

**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												
<b>Projekte</b>				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*I**		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
<b>2D Tools</b>				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								
<b>Technologien</b>				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								
<b>Theorie</b>				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
<b>Wahlpflicht Pool</b>				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
<b>Summe</b>				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 1.6b	Designgeschichte Mediengeschichte	Dr. Sandra Maria Geschke Dr. Sandra Maria Geschke	sV sV	H H	75 75	2 2	5
							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:	Dr. Danny Schott	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	Nikola 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**	Mathias Bertram		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...	Thies Krüger	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 WiSe25/26

Sem	Kennung	Module	verantwortlich	Art LV	PL	Workload h	SWS	CP
<b>3 bis 7 Schwerpunkt LABs</b>						<b>150</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
WS2526	WP 1.1	LAB Material Advanced	Cora Gebauer	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 1.2	LAB Claymodellierung u. Abformtechniken	Cora Gebauer	P,Ü	TN	150	3	5
WS2526	WP 1.3	LAB Typo	Matthias Schützelt	P,Ü	TN	150	3	5
WS2526	WP 1.4	LAB Fotografie / Film	B.Schmid-Wohlleber, Antonius Glufke	P,Ü	TN	150	3	5
WS2526	WP 1.5	LAB Research through Design	Steffi Hußlein & Florian Honigmann	P,Ü	TN	150	3	5
WS2526	WP 1.6	LAB Rapid Prototyping	Mathias Bertram	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 1.7	LAB Computational Design	Dr. Danny Schott	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 1.8	Technisches Industriedesign Advanced	Thies Krüger	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 1.9	Mobile furniture in teaching areas	Nils Suhr	P,Ü	TN	150	3	5
<b>3 bis 7 Schwerpunkt angewandte Designtools</b>						<b>150</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
WS2526	WP 2.1	Digitales Skizzieren	Jan Bäse	P,Ü	TN	150	3	5
WS2526	WP 2.2	Umsetzungsstrategien	Cora Gebauer	P,Ü	TN	150	3	5
WS2526	WP 2.3	Computational Design Advanced	Dr. Danny Schott	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 2.4	UI   Embodied Interaction	Steffi Hußlein	P,Ü	TN	150	3	5
WS2526	WP 2.5	CAD Advanced	Mathias Bertram	P,Ü	TN	150	3	5
WS2526	WP 2.6	Motion Design   Animation	Henning Weidhase	P,Ü	TN	150	3	5
WS2526	WP 2.7	Bachelor-Diskurs	Marion Meyer	P,Ü	TN	150	3	5
WS2526	WP 2.8	Modul aus dem Wahlpflichtangebot IWID	Studienfachberater BID und ET/MB	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 2.9	schauwerk / Öffentlichkeitsarbeit	N.-N.	P,Ü	TN	150	3	5
<b>3 bis 7 Schwerpunkt künstlerische Designtools</b>						<b>150</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
WS2526	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
WS2526	WP 3.3	Drucktechniken	Nikola Röthemeyer	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 3.4	Zeichnerisches Darstellen	Nikola Röthemeyer	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 3.5	Farblehre und Komposition	Nikola Röthemeyer	P,Ü	TN	150	3	5
WS2526	WP 3.6	LAB Computational Design	N.N. / Nils Suhr	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 3.7	Interface Design   CoCreation with AI	Steffi Hußlein & Florian Honigmann	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 3.8	LAB Modellier- und Abformtechniken	Cora Gebauer	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 3.9							
<b>3 bis 7 Schwerpunkt Design Theorie</b>						<b>150</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
WS2526	WP 4.1	Kultur- und Designgeschichte	N.N.	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 4.2	Wissenschaftliches Schreiben	Constanze Langner	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 4.3	Design Diskurs Advanced	Constanze Langner	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 4.4	Design effektiv verbalisieren	Julian Lucas Wohlleber	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 4.5	Selbstständigkeit in der Kreativwirtschaft	Mathias Schulz	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 4.6	Bachelor-Diskurs	Marion Meyer	P,Ü	TN	150	3	5
	WP 4.7							
	WP 4.8							
	WP 4.9							

