial Design | Titelgestaltung, Innenlayout, Typografie und Heftdramaturgie
 // Layout mit Bildern | Rhetorik von Bildern / Bild-zu-Bild Verhältnis, Bild im Text, Text und Bild, Farbe
 // Gestaltungsraster | Abstraktion, Reduktion, Ordnungsprinzipien, Prinzipialayout, Satzspiegel
 // Text | Wirkung, Lesbarkeit, Satz, Textvolumen, Grauwert, Format, Kontrastwirkung, Flow, Makrotypografie
 // Schrift | Schriften unterscheiden, vergleichen, mischen, typografische Betonungen, Mikrotypografie
 // Print Produktion | Redaktionelle und graphische Gestaltung eines Print-Projekts, gestalterische Kreativität

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_2.4	BID_3.1, BID_WPXX	WPXX

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Dipl. Des. Nikola Röthemeyer	Einschreibeliste

Hinweise

2d

1.3

1.4

2.4

3.2

Modulgruppe **Technologien** **BID**

Technologien	T
LAB Material	2.5
Digitales Produkt Design	2.6
Technisches Industriedesign	3.3

MODULBLATT 2.5

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
LAB Material	BID_2.5
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss von BID_1.3	20-25

Pflichtmodul	X	Fachsemester	2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio und Präsentation

Workload	
60	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)
60	selbstständige Übungen
30	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

In diesem Kurs geht es um das Anwenden erlernter Kenntnisse über Materialien, deren Verarbeitung und Verbindungsmöglichkeiten und Kombination untereinander. Auch der experimentelle Umgang mit Materialien steht im Fokus. Die Themenstellung folgt der inhaltlichen Ausrichtung des „Introprojektes Produktdesign, Interaction- und Computational Design“. Die Umsetzung des finalen Entwurfs aus dem Introprojekt wird modellbautechnisch in diesem Kurs unterstützt.

Lernziele / Kompetenzen

Der Fokus auf Verbindungstechniken und Materialkombinationen soll den Teilnehmern die Möglichkeit bieten, diese Funktionen für den Gestaltungsprozess gezielt einzusetzen.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.3	BID_2.1, 2.2, 2.3, BID_2.4, BID_2.6	BID_3.1, BID_WPXX

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Dipl. Des. Cora Gebauer	Einschreibeliste

Hinweise

T

2.5

2.6

3.3

MODULBLATT 2.6

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Digitales Produktdesign	BID_2.6
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 1. Semesters	20-25

Pflichtmodul	X	Fachsemester	2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio

Workload	
60	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)
60	selbstständige Übungen
30	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

// gemeinsame Erarbeitung vorgegebener digitaler Tutorien
 // aufeinander aufbauende Übungen in Modellertechnik
 // Abarbeitung einer kompletten Entwurfskette von der ersten Handskizze bis zur Render- u. technischen Zeichnungsableitung anhand eines vorgegebenen Übungsbeispiels
 // aufeinander aufbauende Übungen in fortgeschrittener Modellertechnik mit Freiformflächen
 // Abarbeitung einer kompletten Entwurfskette von der ersten Handskizze bis zur komplexen Freiformflächenmodellierung und Modellerstellung anhand eines vorgegebenen Übungsbeispiels

Lernziele / Kompetenzen

// Überblick über die CAD-Systeme
 // Aneignung CAD-Grundlagen / Modellierung mit Grundgeometrien
 // Einordnung der rechnergestützten CAD-Modellierung in die Entwurfskette
 // Beherrschung komplexer Freiformflächenmodellierung

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.3, BID_1.5	BID_2.1, 2.2, 2.3	BID_3.1, BID_3.3, BID_WPXX

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Mathias Bertram	Einschreibeliste

Hinweise

T
 2.5
 2.6
 3.3

MODULBLATT 3.3

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Technisches Industriedesign	BID_3.3
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	20-25

Pflichtmodul	X	Fachsemester	3
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio und Präsentation

Workload	
60	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)
60	selbstständige Übungen
30	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Wenn es um die Realisierung eines Produktes geht, liegt in der Regel ein Designbriefing und Lasten- oder Pflichtenheft vor. Im Designbriefing werden beispielsweise Anforderungen an die Formgestaltung, Zielgruppe und ergonomische Anforderungen formuliert. Im Lastenheft wird das technische Package beschrieben, produktionstechnische Bedingungen vorgegeben und ggf. die Einhaltung von Schutzklassen, DIN Normen und unter Umständen weitere technischen Forderungen vorgegeben.

Wir beschäftigen uns in dieser Veranstaltung damit Form und Konstruktion gleichermaßen zu beachten und Gestaltungslösungen anhand einer konkreten Aufgabe zu entwickeln.

Lernziele / Kompetenzen

Die Teilnehmer sollen befähigt sein eine komplexes Produktentwicklung und -gestaltung unter gleichzeitiger Berücksichtigung technisch - konstruktiver und formaler Vorgaben selbständig durchzuführen. Zudem sollen die Studierenden wissen, wo sie einschlägige DIN Normen und Schutzklassen recherchieren können.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine	BID_3.1, BID_3.2, BID_WPXX	BID_4.1, BID_WPXX

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Thies Krüger	Einschreibeliste

Hinweise

T

2.5

2.6

3.3

	Theorie	Th
Theorie der Gestaltung - Designgeschichte		1.6a
Theorie der Gestaltung - Mediengeschichte		1.6b
Design Diskurs und wissenschaftliches Schreiben		4.2
Designmanagement		5.2
Sozialkompetenz I Werkschau		7.4

MODULBLATT 1.6A

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Theorie der Gestaltung – Designgeschichte	BID_1.6a
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	20-25

Pflichtmodul	X	Fachsemester	1
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
seminaristische Vorlesung	2/4	2,5	Hausarbeit

Workload	
30	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)
45	Vor- und Nachbereitung der Präsenztermine und Verfassen der Hausarbeit
75	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Designgeschichte beschäftigt sich mit kulturellen Kontexten, und untersucht kulturelle Phänomene und gesellschaftliche Prozesse. Die Kenntnis der historischen Grundlagen und Bedingungen von Design und seiner Kontexte sowie deren Analyse und Nutzbarmachung, bilden die notwendigen Voraussetzungen eines differenzierten Designverständnisses. Das kulturelle Umfeld, der Zeitgeist, wird u.a. hinsichtlich seiner formalen und ideologischen Relevanz für die Entwicklung von Metapher, Stil und Technik analysiert. Die Veranstaltung basiert auf einem für die zeitgenössische Gestaltung bedeutsamen, kulturhistorisch interessanten Oberthema. Das Thema soll dazu geeignet sein, historische Objektformen über eine lange Entwicklungszeit zu betrachten, in ihrer Komplexität zu analysieren und in ihrer aktuellen Form in Bezug zur Gegenwart zu setzen..

Lernziele / Kompetenzen

// Die Studierenden lernen, sich intensiv mit einer mitunter über Jahrhunderte wirksamen und immer wieder neu interpretierten Form auseinander zu setzen. Material, Funktion und Gebrauchswert erhalten ihre Innovationskraft aus dem historischen Kontext. Die Übersetzung auf die Gegenwart lässt Kultur als lebendigen Brainpool wirksam werden.
 // Neben dem Faktenwissen sammeln die Studierenden Erfahrungen im interdisziplinären Denken und Verknüpfen. Sie verstehen Gestaltung als subjektive Reflexion. Der Transfer auf den individuellen Erfahrungs- und Entwicklungshorizont wird unterstützt.
 // Analyse historischer Zusammenhänge //Aneignung neuen Wissens und Integration in innovative Entwurfsentscheidungen//Anwendung des erweiterten Kulturbegriffs // Interdisziplinäres Denken und Arbeiten //Kultur und Brainpool//Quellenkunde
 // Referat, Präsentationstechnik und freie Rede//Teamfähigkeit und -arbeit
 // Textarbeit, bezugswissenschaftliches Arbeiten, Research // Diskursfähigkeit

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine	allen Modulen des 1. Semesters	BID_4.2

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Insa Arndt	Einschreibeliste

Hinweise

Th

1.6a

1.6b

4.2

5.2

7.4

MODULBLATT 1.6B

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Theorie der Gestaltung – Mediengeschichte und Formen im kulturellen Kontext	Code	BID_1.6b
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	keine	Anzahl der Studierenden	20-25

Pflichtmodul	X	Fachsemester	1
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
seminaristische Vorlesung	2/4	2,5	Hausarbeit

Workload	
30	Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)
45	Vor- und Nachbereitung der Präsenztermine und Verfassen der Hausarbeit
75	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Gestaltung ist ein Vorgang der Formgebung, der sich in kulturellen Zusammenhängen abspielt, aus diesen gespeist wird und selbige wiederum beeinflussen kann. Die Betrachtung von Kulturräumen als Gefüge unterschiedlicher Akteur-Netzwerke hilft, zu verstehen, dass das Industriedesign eine Schnittstellendisziplin zwischen Mensch, Medium und Gesellschaft darstellt, die ihre Kraft aus der Wechselwirkung zwischen der gesellschaftlichen Entwicklung und Lebensweise von Individuen einerseits und der technologischen Entwicklung andererseits gewinnt.

Ein Blick in die Medien- und Formgebungsgeschichte führt die Komplexität soziotechnischer Verknüpfungen vor Augen. Die Studierenden lernen, diese in ihrer Gemachtheit und Wirkungsweise systemisch zu entschlüsseln und aus ihrer analytischen Betrachtung heraus Maßstäbe zu entwickeln, die eine kritisch reflexive Bewertung und damit eine verantwortungsvolle Gestaltung von technikbasierten Designprozessen und Produktentwicklungen auf der Höhe interdisziplinärer Theorieansätze möglich machen – besonders vor dem Hintergrund der Entwicklung neuer Medien und immer komplexer werdender Mensch-Ding-Beziehungen.

Mithilfe von Ansätzen aus der angewandten Kulturtheorie, darunter die Akteur-Netzwerk-Theorie, die anthropologische Raumtheorie oder Erkenntnisse aus der Medienwirkungs- und Dispositivforschung, wird produktbezogene Gestaltung als wirksamer Prozess der Gestaltung von Gesellschaft und der Herausbildung individueller Selbstverständnisse sichtbar gemacht und z.B. in Bezug auf erste eigene Formgebungsvorhaben exemplarisch in die Praxis übertragen.

Lernziele / Kompetenzen

// Die Studierenden lernen, sich intensiv mit den Begriffen Gestaltung, Form, Medium und Kultur auseinanderzusetzen und gewinnen dabei ein Verständnis der umfänglichen Verwobenheit von Menschen und Dingen am Beispiel historischer und aktueller Kontexte und in Bezug auf sich darin entwickelnde Selbst- und Weltbilder.

// Die Studierenden lernen Theorieansätze zum intelligenten Gebrauch kennen und sammeln Erfahrungen im interdisziplinären Denken und Verknüpfen. Sie gewinnen ein Verständnis von Gestaltung als Formgebung mit komplexer Wirkung. Der Transfer auf den individuellen Erfahrungs- und Entwicklungshorizont wird unterstützt.

// Betrachtung der Geschichte medialer Formen im Zusammenhang mit der kulturellen Entwicklung

// Aneignung neuen Wissens und Integration in innovative Entwurfsentscheidungen // Anwendung des erweiterten Kulturbegriffs

// Interdisziplinäres Denken und Arbeiten // Kultur und Brainpool // Teamfähigkeit und -arbeit

// Quellenkunde // Textarbeit, bezugswissenschaftliches Arbeiten, Research

// Diskursfähigkeit

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine	allen Modulen des 1. Semesters	BID_4.2

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Dr. Sandra Maria Geschke	Einschreibeliste

Hinweise

Th

1.6a

1.6b

4.2

5.2

7.4

MODULBLATT 4.2

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Design Diskurs und wissenschaftliches Schreiben	BID_4.2
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 3. Semesters	20-25

Pflichtmodul	X	Fachsemester	4
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio

Workload	
60	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)
60	selbstständige Übungen
30	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Die Lehrveranstaltung Design Diskurs thematisiert die Bedeutung von Diskursfähigkeit, deren Herkunft und die Auswirkung auf den Designprozess. Transkulturelle wie transdisziplinäre Dimensionen sind wesentlicher Felder der Erörterung aber auch der kritische Blick auf eigene Begrifflichkeiten, Argumentationsmuster und Herleitungsstrategien. Aktuelle gesellschaftliche Geschehnisse, wissenschaftliche Erkenntnisse und Trends werden in die Lehrveranstaltung einfließen und in Bezug zu gestalterischem Handeln gesetzt.

Die Verschriftlichung dieses Diskurses in wissenschaftlichen Arbeiten und Ergebnissen erfordert eine effektive Darstellung nach generellen Prinzipien entsprechend der Vorgaben und Anforderungen. Es benötigt ein strukturiertes Vorgehen unter Berücksichtigung spezifischer Formate der abzufassenden Arbeiten wie Hausarbeiten, Bachelor- und Masterarbeiten und wissenschaftlicher Artikel (originale Arbeiten, Reviews etc.). Der Kurs vermittelt grundlegende Arbeitsprinzipien des guten wissenschaftlichen Schreibens. In dem Kurs werden sowohl theoretische Grundlagen als auch praktische Handlungsanweisungen für das Abfassen wissenschaftlicher Arbeiten unter Einbeziehung praktischer Übungen gegeben.

Lernziele / Kompetenzen

// Fundierung kommunikativer Kompetenz im professionellen Design-Diskurs
 // Förderung transdisziplinärer und transkultureller Kompetenz
 // Ausbildung von Kommunikationsfähigkeit im Team
 // Bestimmung und Eingrenzung des Themas
 // Erhebung und Auswertung von Daten, um bestimmte Fragen zu beantworten
 // Literaturrecherche, richtiges Zitieren, die exakte Quellenangaben
 // Strukturierung von Wissenschaftlichen Arbeiten
 // Verfassen von Abstracts // Methodenbeschreibung // Auswertung und Beschreibung von Ergebnissen
 // Generierung von Schlussfolgerungen // Formate spezifischer Arbeiten // Kenntnisse von Publikationsverfahren

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.6	BID_4.1, BID_WPXX	BID_5.2, BID_7.4

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Dr. Constanze Langner	Einschreibeliste

Hinweise

--

Th

1.6a

1.6b

4.2

5.2

7.4

MODULBLATT 5.2

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Design Management	Code	BID_5.2
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)		Anzahl der Studierenden	
Erfolgreicher Abschluss des 4. Semesters		20-25	

Pflichtmodul	X
Wahlpflichtmodul	-
Wahlmodul	-

Fachsemester	5
Wintersemester	X
Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio

Workload	
60	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)
60	selbstständige Übungen
30	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Funktionen des Designmanagements
 Design-Strategien
 Aufbau und Strukturen des Designmanagements
 Verantwortung im Designmanagement
 Akquise, Briefing, Kalkulation, Angebot, Vertrag, Auftragsabwicklung, Abrechnung,
 Vertragsrecht, Urheberrecht, gewerbliche Schutzrechte
 Grundlagen des Marketing, Funktionen des Marketing in der Produktentwicklung
 Schnittstellen Design und Marketing
 Wirkebenen des Designs im Corporate Design

Lernziele / Kompetenzen

Vermittlung von Kenntnissen über Grundlagen, Aufgaben und Arbeitsweise des Designmanagements
 Berufliche Kompetenz und beruflicher Status als Designerin/Designer - angestellt oder selbstständig

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine	BID_5.1, BID_WPXX	BID_6

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Christian Felsch von Wild	Einschreibeliste

Hinweise

Th

1.6a

1.6b

4.2

5.2

7.4

MODULBLATT 7.4

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Sozialkompetenz I Werkschau	BID_7.4
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	20-25

Pflichtmodul	X	Fachsemester	1-7
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Vorlesung, Übungen	4	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
60	Präsenz (4 SWS x 15 Wochen)
60	selbstständige soziale Tätigkeiten
30	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

In dem Modul Sozialkompetenz werden grundlegende Arbeiten rund um das Institut Industrial Design zusammengefasst. Das Modul wird vom ersten Semester an bearbeitet und kann in kleinen Teileinheiten, Aufgaben bearbeitet werden. Die Mitarbeit an mindestens einer Arbeitsgruppen über ein Semester ist Pflicht. Beispielsweise werden Themen wie Messeauftritte, Semesterendausstellung, politische Hochschulaktivitäten in den Arbeitsgruppen bearbeitet. Darunter fallen Aufgaben wie die grafische Gestaltung aller nötigen Medien (Printwerbung, Onlinewerbung, Ausstellungsgrafik, Flyer, Leitsystem), räumliche Gestaltung. Öffentlichkeitsarbeit, die Studierendenwerbung, Schülerführungen und das aktive Einwerben von Geldern gehören ebenso dazu wie bodenständige Aufgaben wie die Ordnung und Sauberkeit. Die sozialen Tätigkeiten sind zu dokumentieren, reflektieren und abschließend zu präsentieren. Die Studierenden werden im ersten Semester in das Modul eingeführt und können den geforderten Workload über das gesamte Studium verteilen,

Lernziele / Kompetenzen

Das Ziel des Modules ist es, dass die Studierenden lernen, innerhalb einer Gruppe Aufgaben selbstständig durchzuführen. Die Studierenden übernehmen Verantwortung für ihren Aufgabenbereich, setzen sich selbstständig Ziele und lernen, diese im Blick zu behalten, dabei einen selbst gewählten Ablaufplan zu verfolgen und damit sich selbst zu reflektieren. Es wird der Blick geweitet und erste Schritte im selbstständigen Arbeiten eines_r Gestalter_inn werden gegangen. Soziales Engagement für die übergeordnete Struktureinheit wird gefördert und das Soziale Leben des Institutes /der Hochschule und damit jedes einzelnen Studierenden wird verbessert.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
-	alle Module	-

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Dominik Schumacherr	Einschreibelist

Hinweise

Th

1.6a

1.6b

4.2

5.2

7.4

Wahlpflichtpool Schwerpunktmodule

WP

Schwerpunktmodul 3. Semester

3

Schwerpunktmodul 4. Semester

4..3

Schwerpunktmodul 4. Semester

4.4

Schwerpunktmodul 5. Semester

5.3

Schwerpunktmodul 5. Semester

5.4

Schwerpunktmodul 7. Semester

7

Schwerpunkte:

LABs

WP 1.x

Angewandte Designtools

WP 2.x

Künstlerische Designtools

WP 3.x

Design Theorie

WP 4.x

Im 3. Semester ist ein Modul, im 4. und 5. Semester sind jeweils 2 Module aus dem Angebot des Wahlpflichtpools auszuwählen.
Im 7. Semester ist aus dem Wahlpflicht-Pool ein Modul als sinnvolle Begleitung der Bachelor-Thesis zu belegen.

Über das gesamte Studium verteilt muss aus jedem dieser 4 Schwerpunkte mindestens ein Wahlpflichtmodul belegt werden:

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 1.1

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
LAB Material Advanced	BID_WP 1.1
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-	Fachsemester	3-7
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Besuch einschlägiger Materialmessen, Symposien, Vorträge etc.,
 Zusammentragen aktueller Ergebnisse auf dem Gebiet der Materialforschung, idealerweise mit Materialbeschaffung,
 Beurteilung des Materials im industriellen Maßstab und die Einbindung in einen Produktionsprozeß
 Erstellen von eigenen Experimentierreihen, Aufzeichnung, Dokumentation des Experimentverlaufs,
 ggf. Überprüfen der neu entstandenen Materialien im PrüflABor,
 Einspeisen der Ergebnisse in die Materialbibliothek,
 Transfer der Materialinnovationen in die eigene Produktgestaltung

Lernziele / Kompetenzen

Erarbeitung breit gefächerter Materialkenntnisse auf dem neuesten Stand der Forschung,
 Erlernen des experimentellen Umgangs mit Materialien im Sinne der Nachhaltigkeit, Sensibilisierung für Materialinnovationen in der
 Produktgestaltung

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.3, BID_2.5	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Dipl. Des. Cora Gebauer	Einschreibeliste

Hinweise

WP

WP 1.1

WP 1.2

WP 1.3

WP 1.4

WP 1.5

WP 1.6

WP 1.7

WP 1.8

Vertiefungsschwerpunkt LABs

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 1.2

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
LAB Modellierung und Abformtechniken	BID_WP 1.2
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-
Wahlpflichtmodul	X
Wahlmodul	-

Fachsemester	3-7
Wintersemester	X
Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung
Anhand vorgegebener oder selbst gestellter Aufgaben werden Modelle in additiv und subtraktiv zu bearbeitenden Materialien (z.B. Modelliermassen, Ton, Clay) gefertigt. Weiterhin werden Kenntnisse über verschiedene Abgußtechniken zum Zweck der Vervielfältigung, Konservierung oder Modifizierung vermittelt.