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

<b>Modul</b>			<b>Code</b>
<b>Design Basics 2D</b>			BID_1.1
<b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>			<b>Anzahl der Studierenden</b>
keine			20-25
	Pflichtmodul	X	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	-	1
	Wahlmodul	-	Wintersemester
			X
			Sommersemester
			X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio und Präsentation
<b>Workload</b>			
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)		
70	selbstständige Übungen		
24	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 trotzten 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 | aufmerksames Sehen, aktive Suche, zeichnerische Übersetzung
- // Abstraktionsfähigkeit | Reduktionsvermögen, »Zeichnen heißt weglassen«
- // Materialrecherche | ungewohnten Zeichenwerkzeuge, differenzierte Linienqualität, Papierqualität
- // Sujetwahl | Betrachterstandpunkt, Bildausschnitt, Formatausspannung
- // Bildstruktur | Kompositionsformen | Blattaufteilung
- // Kontrastbildung | Farbe, Material, Linie, Fläche
- // Fachsprache | erweitertes Zeichenvokabular | Teilnahme am historischen und zeitgenössischen, künstlerischen Diskurs
- // Dokumentation und Präsentation | Erstsemesterpräsentation und Abschlussdokumentation (pdf)

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

**Online-Präsenz des Moduls**  
<https://idm.incom.org> | [www.gestaltung.hs-magdeburg.de](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

**Literatur- und Quellenhinweise**  
<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
Dipl. Des. Nikola Röthemeyer	Einschreibelisten

**Hinweise**

# MODULBLATT 1.2

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>			<b>Code</b>
<b>Design Basics 3D</b>			BID_1.2
<b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>			<b>Anzahl der Studierenden</b>
keine			20-25
	Pflichtmodul	X	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	-	1
	Wahlmodul	-	Wintersemester
			X
			Sommersemester
			X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio und Präsentation
<b>Workload</b>			
56	Präsenz (8 SWS x 14 Wochen)		
70	selbstständige Übungen		
24	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation		
150	Stunden		

GP

1.1

1.2

1.3

2.1

2.2

2.3

### 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

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
keine	BID_1.1, BID_1.3	BID_2.1

### Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | [www.gestaltung.hs-magdeburg.de](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

### Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
Prof. Bernhard Schmid-Wohlleber	Einschreibeliste

### Hinweise

# MODULBLATT 1.3

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>			<b>Code</b>
<b>Design Basics Material</b>			BID_1.3
<b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>			<b>Anzahl der Studierenden</b>
keine			20-25
	Pflichtmodul	X	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	-	1
	Wahlmodul	-	Wintersemester
			X
			Sommersemester
			X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio
<b>Workload</b>			
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)		
70	selbstständige Übungen		
24	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation		
150	Stunden		

GP

1.1

1.2

1.3

2.1

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 (Polysterol), 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

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

**Online-Präsenz des Moduls**  
<https://idm.incom.org> | [www.gestaltung.hs-magdeburg.de](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

**Literatur- und Quellenhinweise**  
<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
Dipl. Des. Cordula Gebauer	Einschreibeliste

**Hinweise**

# MODULBLATT 2.1

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>		<b>Code</b>	
<b>Intro Projekt Produkt Design – Interdisziplinäres Projekt</b>		BID_2.1	
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
	Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester
	Wahlmodul	-	Sommersemester
			2
			X
			X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio und Präsentation
<b>Workload</b>			
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)		
70	selbstständige Übungen		
24	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation		
150	Stunden		

- GP
- 1.1
- 1.2
- 1.3
- 2.1
- 2.2
- 2.3

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

### Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | [www.gestaltung.hs-magdeburg.de](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

### Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Bernhard Schmid-Wohlleber	Einschreibeliste

### Hinweise

--

# MODULBLATT 2.2

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>		<b>Code</b>	
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
	Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester
	Wahlmodul	-	Sommersemester
			2
			X
			X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio und Präsentation
<b>Workload</b>			
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)		
70	selbstständige Übungen		
24	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation		
150	Stunden		

- GP
- 1.1
- 1.2
- 1.3
- 2.1
- 2.2
- 2.3

### 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](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

### Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

### Ansprechpartner:innen

Prof. Steffi Hußlein

### Anmeldeformalitäten

Einschreibeliste

### Hinweise

--

# MODULBLATT 2.3

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>		<b>Code</b>	
Intro Projekt Computational Design – Interdisziplinäres Projekt		BID_2.3	
<b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>		<b>Anzahl der Studierenden</b>	
BID_1.1, 1.2, 1.3 Gestaltungswerkzeuge und Modellbaufähigkeiten aus dem 1. Sem., Adobe CC		20-25	
	Pflichtmodul	X	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester
	Wahlmodul	-	Sommersemester
			2
			X
			X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio und Präsentation
<b>Workload</b>			
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)		
70	selbstständige Übungen		
24	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation		
150	Stunden		

GP

1.1

1.2

1.3

2.1

2.2

2.3

### Inhaltsbeschreibung

Das Aufbaumodul 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.

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
BID_1.2	BID_2.1, BID_2.2	BID_3.1

**Online-Präsenz des Moduls**  
<https://idm.incom.org> | [www.gestaltung.hs-magdeburg.de](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

**Literatur- und Quellenhinweise**  
<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
Nils Suhr	Einschreibeliste

**Hinweise**

## Modulgruppe **Projekt**

**BID**

Projekt

**P**

**3.1**

**4.1**

**5.1**

# MODULBLATT 3/4/5.1

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>	<b>Code</b>
<b>Projekt (Wahl aus dem Projektangebot)</b>	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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
<b>Projekt</b>	6	15	Portfolio und Präsentation

<b>Workload</b>	
84	Präsenz (6 SWS x 14 Wochen)
180	selbstständiges Arbeiten
36	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
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

Literatur- und Quellenhinweise
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
alle hauptamtlich Lehrenden	Einschreibeliste

Hinweise

- P
- 3.1
- 4.1
- 5.1

## Modulgruppe 2D Tools

**BID**

2D Tools	<b>2d</b>
Visualisierung	1.3
Experimentelle Gestaltung	1.4
Visuelle Kommunikation Grundlagen	2.4
Visuelle Kommunikation Vertiefung	3.2

# MODULBLATT 1.3

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>			<b>Code</b>
<b>Visualisierung</b>			BID_1.3
<b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>			<b>Anzahl der Studierenden</b>
keine			20-25
	Pflichtmodul	X	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester
	Wahlmodul	-	Sommersemester
			1
			X
			X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio
<b>Workload</b>			
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)		
60	selbstständige Übungen		
34	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation		
150	Stunden		

2d

1.3

1.4

2.4

3.2

### 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.

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

**Online-Präsenz des Moduls**  
<https://idm.incom.org> | [www.gestaltung.hs-magdeburg.de](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

**Literatur- und Quellenhinweise**  
<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
Prof. Thies Krüger	Einschreibeliste

**Hinweise**

# MODULBLATT 1.4

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>			<b>Code</b>	
<b>Experimentelle Gestaltung</b>			BID_1.4	
<b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>			<b>Anzahl der Studierenden</b>	
keine			20-25	
	Pflichtmodul	X	Fachsemester	2
	Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
	Wahlmodul	-	Sommersemester	X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>	
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio	
<b>Workload</b>				
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)			
60	selbstständige Übungen			
34	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation			
150	Stunden			

2d

1.3

1.4

2.4

3.2

### 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

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

### Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | [www.gestaltung.hs-magdeburg.de](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

### Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
Prof. Marion Meyer	Einschreibeliste

### Hinweise

--

# MODULBLATT 2.4

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>	<b>Code</b>
<b>Visuelle Kommunikation Grundlagen</b>	<b>BID_2.4</b>

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
<b>BID_1.5</b>	<b>20-25</b>

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

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
<b>Vorlesung, Übungen</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>Portfolio</b>

<b>Workload</b>	
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)
60	selbstständige Übungen
34	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
<hr/>	
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 Selbstreflexion des Geleisteten.