Lernziele / Kompetenzen
Erlernen von handwerklichen Fähigkeiten, Beurteilung der Qualität von Oberflächen, Sensibilisierung für Proportionen und Formcharakter, Berücksichtigen von produktionsrelevanten Anforderungen, wie Radien, Entformungsschrägen etc.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.3, BID_2.5	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
https://idm.incom.org

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Dipl. Des. Cora Gebauer	Einschreibeliste

Hinweise

- WP
- WP 1.1
- WP 1.2
- WP 1.3
- WP 1.4
- WP 1.5
- WP 1.6
- WP 1.7
- WP 1.8

Vertiefungsschwerpunkt LABs

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP1.3

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
LAB Typo	BID_WP 1.3
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-
Wahlpflichtmodul	X
Wahlmodul	-

Fachsemester	3-7
Wintersemester	X
Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

In der Auseinandersetzung mit aktuellen Beispielen wird die Umsetzung des Grundsatzes von der funktionalen Angleichung einer visuellen Botschaft an ihr Ziel untersucht. Durch das Aufgreifen einer bereits absolvierten Aufgabenstellung erhalten die Studierenden die Möglichkeit, ihr bis zu diesem Zeitpunkt angeeignetes Wissen fächerübergreifend für die Entwicklung eines Prinziplayouts zu nutzen. Dieses Material bildet den Ausgangspunkt für eine vertiefende Auseinandersetzung darüber wie die visuelle Sprache Inhalte transportiert.

Lernziele / Kompetenzen

Ergänzend und in Bezug auf das jeweilige gewählte Semesterprojekt werden folgende Kompetenzen erarbeitet:

- // vertiefende Fähigkeiten für die Dokumentation von Formfindungsprozessen
- // Erkennen einer implizierten Rhetorik
- // Sicherheit in der Selektion visueller Informationen
- // Strategieentwicklung als Folge der Selbstreflexion
- // Beherrschen typografischer Kenntnisse für das Verfassen einer wissenschaftlichen Arbeit

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_2.4, BID_3.2	BID_P3.1/P4.1/P5.1 BID_3.2 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>, Eisenman: Portfolio; Terstiege: Grafische Räume; Willberg, Forssmann: Lesetypografie

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Matthias Schützelt	Einschreibeliste

Hinweise

Dieses Modul orientiert sich sehr stark an den Schwerpunktsetzungen der einzelnen Studierenden und bildet den Ausgangspunkt für die Entwicklung eigener Kommunikationsstrategien, zugeschnitten auf die jeweilige Studiensituation – geplantes Auslandsstudium oder Praktikum.

WP

WP 1.1

WP 1.2

WP 1.3

WP 1.4

WP 1.5

WP 1.6

WP 1.7

WP 1.8

Vertiefungsschwerpunkt LABs

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 1.4

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
LAB Fotografie I Film	BID_WP 1.4
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-
Wahlpflichtmodul	X
Wahlmodul	-

Fachsemester	3-7
Wintersemester	X
Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Die Studierenden erlernen zunächst den Umgang mit einfachen, später dann mit professionellen Kameras und werden in die Grundlagen der Fotografie eingeführt.
 Aufbauend auf diese Basis werden die Studierenden Ihre Modelle aus den anderen Modulen im Fotostudio professionell ausleuchten und fotografieren.
 Danach bearbeiten sie die Ergebnisse mit professionellen Bildbearbeitungswerkzeugen, um sie für ihre Veröffentlichungen und für ihr Portfolio verwenden zu können.
 Im Bereich Video werden die Studierenden lernen ein Video zu drehen, zu schneiden und zu vertonen.
 Der Kurs befähigt sie, ihre Semesterergebnisse professionell zu dokumentieren.

Lernziele / Kompetenzen

// Einführung in die Fotografie und die Arbeit mit einer professionellen Systemkamera
 // Erlernen der verschiedenen Kamerafunktionen/Belichtungseinstellungen
 // Professionelle Ausleuchtung von Designmodellen im Fotostudio
 // Digitale Bildnachbearbeitung für perfekte Ergebnisse
 // Einführung in das Thema Video I Homerecording – Schnelles Erstellen von Videos zu Hause
 // Erstellen eines professionellen Videoclips
 // Filmschnitt und -vertonung
 // Schnelles konzeptionelles Arbeiten (Konzept, Storyboard, Ablaufplanung)
 // Einzel- und Teamarbeit

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
Workshops in 1.1 und 2.5	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Bernhard Schmid-Wohlleber, David Neblung	Einschreibeliste

Hinweise

WP

WP 1.1

WP 1.2

WP 1.3

WP 1.4

WP 1.5

WP 1.6

WP 1.7

WP 1.8

Vertiefungsschwerpunkt LABs

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 1.5

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
XR LAB I DESIGN RESEARCH	BID_WP 1.5
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters, Studierende BID	8-10

Pflichtmodul	-	Fachsemester	3-7
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Mixed Reality [MR], Augmented Reality [AR] & Virtual Reality [VR] // Extended Reality I XR

Das Eintauchen in virtuelle und augmentierte Räume und die Überlagerung unserer Realität mit Daten simuliert den zweiten Weltlayer. Die Verflechtung von physischer und virtueller Welt wird immer stärker. Illusions- und Simulationsräume geben uns als Menschen und als Gestalter*innen Fragen für heute und die Zukunft auf. Das Lernziel ist im Mixed Reality Raum zu explorieren, experimentieren, formal-ästhetisch gestalten, prototypen und entwickeln. Langfristig können Studierende bei der Umsetzung Ihrer Projektarbeiten unterstützt werden. Erste Kenntnisvermittlung für:

- Verständnis, Handhabung und Behandlung für XR Brillen zu entwickeln
- Installation der entsprechenden Programmierumgebung
- Open Source Software recherchieren. Dafür steht eine breite Palette an VR UND AR Headsets und Tools zur Verfügung, mit denen unterschiedlichste Prototypen realisiert werden können.- Designansätze zu reflektieren - spekulieren - experimentieren - just enough prototyping - implementieren...

Lernziele / Kompetenzen

Die Student:innen des XR LAB I Design Research erarbeiten sich Methoden und Denkweisen zur Erstellung von immersiven Erlebnissen in der virtuellen Welt. Es werden Kenntnisse zu State-of-the-Art Hardware und Software vermittelt. Die Entwicklung einer Problem-Lösungsstrategie ist hierbei einer der Schwerpunkte. Mit Hilfe einer Game-Engine werden alle erarbeiteten Ideen umgesetzt und für die jeweiligen Brillen/Headsets realisiert und evaluiert. Die unterschiedlichen Arbeitsweisen in AR und VR rücken hier in den Fokus. Alle Student:innen erlernen den Umgang mit der jeweiligen Software zur Erstellung und Optimierung und Reflektion einer sinnvollen real-virtuellen Welten, um diese dann performant auf den jeweiligen Endgeräten auszuspielen. Virtuelle Welten bieten Möglichkeiten und Denkmuster, die in realen Welten nicht existieren. Diese gilt es zu erforschen, zu analysieren und in den Designprozess einfließen zu lassen.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.2, BID_2.2, BID_2.3	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Steffi Hußlein und Dozent Florian Honigmann	Einschreibeliste

Hinweise

WP

WP 1.1

WP 1.2

WP 1.3

WP 1.4

WP 1.5

WP 1.6

WP 1.7

WP 1.8

Vertiefungsschwerpunkt LABs

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 1.6

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul		Code	
LAB Rapid Prototyping (RP)		BID_WP 1.6	
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)		Anzahl der Studierenden	
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters		8-10	
Pflichtmodul	-	Fachsemester	3-7
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X
Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis
Workload			
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)		
90	selbstständige Übungen		
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation		
150	Stunden		
Inhaltsbeschreibung			
// Einführung in RP-Technik und ihr Einsatz in der Entwurfskette // Erarbeitung von Konstruktionsrichtlinien (KL) für angewendete RP-Systeme // Erstellung bzw. Weiterbearbeitung eines Demonstrators für KL zu den angewendeten RP-Systemen in 3 Ausführungen: _CAD-Modell _RP-Modell _Datenblatt			
Lernziele / Kompetenzen			
// Einbindung Rapid-Prototyping in CAD-Techniken // Beherrschung konstruktiver Richtlinien (KL) für RP // Verbindung Rapid-Prototyping u. Modellbau			
Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule	
BID_2.6	nur in Kombination mit BID_WP 2.5	alle WP	
Online-Präsenz des Moduls			
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de			
Literatur- und Quellenhinweise			
https://idm.incom.org			
Ansprechpartner:innen		Anmeldeformalitäten	
Mathias Bertram		Einschreibeliste	
Hinweise			

WP

WP 1.1

WP 1.2

WP 1.3

WP 1.4

WP 1.5

WP 1.6

WP 1.7

WP 1.8

Vertiefungsschwerpunkt LABs

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 1.7

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
LAB Computational Design	BID_WP 1.7
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-	Fachsemester	3-7
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

In dem Computational Design Labor wird praktisch und theoretisch an den relevanten Schnittstellen des Computational Designs gearbeitet. Es wird an und mit Technik entwickelt und geforscht. Die Übungen folgen aus den zu erkundenden technischen Gegebenheiten und werden so für die Studierenden nutzbar gemacht. Die gesamte Bandbreite des Computational Designs bis hin zum Physical Computing kann bearbeitet werden. Das LAB ist einerseits ein Ort des Erkundens und Erforschens und andererseits ein Ort an dem die Studierenden ihre technischen Herausforderungen, aus der praktischen Projektarbeit, angehen und umsetzen können. Ab der Mitte des Semesters richtet sich daher der Fokus des LAB's auf die Umsetzung der jeweiligen Entwurfsprojekte aus der Projektarbeit.

Lernziele / Kompetenzen

Technisches Fachwissen im fortgeschrittenen Programmieren und der Elektrotechnik wird vermittelt.
 Probleme werden strukturiert und damit in greifbare kleinere Probleme unterteilt.
 Selbstständige Problemlösungskompetenzen werden erlernt. (Strukturieren, Fehlerbehebung, Unterteilen).
 Selbstständige Erkundung von unterschiedlichen Lösungswegen.
 Abschätzen von den jeweiligen Vor- und Nachteilen, der gefunden Lösungsansätze.
 Erkennen von Potentialen der Verschränkungen von theoretischem und praktischem Wissen,
 sowie das praktische Anwenden dieses Wissens. Erkunden der Grenzen des aktuell Machbaren!

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_2.3	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
https://idm.incom.org

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Dominik Schumacher	Einschreibeliste

Hinweise

WP

WP 1.1

WP 1.2

WP 1.3

WP 1.4

WP 1.5

WP 1.6

WP 1.7

WP 1.8

Vertiefungsschwerpunkt LABs

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 1.8

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Technisches Industriedesign Advanced	BID_WP 1.8
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-	Fachsemester	3-7
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_3.3	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen

Ansprechpartner:innen
Prof. Thies Krüger

Hinweise

Anmeldeformalitäten

Einschreibeliste

WP

WP 1.1

WP 1.2

WP 1.3

WP 1.4

WP 1.5

WP 1.6

WP 1.7

WP 1.8

Vertiefungsschwerpunkt LABs

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 2.1

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Digitales Skizzieren	BID_WP 2.1
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-
Wahlpflichtmodul	X
Wahlmodul	-

Fachsemester	3-7
Wintersemester	X
Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Zeichnerische Ideenentwicklung von Produkten und Objekten mittels vektor- und pixelbasierten Zeichenprogrammen, z.B. Illustrator und Photoshop

- Einführung EDV Zeichentechniken mittels Graphic tablet
- Digitale Aufbereitung von Papierskizzen
- Vorbereitung: Aufbau einer Farbpalett und Layeraufbau
- Nachbearbeitung von Strichzeichnungen
- Übung: Technische Zeichnung, 2D - Darstellung
- Aufbau einer digitalen Präsentation (Indesign, Export in PDF)
- technische Perspektivkonstruktion mit Hintergrund
- Aufbau einer Präsentationszeichnung
- Photoshop, wichtige Import und Exportvarianten • Photoshop, Layouttechniken

Lernziele / Kompetenzen

Die Studierenden sollen in der Lage sein selbstständig qualitativ hochwertige Skizzen und Renderings mit digitalen Werkzeugen (z.B. Graphic Tablets) und vektor- oder pixelbasierten Zeichenprogrammen zu erstellen.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.5	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
https://idm.incom.org

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Jan Bäse	Einschreibeliste

Hinweise

WP

WP 2.1

WP 2.2

WP 2.3

WP 2.4

WP 2.5

WP 2.6

WP 2.7

WP 2.8

Vertiefungsschwerpunkt Angewandte Designtools

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 2.2

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Umsetzungsstrategien	BID_WP 2.2
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-
Wahlpflichtmodul	X
Wahlmodul	-

Fachsemester	3-7
Wintersemester	X
Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Vermittlung der Bedeutung verschiedener Modellarten im Designprozess
 (Mock-Up, Volumenmodell, Finishmodell, Funktionsmodell etc.),
 Beispielhafter Aufbau zur Überprüfung des Zusammenspiels von Modell und weiteren Tools der Präsentation
 (Film, Fotografie, Moodboard, Text, Grafik, Zeichnung, Ausstellungsaufbau etc.),
 Erarbeitung alternativer Modellbaumaterialien im Sinne des Umweltschutzes und der Gesunderhaltung

Lernziele / Kompetenzen

Sensibilisierung für den Einsatz der zur Verfügung stehenden Ausdrucksformen zur Vermittlung einer neuen Produktgestaltung,
 Sensibilisierung für die Bedeutung des Modells im Designprozess,
 Schärfung des Bewusstseins im ressourcenschonenden und gesundheitsfördernden Umgang mit Material und Modellbau

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.3, BID_2.5	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
https://idm.incom.org

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Dipl. Des. Cora Gebauer	Einschreibeliste

Hinweise

WP

WP 2.1

WP 2.2

WP 2.3

WP 2.4

WP 2.5

WP 2.6

WP 2.7

WP 2.8

Vertiefungsschwerpunkt Angewandte Designtools

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 2.3

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Computational Design Advanced	BID_WP 2.3
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-	Fachsemester	3-7
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

In dem Aufbaukurs vertiefen die Studierenden ihr Wissen im Bereich des Computational Designs. Mittels eines Projektthemas erarbeiten sich die Studierenden ein für das Computational Design relevantes Themengebiet und bringen dieses in einem Entwurf zur Anwendung. Jeder Studierende kann sein Schwerpunktthema zur Anwendung bringen und sein Wissen in Codebasierten Systemen vertiefen. Es wird angestrebt eine sinnvolle und sinnhafte Verknüpfung von inhaltlichen und technischen Systemen zu wählen. Die Wahl der technischen Systeme wird daher semesterweise neu festgelegt und soll das am Institut vertretene Spektrum an Wissen erweitern und /oder vertiefen.

Lernziele / Kompetenzen

Ziel ist es, den Studierenden die Möglichkeit zu geben, ihr Fachwissen zu vertiefen. Es werden komplexe interaktive /codebasierte Systeme entworfen, aufgebaut und zur Anwendung gebracht. Klassensysteme objektorientierter Programmiersprachen werden in Experimenten erkundet und in die Anwendung gebracht. Potentiale von Codebasierten Systemen werden erkundet. Chancen und Risiken werden erfahrbar gemacht. Strukturiertes Programmieren wird aktiv erlernt (schreiben, testen, debuggen, Dokumentieren, Strukturieren). Zeitmanagement wird verfestigt.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_2.3	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
https://idm.incom.org

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Dominik Schumacher	Einschreibeliste

Hinweise

- WP
- WP 2.1
- WP 2.2
- WP 2.3
- WP 2.4
- WP 2.5
- WP 2.6
- WP 2.7
- WP 2.8

Vertiefungsschwerpunkt Angewandte Designtools

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 2.4

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Interface Design I Application & Strategie	BID_WP 2.4
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters, Studierende BID	8-10

Pflichtmodul	-	Fachsemester	3-7
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Die zunehmende Komplexität und Vielfalt physisch-vernetzter Produkte im Raum und dazugehöriger digitaler Services (u.a. IoT, Natural User Interfaces, Tangible Interfaces, Mobile, Installationen) macht einen sicheren Umgang der digital-augmentierten Gestaltung in Konzeption und Entwurf notwendig. Nicht nur die grafische Repräsentation von Informationen auf Screens sondern physische Eingabegeräte und deren Interaktion stehen im Zentrum der Gestaltung zwischen Mensch und Produkten, Objekten und Installationen. Das Seminar UI I Embodied Interaction hat das Ziel, die Gestaltung von physischer Interaktion mit Materialien und Objekten, Räumen und Informationen aus unserer Alltags- und Arbeitswelt in Konzeption, Darstellung, Animation und Interaktion zu schulen. Es werden theoretische und praktische Grundlagen für Embodied Systems [aufbauend auf das 2. Sem. Industrial Design BA] vermittelt, um ein Verständnis für eine synergetische Gestaltung zwischen Benutzungsszenarien, reaktiven Materialitäten und Feedback Prinzipien im Produkt zu entwickeln. Im Fokus steht eine zukunftsorientierte, spekulativ oder erlebnisorientierte Gestaltung von Praktiken prosozialen Handelns mit interaktiven Produkten im Raum.

Lernziele / Kompetenzen

Die Vermittlung gestalterischer und konzeptioneller Grundlagen für Embodied Systems soll die Entscheidungsfähigkeit in Gestaltungsfragen festigen, sowie eine eigenständige Kompetenz und Stilsicherheit im Entwurf ausbilden. Die dafür notwendigen Kompetenzen werden systematisch durch fachliche Einführungen, Gestaltungsprinzipien und -mittel und angewandt- exemplarische Aufgaben des Embodied Interaction Designs erworben, um das Gelernte zu vertiefen. Durch Übungen wird die Entwicklung von Simulationstechniken und Prototypingstrategien für den Entwurf von hybriden Interaktionskonzepten geübt. Die Gestaltung von Informations- und Bedienstrukturen in Interaktionsszenarien, um deren funktionale sowie Materialbeschaffenheit und ergonomische Handhabung besser zu konzipieren und simulieren zu können.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_2.2	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Steffi Hußlein	Einschreibeliste

Hinweise

WP

WP 2.1

WP 2.2

WP 2.3

WP 2.4

WP 2.5

WP 2.6

WP 2.7

WP 2.8

Vertiefungsschwerpunkt Angewandte Designtools

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 2.5

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul		Code	
CAD Advanced		BID_WP 2.5	
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)		Anzahl der Studierenden	
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters		8-10	
Pflichtmodul	-	Fachsemester	3-7
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X
Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis
Workload			
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)		
90	selbstständige Übungen		
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation		
150	Stunden		
Inhaltsbeschreibung			
// Grundlagen 2D-CAD (Autocad) // Grundlagen parametrische Modellierung 3D-CAD // Programmübergreifendes Arbeiten mit Datenschnittstellen und Datentransfer // Abarbeitung einer kompletten Entwurfskette von der ersten Handskizze bis zum auskonstruierten Produkt (3D) mit technischer Zeichnung (2D) eines niederkomplexen Produktentwurfes			
Lernziele / Kompetenzen			
// Beherrschung Programmübergreifendes Arbeiten von 2D zu 3D // Beherrschung Programmübergreifendes Arbeiten mit Flächen- und Volumenmodellierung // Erlernen der Einbindung technischer Packages in den Designentwurf // Beherrschung der Definition geometrischer Schnittstellen zwischen Package und Designentwurf			
Vorhergehende Module		Mögliche Folgemodule	
BID_2.6		alle WP	
Online-Präsenz des Moduls			
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de			
Literatur- und Quellenhinweise			
https://idm.incom.org			
Ansprechpartner:innen		Anmeldeformalitäten	
Mathias Bertram		Einschreibeliste	
Hinweise			