### Lernziele / Kompetenzen

- // Verständnis für die grundlegenden Aufgabenbereiche der Visuellen Kommunikation
- // Gespür für die Positionierung der Visuellen Kommunikation im Bezugfeld der verschiedenen Designdisziplinen, 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
<b>BID_1.1</b>	<b>BID_2.1, BID_2.2, BID_2.3</b>	<b>BID_3.2</b>

Online-Präsenz des Moduls
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

Literatur- und Quellenhinweise
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a> , Stankowski, Duschek: Visuelle Kommunikation; Spiekermann: Über Schrift; Neutzling: Typo und Layout im Web

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
<b>Matthias Schützelt</b>	<b>Einschreibelist</b>

Hinweise

2d

1.3

1.4

2.4

3.2

# MODULBLATT 3.2

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

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

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

2d

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio

1.3

1.4

Workload	
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)
60	selbstständige Übungen
34	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

2.4

3.2

### Inhaltsbeschreibung

draw: type: illustrate! – Szenarien mit Bild und Text

Im Format »mini.zine«, Broschüre oder Plakat kombinieren wir typografische und bildgrafische Motive in einem gemeinsamen Gestaltungsraster. Unsere Expertise aus den Bereichen Zeichnung, Illustration, Layout und Typografie kommt in unserem Print-Produkt zum Einsatz. In einem experimentell-forschenden Zeichenprozess gelangen wir zum visuellen Narrativ. Aus unseren Zeichnungen entwickeln wir mit Low-tech Druckverfahren 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

- // Zeichnung | Methodische Anwendung der Naturstudie als tool der visuellen Narration
- // Illustration | Narratives Zeichnen, Visual Storytelling, Abstraktion, Reduktion, Interpretation
- // Druckgrafik | Low-tech Druckverfahren, Mixed-Media Grafik, Erweiternde Materialexpertise
- // Layout mit Bildern | Rhetorik von Bildern / Bild-zu-Bild Verhältnis, Bild im Text, Text und Bild, Farbe
- // Gestaltungsraster | Abstraktion, Reduktion, Ordnungsprinzipien, Prinziplayout, Satzspiegel
- // Editorial Design | Dramaturgie, Flow, Prinziplayout
- // 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_WP 3.4 und WP 3.5	BID_3.1, BID_WP 3.4 und WP 3.5

### Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | [www.gestaltung.hs-magdeburg.de](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

### Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Dipl. Des. Nikola Röthemeyer	Einschreibeliste

### Hinweise

Voraussetzung für den Kurs ist die sichere Anwendung der typografischen Grundlagen VK 1: Wirkung und Lesbarkeit von Schrift / Schriften unterscheiden, vergleichen und mischen / Typografische Betonungen, Mikro- und Makrotypografie / Textvolumen, Grauwert, Kontrastwirkung, Flow / Gestaltungsraster, typografische Ordnungsprinzipien / Satzspiegel, Format

## Modulgruppe **Technologien** **BID**

Technologien	<b>T</b>
LAB Material	<b>2.5</b>
Digitales Produkt Design	<b>2.6</b>
Technisches Industriedesign	<b>3.3</b>

# MODULBLATT 2.5

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>			<b>Code</b>
<b>LAB Material</b>			BID_2.5
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss von BID_1.3			20-25
	Pflichtmodul	X	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester
	Wahlmodul	-	Sommersemester
			2
			X
			X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio und Präsentation
<b>Workload</b>			
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)		
60	selbstständige Übungen		
34	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation		
150	Stunden		

T

2.5

2.6

3.3

### 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.

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
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](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

**Literatur- und Quellenhinweise**  
<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
Dipl. Des. Cora Gebauer	Einschreibeliste

**Hinweise**

# MODULBLATT 2.6

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>	<b>Code</b>
<b>Digitales Produktdesign</b>	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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio

<b>Workload</b>	
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)
60	selbstständige Übungen
34	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
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

Literatur- und Quellenhinweise
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Mathias Bertram	Einschreibeliste

Hinweise

- T
- 2.5
- 2.6
- 3.3

# MODULBLATT 3.3

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>			<b>Code</b>
<b>Technisches Industriedesign</b>			BID_3.3
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters			20-25
	Pflichtmodul	X	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester
	Wahlmodul	-	Sommersemester
			3
			X
			X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio und Präsentation
<b>Workload</b>			
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)		
60	selbstständige Übungen		
34	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation		
150	Stunden		

T

2.5

2.6

3.3

### 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.

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

<b>Online-Präsenz des Moduls</b>
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

<b>Literatur- und Quellenhinweise</b>
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
Prof. Thies Krüger	Einschreibeliste