WP

WP 2.1

WP 2.2

WP 2.3

WP 2.4

WP 2.5

WP 2.6

WP 2.7

WP 2.8

Vertiefungsschwerpunkt Angewandte Designtools

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 2.6

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Motion Design I Animation	BID_WP 2.6
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-
Wahlpflichtmodul	X
Wahlmodul	-

Fachsemester	3-7
Wintersemester	X
Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung
Einführung in computerbasierenden Animations und Visualisierungstechniken, Erstellen von komplexen Szenen und Entwürfen mit CAD, Materialeffekte, Beleuchtungseffekte und Animation // Vorlesung Darstellungstechniken Einführung CAD Visualisierungstechniken // Programmoberfläche, kleine Animation, Aufbau Tisch und Stühle, Ausleuchtungen // Aufbau Glas und Flasche, Material und Grafikprojektionen, Szenenaufbau, Modellation am Beispiel Schach // Aufbau und Vorstellung einer Präsentationszeichnung, wichtige Import und Exportvarianten // Animation

Lernziele / Kompetenzen
// Aneignen aufbauender Kenntnisse in der Modellierungstechnik, z.B. bei komplexen Freiformflächen. // Beherrschen von Entwurfsmethoden im Zusammenspiel mit dem digitalen Medium CAD während des Entwurfsprozesses und der Modellerstellung per Rapid-Prototyping. // Visualisierung von Designentwürfen mit Textuierung und Animation // Digitaler Filmschnitt mit Vertonung aufbauend auf in CAD erstellten Szenen und Animationssequenzen

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.5	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
https://idm.incom.org

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Florian Honigmann	Einschreibeliste

Hinweise

WP
 WP 2.1
 WP 2.2
 WP 2.3
 WP 2.4
 WP 2.5
 WP 2.6
 WP 2.7
 WP 2.8
 Vertiefungsschwerpunkt Angewandte Designtools

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 2.7

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul		Code	
Bachelor Diskurs		BID_WP 2.7	
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)		Anzahl der Studierenden	
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters		10-20	
	Pflichtmodul	-	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester
	Wahlmodul	-	Sommersemester
Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis
Workload			
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)		
105	selbstständige Übungen		
150	Stunden		
Inhaltsbeschreibung			
Die Lehrveranstaltung Bachelor-Diskurs beleuchtet die Themen, die sich für eine BA Thesis im Bereich der Gestaltung eignen. Was kann, was muss Gestaltung leisten und wie können sich diese Anforderungen im Gestaltungsprozess wiederfinden. Es wird ein Diskurs über Art und Umfang sowie Relevanz einer BA-Thesis geführt. Insbesondere werden Anschlussfähigkeit der Arbeit zu späteren Arbeitsgebieten oder zu weiterführenden Masterstudiengängen und Forschungsbereichen erörtert.			
Lernziele / Kompetenzen			
// Finden eines geeigneten und angemessenen Themas für eine BA-Thesis // Entscheidungshilfe bei der individuellen Ausrichtung durch Reflektion eigener Studienschwerpunkte // Anschlussfähigkeit zur Berufspraxis bzw. zu weiterführenden Masterstudiengängen und akademischen Laufbahnen.			
Vorhergehende Module		Mögliche Folgemodule	
BID_4.2		-	
Sinnvoll zu kombinieren mit			
BID_7.1, BID_7.2, BID_7.3			
Online-Präsenz des Moduls			
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de			
Literatur- und Quellenhinweise			
https://idm.incom.org			
Ansprechpartner:innen		Anmeldeformalitäten	
Prof. Marion Meyer		Einschreibeliste	
Hinweise			

WP

WP 2.1

WP 2.2

WP 2.3

WP 2.4

WP 2.5

WP 2.6

WP 2.7

WP 2.8

Vertiefungsschwerpunkt Angewandte Designtools

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 2.8

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul		Code	
Modul aus dem Wahlpflichtangebot IWID (BA Elektrotechnik und Maschinenbau)		BID_WP 2.8	
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)		Anzahl der Studierenden	
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters		10-20	
	Pflichtmodul	-	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester
	Wahlmodul	-	Sommersemester
Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis
Workload			
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)		
105	selbstständige Übungen		
150	Stunden		
Inhaltsbeschreibung			
Auswahl eines Moduls aus dem Wahlpflichtangebot der IWID-Studiengänge BA Elektrotechnik und BA Maschinenbau. Das Angebot wird zentral im Fachbereich veröffentlicht, die Koordination erfolgt institutsintern über den Modulverantwortlichen. Das Modul bietet die Chance, die Projektarbeit gezielt um ingenieurwissenschaftliche Anteile und -Kompetenzen zu erweitern			
Lernziele / Kompetenzen			
// Aneignung von Fachkompetenzen aus dem Bereich der Ingenieurwissenschaften // Auswahl von Modulen als Ergänzung zur Projektarbeit // Vernetzung mit Studierenden aus den Ingenieurs-Studiengängen			
Vorhergehende Module		Mögliche Folgemodule	
-		alle WP	
Online-Präsenz des Moduls			
www.hs-magdeburg.de			
Literatur- und Quellenhinweise			
www.hs-magdeburg.de			
Ansprechpartner:innen		Anmeldeformalitäten	
Im Institut: Studienfachberater BID		Einschreibeliste	
Hinweise			

WP

WP 2.1

WP 2.2

WP 2.3

WP 2.4

WP 2.5

WP 2.6

WP 2.7

WP 2.8

Vertiefungsschwerpunkt Angewandte Designtools

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 3.1

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Kreativitätstechniken Advanced	BID_WP 3.1
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-
Wahlpflichtmodul	X
Wahlmodul	-

Fachsemester	3-7
Wintersemester	X
Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Der Kurs behandelt explizit keine der herkömmlichen Kreativitätstechniken. Vielmehr geht es bei Kreativitätstechniken Advanced um den persönlichen und konsequenten Perspektivwechsel, um Ideen und Ansätze zu finden, die nicht von vorgefassten Erfahrungen, Konventionen, Stilempfinden oder Meinungen beeinflusst sind. Das Instrumentarium ist dabei vielfältig und reicht vom „Method Acting“ bis hin zur Simulation anderer kultureller oder zeitgeschichtlicher Kontexte, um eine Problemstellung in neuen Dimensionen betrachten zu können.

Anders als bei der bloßen Anwendung des vorhandenen Ideenfindungskanon, werden Studierende in diesem Kurs dazu befähigt, ihr individuelles kreatives Potenzial auszuloten. Kreativitätstechniken Advanced zielt darauf ab, Ideenfindung radikal innovativ zu betreiben, um zu wahrhaft neuen Lösungen zu gelangen.

Lernziele / Kompetenzen

In Kurzentwürfen wird die Auseinandersetzung mit immer komplexeren Aufgabenstellungen trainiert.

- // Fundierung einer stringenten Ideenfindung
- // Erlangung transdisziplinärer Perspektiven in der Kreation
- // Training kreativer/innovationsfördernder Prozesse in Teams
- // Konzipieren von eigenen Lern- und Lehrumgebungen
- // Portfolio

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.4	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
https://idm.incom.org

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Marion Meyer	Einschreibeliste

Hinweise

WP

WP 3.1

WP 3.2

WP 3.3

WP 3.4

WP 3.5

WP 3.6

Vertiefungsschwerpunkt Künstlerische Designtools

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 3.2

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Experimentelles Gestalten Advanced	BID_WP 3.2
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-
Wahlpflichtmodul	X
Wahlmodul	-

Fachsemester	3-7
Wintersemester	X
Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Der Kurs Experimentelles Gestalten advanced eröffnet die Möglichkeit sich auszuprobieren, eigene Grenzen zu überschreiten. Der Kurs gibt Raum zum Forschen, Entdecken, Erfinden und zur Improvisation. Und das ganz praktisch, den hier geht probieren über studieren. Das kann in der Gestaltung von Objekten münden, muss aber nicht. So können auch Interventionen im öffentlichen Raum, Performances oder Installationen entstehen.

Der Kurs soll Studierende dazu befähigen, zu wechselnden Themen, Materialien, Mittel und Medien auszuprobieren, die nicht unmittelbar auf der Hand liegen. Dadurch werden klassische Herangehensweisen ebenso hinterfragt wie individuelle gestalterische Gewohnheiten, um neue, fruchtbare Strategien des Entwerfens für sich zu entdecken.

Lernziele / Kompetenzen

- // Theoretisch Auseinandersetzung zum Thema Experimente in der Gestaltung und experimentelles Ausloten von gestalterischen Möglichkeiten
- // Reflexion der eigenen Arbeitsweise
- // Arbeiten in transdisziplinären Teams
- // Entwicklung einer eigenen Gestaltungsstrategie und Gestaltungshandschrift
- // Präsentation und Portfolio

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.4	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
https://idm.incom.org

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Marion Meyer	Einschreibeliste

Hinweise

WP

WP 3.1

WP 3.2

WP 3.3

WP 3.4

WP 3.5

WP 3.6

Vertiefungsschwerpunkt Künstlerische Designtools

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 3.3

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Drucktechniken	BID_WP 3.3
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-
Wahlpflichtmodul	X
Wahlmodul	-

Fachsemester	3-7
Wintersemester	X
Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Print:STUDIO

Wir erlernen die theoretischen und praktischen Basics klassischer und experimenteller Siebdruckverfahren. Alternierend werden ausgewählte Hoch- und Tiefdrucktechniken sowie gängige Low-Tech-Druckverfahren vorgestellt. Anhand kleiner Übungen und Workshops eignen wir uns Materialien und Methoden an, um im Print:LAB individuelle, druckgrafische Projekte umsetzen zu können. Mit Schablonen, Handzeichnungen, Fotos, Strukturen und Farbflächen entwickeln wir analoge und digitale Druckvorlagen, die wir im Prozess der Bildgestaltung frei miteinander kombinieren. Der Zufall wird herausgefordert: wir zeichnen, drucken, walzen, rakeln und schichten Farbe und machen unsere gestalterische Position in experimentellen Serigrafien sichtbar.

Lernziele / Kompetenzen

// Siebdruck / Grundlagen Durchdruck, Handwerk, Technik, Theorie, Praxis, Experimente, Vorlagenerstellung analog und digital
 // Hochdruck und Tiefdruck / Linolschnitt, Holzschnitt
 // Low-Tech-Druck / Monoprint, Schablonendruck, Stempeldruck, Materialdruck, Frottage, Papierlithografie

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.1, BID_2.4	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Catrin Klupiec	Einschreibeliste

Hinweise

WP

WP 3.1

WP 3.2

WP 3.3

WP 3.4

WP 3.5

WP 3.6

Vertiefungsschwerpunkt Künstlerische Designtools

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 3.4

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
LAB Druck	BID_WP 3.4
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-
Wahlpflichtmodul	X
Wahlmodul	-

Fachsemester	3-7
Wintersemester	X
Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Print:LAB

Wir setzen druckgrafische Projekte mit klassischen und experimentellen Serigrafien, ausgewählten Hoch- und Tiefdrucktechniken oder Low-Tech-Druckverfahren um. Ausgehend von einem gesetzten oder frei gewählten Thema wenden wir unser Wissen aus dem Print:STUDIO an und entwickeln im Expertenteam eine überzeugende, grafische Position. Unsere Vorlagen erzeugen wir digital, analog oder fotografisch und erproben Gründe aus Papier, Holz, Kunststoff und Textil. Wir erforschen den Umgang mit Wiederholung und Varianz und die Möglichkeiten des seriellen Unikats.

Im Print:LAB kann eine begrenzte Anzahl von freien Projekten betreut und umgesetzt werden. Bewerbungen sind vor Semesterbeginn mit einer kurzen Projektskizze/Idee im Incom-Workspace des Print:LAB möglich.

Lernziele / Kompetenzen

Wir wenden unser Fachwissen aus dem Print:STUDIO praktisch an und meistern die Umsetzung eines druckgrafischen Projekts vom Gestaltungskonzept bis zum seriellen Unikat.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
WP_3.3	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Dipl. Des. Nikola Röthemeyer	Einschreibeliste

Hinweise

WP

WP 3.1

WP 3.2

WP 3.3

WP 3.4

WP 3.5

WP 3.6

Vertiefungsschwerpunkt Künstlerische Designtools

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 3.5

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Zeichnerisches Darstellen (Illustration)	BID_WP 3.5
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-
Wahlpflichtmodul	X
Wahlmodul	-

Fachsemester	3-7
Wintersemester	X
Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Drawing Room 2 – Figurieren und Bewegen, Konstruieren und Verorten, Sehen und Erkennen

Wir erproben die Naturstudie als Methode der Wirklichkeitsaneignung und fordern unsere zeichnerischen Fähigkeiten heraus. Im alternierenden Semesterwechsel bilden Figur, Landschaft und Raum unseren Fokus. Wir erforschen Proportionen, studieren Anatomien, übersetzen Oberflächen, Strukturen und Farben. Körper, Landschaft und Raum werden im Kontext kunsthistorischer Positionen und zeitgenössischer, künstlerischer Diskurse verortet und analysiert. Es gilt, in einem lebendigen Zeichenprozess, eine Vielzahl an zeichnerischen Wahrheiten abzubilden, Auge und Hand von der bloßen Nachahmung der Naturformen zu emanzipieren und zu vielfältigen Möglichkeiten der Interpretation zu gelangen. Der erweiterte Zeichnungsbegriff zeigt neue Wege für unseren künstlerischen Gestaltungsprozess auf.

Lernziele / Kompetenzen

- // Eine vertiefende und erweiternde zeichnerische Expertise.
- // Schärfung unserer Wahrnehmungsfähigkeit im Bezug auf Figur, Landschaft und Raum.
- // Methodische Anwendung der Naturstudie als Form der Wirklichkeitsaneignung.
- // Eine erweiternde Materialexpertise durch Erprobung (un)gewohnter Zeichenwerkzeuge.
- // Ausbau grafischer Techniken, Erkunden und Verlassen eventueller »Komfortzonen«.
- // Verortung und Auseinandersetzung mit kunsthistorischen Positionen.
- // Teilnahme am zeitgenössischen, künstlerischen Diskurs.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.3, BID_2.4	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Dipl. Des. Nikola Röthemeyer	Einschreibeliste

Hinweise

WP

WP 3.1

WP 3.2

WP 3.3

WP 3.4

WP 3.5

WP 3.6

Vertiefungsschwerpunkt Künstlerische Designtools

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 4.1

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Kultur- und Designgeschichte	BID_WP 4.1
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-	Fachsemester	3-7
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Die der Veranstaltung zu Grunde liegende Fragestellung lautet: wie funktioniert kulturelle Entwicklung, welche Rahmenbedingungen fördern Innovationen, wodurch wird Kultur geprägt.

Dabei geht es nicht um die Erarbeitung eines linearen Zeitstrahls, sondern vielmehr um das Erkennen von Ursache und Wirkung, der Parallelität von Ereignissen und dem bewusst werden des eigenen verhaftet Seins im spezifischen kulturellen Umfeld.

Es entstehen Bezugschroniken für definierte Zeitspannen, die das Zusammenwirken von Politik / Gesellschaft, innovativen Ideen / Erfindungen und kulturellen Ausdrucksformen sichtbar machen. Den Ankerpunkt bilden relevante Objekte oder Artefakte, bzw. stilistische Merkmale einer Zeitspanne.

Die Auseinandersetzung mit Epochen und Ethnien erfährt in gestalterisch interessanten Themen die Verknüpfung mit aktuellen Fragestellungen und Medien.

Lernziele / Kompetenzen

// Die TeilnehmerInnen werden das Zusammenwirken von Kultur und kulturellen Ausdrucksformen als Ausdruck von Zeitgeist erfahren. Mit diesem Hintergrundwissen erschließt sich Kultur als Brainpool für gestalterische Ideen und Formfindungen.

// Die Studierenden lernen, zunächst nach Vorgabe, später selbstständig, Bezüge zu erarbeiten und ihre Ergebnisse in kurzen Referaten und Präsentationen vorzustellen und zu vertreten. Unter dem Stichwort „Bezugschronik“ werden Ansätze zum interdisziplinären Arbeiten vorbereitet.

// Das Verständnis für das komplexe Wirkungsgefüge zwischen Gesellschaften und ihrer Ausdrucksformen werden an zeitgemäßen Themen erarbeitet und in kleinen Übungen in die Jetztzeit transkribiert. // Erfahrung historischer Zusammenhänge//Ableitung kontextrelevanter Entwicklungen in Form und Inhalt//Entwicklung erweiterter Kulturbegriff // Interdisziplinäres Denken und Arbeiten// Kultur als Brainpool//Quellenkunde // Präsentationstechnik und freie Rede//Teamfähigkeit und -arbeit

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_1.6	BID_P3.1/P4.1/P5.1. BID_4.2	alle WP

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Insa Arndt	Einschreibelisten

Hinweise

WP

WP 4.1

WP 4.2

WP 4.3

Vertiefungsschwerpunkt Design Theorie

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 4.2

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Wissenschaftliches Schreiben	BID_WP 4.2
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-	Fachsemester	3-7
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Wissenschaftliches Schreiben ist untrennbar vom wissenschaftlichen Arbeiten. Wissenschaftlich bedeutet, dass es ein systematisch methodisches Vorgehen gibt, welches nachvollziehbar ist und zum gleichen Ergebnis führt. So können auch Auswertungen, Vergleiche, Zusammenfassungen von verschiedenen Beiträgen wissenschaftlich geführt werden und können wichtige Teile der weiteren wissenschaftlichen Arbeit sein. Das Lösen von gestalterischen Aufgaben ist ein Bereich, der ebenfalls wissenschaftlich geführt und z.B. in Form von Bachelor- und Masterarbeiten dokumentiert werden kann.

In diesem Kurs wird Schritt für Schritt das wissenschaftliche Arbeiten mit dem wissenschaftlichen Schreiben verknüpft und angewendet. Beginnend von der Fragestellung bis hin zum Abstract. Das Prinzip des wissenschaftlichen Arbeitens und Schreibens kennenzulernen, anzuwenden und zu verinnerlichen gehört zum wesentlichen Inhalt des Kurses und bietet im Anschluss den Transfer auf unterschiedlichste Themen.

Lernziele / Kompetenzen

- #Zusammenhang zwischen wissenschaftlichem Schreiben und wissenschaftlichem Arbeiten
- #Erarbeitung einer angemessenen Fragestellung
- #Erstellung einer Gliederung
- #Durchführung und Zusammenfassung einer umfangreichen und zugleich spezifischen Recherche
- #Erstellung eines Konzeptes
- #Festlegung und systematische Anwendung von Methoden und Materialien
- #Darstellung der Ergebnisse und Ausblick/Fazit
- #Anlegen eines Quellenverzeichnis
- #Zusammenfassung der gesamten Arbeit als Abstract

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_4.2	BID_P3.1/P4.1/P5.1	alle WP

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Marion Meyer, Dr. Constanze Langner	Einschreibeliste

Hinweise

WP

WP 4.1

WP 4.2

WP 4.3

Vertiefungsschwerpunkt Design Theorie

WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 4.3

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Design Diskurs Advanced	BID_WP 4.3
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

Pflichtmodul	-	Fachsemester	3-7
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

Workload	
45	Präsenz (3 SWS x 15 Wochen)
90	selbstständige Übungen
15	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Die Lehrveranstaltung Design Diskurs Advanced richtet sich an Studierende die sich vertiefend diskursiv und kritisch reflektierend mit dem Thema Design auseinandersetzen möchten. In diesem Kontext werden Fragestellungen erarbeitet. Über die, bereits in den grundständigen theoretisch orientierten Kursen „Design Diskurs und wissenschaftliches Schreiben“ gesammelten Erfahrungen hinaus wird den Studierenden ermöglicht, sich eigenen diskursiven Themen aus Gesellschaft und Politik zu widmen und dies in Bezug zu eigenen Projekten zu setzen oder daraus zu entwickeln.