<b>Hinweise</b>

# Modulgruppe **Theorie** **BID**

	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   Werkschau		7.4

# MODULBLATT 1.6A

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>	<b>Theorie der Gestaltung – Designgeschichte – Designer*innen im Kontext ihrer Zeit</b>	<b>Code</b>	BID_1.6a
--------------	---	-------------	----------

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

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

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

<b>Workload</b>	
28	Präsenz (2 SWS x 14 Wochen)
47	Vor- und Nachbereitung der Präsenztermine und Verfassen der Hausarbeit
75	Stunden

### Inhaltsbeschreibung

Wie werde ich als Designer\*in bekannt? - Designer im Kontext ihrer Zeit  
 Als Designer:innen spüren wir den Drang, unsere Ideen und Gestaltungstalent bekannt zu machen und die Gesellschaft nachhaltig zu prägen. Um besser zu verstehen, was Design-Ikonen so interessant für Ihre Zeit machte, gehen wir auf eine Zeitreise und erforschen, welche Herausforderungen Designer:innen in ihrer Zeit lösten - und wie sie dadurch bekannt wurden.

### Lernziele / Kompetenzen

--

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

<b>Online-Präsenz des Moduls</b>	<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>
----------------------------------	--

<b>Literatur- und Quellenhinweise</b>	<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>
---------------------------------------	---

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
MBA. Julian Lucas Wohlheber	Einschreibeliste

<b>Hinweise</b>	
-----------------	--

- Th
- 1.6a
- 1.6b
- 4.2
- 5.2
- 7.4

# MODULBLATT 1.6B

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

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

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

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

<b>Workload</b>	
28	Präsenz (2 SWS x 14 Wochen)
47	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 umfanglichen 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

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

### Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | [www.gestaltung.hs-magdeburg.de](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

### Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
Dr. Sandra Maria Geschke	Einschreibelisten

### Hinweise

--

Th

1.6a

1.6b

4.2

5.2

7.4

# MODULBLATT 4.2

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

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

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio

<b>Workload</b>	
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)
60	selbstständige Übungen
34	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. 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](http://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

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

Pflichtmodul	X	Fachsemester	5
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Vorlesung, Übungen	4	5	Portfolio

<b>Workload</b>	
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)
60	selbstständige Übungen
34	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

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
keine	BID_5.1, BID_WPXX	BID_6

**Online-Präsenz des Moduls**  
<https://idm.incom.org> | [www.gestaltung.hs-magdeburg.de](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

**Literatur- und Quellenhinweise**  
<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
Christian Felsch von Wild	Einschreibeliste

**Hinweise**

- Th
- 1.6a
- 1.6b
- 4.2
- 5.2
- 7.4

# MODULBLATT 7.4

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

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

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Vorlesung, Übungen	4	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
56	Präsenz (4 SWS x 14 Wochen)
60	selbstständige soziale Tätigkeiten
34	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
<hr/>	
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.

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
-	alle Module	-

### Online-Präsenz des Moduls

<https://idm.incom.org> | [www.gestaltung.hs-magdeburg.de](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

### Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
Prof. Dr. Danny Schottr	Einschreibeliste

### Hinweise

--

Th

1.6a

1.6b

4.2

5.2

7.4

Wahlpflichtpool Schwerpunktmodule	<b>WP</b>
Schwerpunktmodul 3. Semester	<b>3</b>
Schwerpunktmodul 4. Semester	<b>4..3</b>
Schwerpunktmodul 4. Semester	<b>4.4</b>
Schwerpunktmodul 5. Semester	<b>5.3</b>
Schwerpunktmodul 5. Semester	<b>5.4</b>
Schwerpunktmodul 7. Semester	<b>7</b>

## Schwerpunkte:

LABs	<b>WP 1.x</b>
Angewandte Designtools	<b>WP 2.x</b>
Künstlerische Designtools	<b>WP 3.x</b>
Design Theorie	<b>WP 4.x</b>