In der Lehrveranstaltung gehen wir der Fragestellung nach, welche Rolle gesellschaftliche Transformationsprozesse auf den Designprozess haben werden.

Lernziele / Kompetenzen

// Vertiefung von Kompetenzen im professionellen Design-Diskurs
 // Führen eines kritischen gestalterischen Design-Diskurses in der sich verändernden Gesellschaft und dem damit verbundenen Paradigmenwechsel
 // Die Studierenden lernen, ihre eigene Arbeit vor dem Hintergrund dieser Auseinandersetzungen erneut zu reflektieren
 // Kritische Auseinandersetzung und Diskurs zum Thema „quo vadis“ Design
 // Literaturrecherche, Medienanalyse, Teilnahme an Konferenzen und Symposien zu relevanten Themen
 // Dokumentation

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
BID_4.2	BID_P3.1/P4.1/P5.1	alle WP

Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Marion Meyer	Einschreibeliste

Hinweise

Borries, Friedrich von I Kasten, Benjamin: Stadt der Zukunft - Wege in die Globalopolis. Frankfurt/Main 2019 // Banz, Claudia [Hg.]: Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft. Bielefeld 2016 // Papanek, Victor: DESIGN FOR THE REAL WORLD REV.: Human Ecology and Social Change, Chicago, 1985 // Buckminster Fuller, Richard: Bedienungsanleitung für das Raumschiff Erde und andere Schriften. // Martschenko, Maren: Design ist mehr als schnell mal schön, 2020

WP

WP 4.1

WP 4.2

WP 4.3

Vertiefungsschwerpunkt Design Theorie

Zusätzliche Angebote im SoSe 2023

WP

Mobile furniture in teaching areas

1.9

schauwerk | Öffentlichkeitsarbeit

2.9

Weitere Informationen zu diesen Angeboten
finden Sie in den zugeordneten incom-Workspaces.

Praxis

Px

Praxisphase

6.1

Auslandsphase

6.2

MODULBLATT 6.1

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul			Code
Praxisphase (Praxis)			BID_6.1
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden
erfolgreicher Abschluss des 4. Semesters			
	Pflichtmodul	-	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester
	Wahlmodul	-	Sommersemester
			6*
			X
			X
Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Praxis	-	30	Dokumentation
Workload			
640	Betriebspraktikum (mind. 16 Wochen x 40 Stunden)		
260	Praktikumsbericht und Vortrag		
900	Stunden		
Inhaltsbeschreibung			
Eigenständige Recherche geeigneter Praktikumsstellen. Qualifizierte Akquise zur Erlangung der favorisierten Praktikumsstelle. Praktische gestalterische Tätigkeit in freien Designbüros oder als Designer/-in in designrelevanten Bereichen eines Unternehmens. Auch Erfahrungen eigener selbstständiger Tätigkeit in Kooperation mit etablierten Designbüros ist möglich. Die Praktikumerfahrungen können an unterschiedlichen Stellen gesammelt werden. Vorzugsweise sollte das Praktikum insgesamt 1/2 Jahr dauern und zusammenhängend sein. Der Mindestzeitraum beträgt 16 Wochen. Über das Praktikum ist ein schriftlicher Bericht anzufertigen, der Auskunft über die durchgeführten Tätigkeiten, den Erfahrungsgewinn und eine Einschätzung des eigenen Leistungsstands in Beziehung auf die Lehrinhalte aus dem Curriculum des Instituts enthält. In Anschluß an das Praktikum ist ein Kurzbericht im hochschuleigenen Netz (INCOM) zu veröffentlichen.			
Lernziele / Kompetenzen			
// Training in der schriftlichen und mündlichen Akquise zur Erlangung eines Praktikumsplatzes // Sammeln von berufspraktischen Erfahrungen in designrelevanten Bereichen // Erfahrungen des Arbeiten in kooperativen Team unter realen Bedingungen // Reflexion der Erfahrungen aus der praktischen Tätigkeit im Bezug auf die Lehre			
Vorhergehende Module		Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
Alle bisherigen Module		-	BID_7
Online-Präsenz des Moduls			
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de			
Literatur- und Quellenhinweise			
https://idm.incom.org			
Ansprechpartner:innen		Anmeldeformalitäten	
Prof. Thies Krüger		vorheriger Antrag und Freigabe bei Prof. Kluge	
Hinweise			
*Das Auslandssemester ist im 6. Semester verankert, kann aber wahlweise auch im 5. Semester absolviert werden.			

Px

6.1

6.2

MODULBLATT 6.2

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul			Code	
Auslandssphase (Praxis)			BID_16.2	
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden	
erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters				
	Pflichtmodul	-	Fachsemester	6*
	Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
	Wahlmodul	-	Sommersemester	X
Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung	
		25 + 5	Dokumentation	
Workload				
750	Auslandssemester (mind. 25 CP)			
150	Bericht am Institut			
900	Stunden			
Inhaltsbeschreibung				
Ein Auslandsaufenthalt im Rahmen eines Auslandsstudiums wird aktiv seitens des Instituts gefördert und kann alternativ zum Praktikum absolviert werden. Zahlreiche internationale Kooperationen sind etabliert und ermöglichen den Studierenden ein breit-gefächertes Angebot für das Studium im Ausland. Das Institut bietet den Studierenden darüber hinaus die Teilnahme am GIDE Projekt (Group for international Design Education) im Rahmen eines internationalen Verbundprojektes.				
Lernziele / Kompetenzen				
Das Institut für Industrial Design legt besonderen Wert auf den Erwerb interkultureller Kompetenzen. Die Hochschule Magdeburg-Stendal unterhält zu diesem Zweck zahlreiche Hochschulpartnerschaften zu ausländischen Hochschulen, die es den Studierenden ermöglichen an verschiedensten Austauschprogrammen europa- und weltweit teilzunehmen. Interkulturelle Kompetenz, die natürlich auch mit dem Erwerb von Fremdsprachen einhergeht, wird zunehmend als Erfolgsfaktor für Gestalter begriffen. Der globalisierte Arbeitsmarkt erfordert es, das Menschen, die in unterschiedlichen kulturellen Kontexten arbeiten, über hohe kommunikative Kompetenzen verfügen müssen. Dies ermöglicht ihnen, Regeln, Rituale und Verhaltenscodes anderer Kulturen zu erkennen und für ihr gestalterisches Wirken anzuwenden. Ein Ziel der Ausbildung ist es, die Wahrnehmung für gestaltungsrelevante Fragestellungen dieser Art zu sensibilisieren. Die ganz praktischen Unterschiede in der internationalen Zusammenarbeit kennen zu lernen und nicht zuletzt Denk- und Verhaltensweisen anderer Kulturkreise fundiert zu reflektieren.				
Vorhergehende Module		Sinnvoll zu kombinieren mit		Mögliche Folgemodule
-		-		BID_11
Online-Präsenz des Moduls				
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de				
Literatur- und Quellenhinweise				
https://idm.incom.org				
Ansprechpartner:innen			Anmeldeformalitäten	
Prof. Marion Meyer			In Abstimmung mit Prof. Meyer	
Hinweise				
*Das Auslandssemester ist im 6. Semester verankert, kann aber ab dem 3. Semester absolviert werden. Im Rahmen des Learning Agreements müssen im Ausland 25 Credit Points erworben werden, 5 Credit Points sind durch einen Bericht an der Heimathochschule zu erbringen.				

Px

6.1

6.2

Bachelor Abschluss

BT

Bachelor Thesis

7.1

Bachelor Kolloquium

7.2

Bachelor Reflektion

7.3

MODULBLATT 7.1/7.3

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul	Code
Bachelor Thesis (praktische Arbeit und Theorie) und Kolloquium	BID_7.1, BID_7.3

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
180 abgeschlossene Credits	

Pflichtmodul	X	Fachsemester	7
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Kolloquium	2	15	Entwurf, Hausarbeit, mündl. P.

Workload	
30	Konsultationen (2 SWS x 15 Wochen)
510	selbstständiges Arbeiten
450	Stunden

Inhaltsbeschreibung

In der Bachelor Thesis erbringen die Studierenden den Nachweis, das im Studium erworbene Wissen in einer selbständig durchgeführten Arbeit zu belegen. Mit dieser Abschlussarbeit dokumentieren sie die Fähigkeit komplexen gestalterischen Fragestellungen nachzugehen und diese zu reflektieren. Die konkreten Themen werden in Absprache mit den BetreuerInnen und nach Genehmigung seitens des Prüfungsausschusses festgelegt. Hierbei können die Studierenden mit Firmen, Institutionen und anderen Organisationen kooperieren.

Die Arbeit wird von den Betreuer*innen unterstützend begleitet, dies beschränkt sich jedoch auf Hinweise struktureller, inhaltlicher und gestaltungsrelevanter Art, so dass die Eigenständigkeit der Arbeit eindeutig nachzuvollziehen ist. Die Studierenden bearbeiten das Thema im festgelegten Zeitrahmen mit den ihnen zur Verfügung stehenden Ressourcen. Die Thesis umfasst einen Theorie- und einen Praxisteil. Der schriftliche Teil der Arbeit entspricht den Anforderungen an eine wissenschaftliche Arbeit. Die Ergebnisse werden in einem Kolloquium (mündliche Prüfung) vorgestellt und können in der Werkschau des Institutes präsentiert werden.

Lernziele / Kompetenzen

- // Das in der Bachelorarbeit zu bearbeitende Thema soll als komplexe Produktentwicklung alle während des Studiums erworbenen Fähigkeiten abfordern.
- // Eine klar strukturierte Herangehensweise, von der Analyse über den Entwurf bis zur Umsetzung ist kennzeichnend für die vorzulegende Gestaltungslösung.
- // Die Studierenden sind in der Lage ihre Thesis in einer mündlichen Prüfung mit allen von ihnen benötigten Medien selbständig zu präsentieren und auszustellen.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
alle Module des 1. bis 6. Semesters	BID_7.2, BID_7.4, BID_7.5	-

Online-Präsenz des Moduls
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Literatur- und Quellenhinweise
https://idm.incom.org

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
alle hauptamtlich Lehrenden	laut Checkliste incom oder www.gestaltung.hs-magdeburg.de

Hinweise

BT

7.1

7.2

7.3

MODULBLATT 7.2

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

Modul			Code
Bachelor Reflektion			BID_7.2
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden
180 abgeschlossene Credits			
	Pflichtmodul	X	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester
	Wahlmodul	-	Sommersemester
Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt	0	5	Dokumentation
Workload			
150	selbstständiges Arbeiten		
150	Stunden		
Inhaltsbeschreibung			
Die Studierenden dokumentieren und reflektieren abschließend ihre eigenen, im Studium erworbenen Kompetenzen und Fähigkeiten und legen diese mit der Abgabe ihrer Bachelor-Arbeit in Form einer gedruckten und digitalen Dokumentation ihren Betreuer*innen vor. Die Bachelor Reflektion ist eine Gesamtschau der Projekte aus dem Studium und enthält zudem die aus Sicht des oder der Studierenden wichtigsten begleitenden Module. Sie stellt somit den Abschluss des eigenen Portfolios dar und kann von der oder dem Studierenden zu Bewerbungszwecken genutzt werden.			
Lernziele / Kompetenzen			
// Die wichtigsten eigenen Arbeiten aus dem Studium reflektieren und attraktiv aufbereiten // Die im Studium erworbenen Kompetenzen und Fähigkeiten selbst einschätzen und beschreiben // Auf dieser Basis ein qualitativ hochwertiges Portfolio erstellen			
Vorhergehende Module		Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
alle Module des 1. bis 6. Semesters		BID_7.1 und BID_7.3, BID_7.5	-
Online-Präsenz des Moduls			
https://idm.incom.org www.gestaltung.hs-magdeburg.de			
Literatur- und Quellenhinweise			
https://idm.incom.org			
Ansprechpartner:innen		Anmeldeformalitäten	
alle hauptamtlich Lehrenden		laut Checkliste incom oder www.gestaltung.hs-magdeburg.de	
Hinweise			

BT

7.1

7.2

7.3

BERUFSBILD **B.A. INDUSTRIAL DESIGN**

DIE SCHWERPUNKTE DES MAGDEBURGER INDUSTRIEDESIGNS

1. Gebrauchsgüterdesign

Gebrauchsgüter sind Industrieprodukte, die für den individuellen Konsum konzipiert sind. Das Gebrauchsgüterdesign bezieht sich auf Produkte, die in industrieller Serienfertigung hergestellt werden. Durch die Einbindung in industrielle Produktionsprozesse erfüllen Industriedesigner*innen neben der geschmacklich sicheren Gestaltung von Produkten auch weiterführende komplexe Anforderungen. Sie entwerfen innovative Konzepte und Ideen für ein neues Produkt und entwickeln es vor dem Hintergrund der eingesetzten Herstellungstechnologien, der Gebrauchstauglichkeit, der Verkäuflichkeit und zusehends stärker der umweltverträglichen Nachhaltigkeit.

Ausgehend von einer Problemstellung werden über Analysen, Konzepte und Entwürfe innovativer Designstudien entwickelt. Die Ergebnisse können verbesserte Hardware-, Software- und Servicelösungen sein.

2. Investitionsgüterdesign

Investitionsgüter sind komplexe technische Erzeugnisse, die für die Fremdbedarfdeckung konzipiert sind. Beim Design solcher Produkte sind die folgenden Aspekte zu berücksichtigen: Industriedesign und Konstruktion sind eng vernetzt („simultaneous engineering“).

_Der Designprozeß muß in frühen Entwicklungsphasen beginnen, sonst entsteht „Hüllenmacherei“ bzw. „Kosmetik“.

_Die Designanforderungen sind komplex, der Gestaltungsfreiraum eng. Nutzer treffen meist nicht selbst die Investitionsentscheidungen. Die Interaktion des Menschen mit dem Produkt ist intensiv (Arbeitsprozeß).

_Die Gestaltungsqualität ist nur ein Aspekt innerhalb des Marketingmix. Die moralische Lebensdauer ist kaum an modische Trends gekoppelt (Langlebigkeit).

BERUFSBILD **B.A. INDUSTRIAL DESIGN**

DIE SCHWERPUNKTE DES MAGDEBURGER INDUSTRIEDESIGNS

3. Interaction Design

Interaction Design ergänzt und erweitert die klassische Designausbildung. Dieses Studienangebot trägt der Tatsache Rechnung, dass kaum ein komplexes Produkt mehr ohne Interface auskommt. Den Nutzungsprozess zu gestalten, wird damit zum Ausgangspunkt jeder Produktgestaltung.

Die technologischen Grundlagen des Interaction Designs, die im BA Studiengang Industrial Design vermittelt werden, versetzen die Studierenden in die Lage, Grundprinzipien rechnergestützter Systeme zu verstehen, die Auswirkungen und das Potential moderner Informationstechnologien zu beurteilen und bei der Konzeption künftiger Produkte zu berücksichtigen und aktiv zu nutzen.

Der Studienschwerpunkt Interaction Design unterbreitet Projektangebote, die explizit im Spannungsfeld zwischen Produkten und dem Potential neuer Informationstechnologien angesiedelt sind. Dabei gilt es als angehende*r Gestalter*in unbefangene neue Chancen und Einsatzmöglichkeiten zu entdecken und zu erfinden, aber gleichzeitig verantwortungsbewusst die Grenzen und Risiken abzuwägen. Im Mittelpunkt dieses Designansatzes steht die Interaktion zwischen Mensch und Objekt / Maschine und damit das positive Nutzungserlebnis.

Die Gestaltung des Nutzungsprozesses beinhaltet das Finden neuer oder das Übertragen bekannter Handlungs- und Erklärungsmuster in neue Nutzungsszenarien.

Projektthemen umfassen im wesentlichen drei Bereiche, zum einen „intelligente“ Produkte, wie z.B. digitale, portable Kommunikationsgeräte. Zum anderen die Integration digitaler Technik in vormals analoge Arbeitssituationen. Ergänzt werden diese beiden Bereiche durch mediale Produkte, wie z. B. Netzportale und internetbasierte Werkzeuge.

Design ist eine interdisziplinäre Profession, dies gilt im zunehmenden Maße auch für das Interaction Design. In Form von interdisziplinären Projekten mit angehenden Informatiker*innen und Elektronikspezialist*innen werden Teamfähigkeit und Durchsetzungsvermögen trainiert.

BERUFSBILD

B.A. INDUSTRIAL DESIGN

WAS IST DAS BESONDERE DES MAGDEBURGER INDUSTRIEDESIGNS?

Jeder Studierende entwickelt ein individuelles Studienprofil

Das Studium am Institut für Industrial Design ist so angelegt, dass die Studienschwerpunkte Gebrauchsgüterdesign, Investitionsgüterdesign und Interface Design kombinierbar bleiben, so dass schwerpunktübergreifende Projekte wertvolle Doppelqualifikationen der Studierenden fördern. Aus der unterschiedlichen Gewichtung der Studienschwerpunkte kann so ein individuelles Studienprofil entwickelt werden.

Neue Berufsfelder für Designer

Dieser universelle Ansatz erschließt zum einen neue Berufsfelder für Gestalter, z.B. im Soft-waredesign. Er ermöglicht zum anderen eine neue Herangehensweise im traditionellen Berufsfeld des Gestalters. Das prozessorientierte Gestalten und die Kenntnis von den Möglichkeiten rechnergestützter Systeme ist ein entscheidender Vorsprung bei der Produktentwicklung. So helfen die erworbenen Kenntnisse der Informationstechnik, Prognosen zur Entwicklung von Gerätegattungen, -hybriden oder -alternativen zu erstellen und fundierte Produktstudien und -szenarios zu entwerfen.

Projektstudium, Interdisziplinarität und Selbstständigkeit

Die Struktur des Projektstudiums bereitet die Studierenden auf das in der Praxis übliche, interdisziplinäre Arbeiten vor. Dies ist wesentliche Voraussetzung, um nach dem Studium eine Selbstständigkeit anstreben zu können.

BERUFSBILD **B.A. INDUSTRIAL DESIGN**

DIE BERUFSCHANCEN ALS INDUSTRIEDESIGNER*IN

Perspektiven

Der universelle Ansatz der Ausbildung mit seiner Nähe zu den Ingenieurwissenschaften, die hohe Betreuungsdichte und die Intensität der praxisnahen, interdisziplinären Ausbildung, sowie die Summe der vermittelten Qualifikationen machen die Absolvent*innen des Industrial Design Institutes zu gefragten Arbeitskräften im In- und Ausland.

Insbesondere die Fähigkeiten, sowohl im Bereich der Atome (Hardware) als auch in der Welt der Bits und Bytes (Software, Interface, interaktive Systeme) zu Hause zu sein, werden in der Praxis extrem nachgefragt und geschätzt.

So sind Magdeburger Industriedesigner*innen weltweit in den renommiertesten Unternehmen und Designbüros tätig.

Regionale Vernetzung

Industriedesign ist ein bedeutender Faktor innerhalb der 11 Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft. Der Umsatz der Kreativwirtschaft in Magdeburg liegt mit einem Anteil von 4,9 % an der Gesamtwirtschaft deutlich über dem Landes- (1,3 %) und auch dem Bundesdurchschnitt (2,6 %). Das belegt eine Studie des „Büros für Kulturwirtschaftsforschung Köln-Leipzig“ von 2011/12. Deutlich mehr als 500 Unternehmen sind in Magdeburg bereits angesiedelt.

Die meisten dieser Unternehmen sind in der Designwirtschaft tätig (über 100).

Der Bereich wächst weiter stark. Durch spezielle Lehrangebote werden Studierende auf die Selbstständigkeit vorbereitet. Eine gut kooperierende Szene sorgt für fachlichen Austausch und gegenseitige Unterstützung.

Im Stadtzentrum, der Leibnitzstraße, haben mehrere Start-Up's nebeneinander ihre Büros. Organisationsformen für die Szene sind zum Beispiel der Verein „Kreativwirtschaft Sachsen-Anhalt e.V.“ (www.kreativwirtschaft-sachsen-anhalt.de) oder die „Rothehorngruppe“ (www.rothehorn.de).