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

<b>Modul</b>			<b>Code</b>
<b>LAB Material Advanced</b>			BID_WP 1.1
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters			8-10
	Pflichtmodul	-	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	X	3-7
	Wahlmodul	-	Wintersemester
			X
			Sommersemester
			X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis
<b>Workload</b>			
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)		
90	selbstständige Übungen		
18	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation		
150	Stunden		
<b>Inhaltsbeschreibung</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>_ Besuch einschlägiger Materialmessen, Symposien, Vorträge, Unternehmen</li> <li>_ Zusammentragen aktueller Ergebnisse auf dem Gebiet der Materialforschung, idealerweise mit _</li> <li>Materialbeschaffung, Beurteilung des Materials im industriellen Maßstab und die Einbindung in einen Produktionsprozess</li> <li>_ Beurteilung von Materialien entlang der Wertschöpfungskette</li> <li>_ Optimierung von Produkten hinsichtlich ihrer Wiederverwertbarkeit, Zerlegbarkeit bzw. Recyclierbarkeit und ihrer Einbindung in einen Stoffkreislauf</li> <li>_ Erarbeitung der Konzepte in interdisziplinären Teams</li> </ul>			
<b>Lernziele / Kompetenzen</b>			
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, Teamfähigkeit			
<b>Vorhergehende Module</b>		<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
BID_1.3, BID_2.5		BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP
<b>Online-Präsenz des Moduls</b>			
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>			
<b>Literatur- und Quellenhinweise</b>			
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>			
<b>Ansprechpartner:innen</b>		<b>Anmeldeformalitäten</b>	
Dipl. Des. Cora Gebauer		Einschreibeliste	
<b>Hinweise</b>			

- 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 3.8 (ehem.1.2)

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>	<b>LAB Modellierung und Abformtechniken</b>	<b>Code</b>	<b>BID_WP 3.8</b>
<b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>	<b>Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters</b>	<b>Anzahl der Studierenden</b>	<b>8-10</b>

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	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.

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
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](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

**Literatur- und Quellenhinweise**  
<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
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.1.3

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

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

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	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

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

<b>Online-Präsenz des Moduls</b>
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

<b>Literatur- und Quellenhinweise</b>
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a> , Eisenman: Portfolio; Terstiege: Grafische Räume; Willberg, Forssmann: Lesetypografie

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
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

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

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	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 | 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
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

Literatur- und Quellenhinweise
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>

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

<b>Modul</b>		<b>Code</b>	
<b>XR LAB I DESIGN RESEARCH</b>		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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
<hr/>	
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.

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

<b>Online-Präsenz des Moduls</b>
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

<b>Literatur- und Quellenhinweise</b>
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
Prof. Steffi Hußlein und Dozent Florian Honigmann	Einschreibelisten

<b>Hinweise</b>

- 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

<b>Modul</b>			<b>Code</b>
<b>LAB Rapid Prototyping (RP)</b>			BID_WP 1.6
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters			8-10
	Pflichtmodul	-	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	X	3-7
	Wahlmodul	-	Wintersemester
			X
			Sommersemester
			X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis
<b>Workload</b>			
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)		
90	selbstständige Übungen		
18	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation		
150	Stunden		
<b>Inhaltsbeschreibung</b>			
// 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			
<b>Lernziele / Kompetenzen</b>			
// Einbindung Rapid-Prototyping in CAD-Techniken			
// Beherrschung konstruktiver Richtlinien ( KL) für RP			
// Verbindung Rapid-Prototyping u. Modellbau			
<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>	
BID_2.6	nur in Kombination mit BID_WP 2.5	alle WP	
<b>Online-Präsenz des Moduls</b>			
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>			
<b>Literatur- und Quellenhinweise</b>			
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>			
<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>		
Mathias Bertram	Einschreibeliste		
<b>Hinweise</b>			

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

<b>Modul</b>		<b>Code</b>	
<b>Technisches Industriedesign Advanced</b>		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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

Inhaltsbeschreibung

Lernziele / Kompetenzen

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](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

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

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Thies Krüger	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 2.1

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

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

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	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
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

Literatur- und Quellenhinweise
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>

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

# WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 2.2

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>			<b>Code</b>	
<b>Umsetzungsstrategien</b>			BID_WP 2.2	
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden	
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters			8-10	
	Pflichtmodul	-	Fachsemester	3-7
	Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
	Wahlmodul	-	Sommersemester	X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>	
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis	
<b>Workload</b>				
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)			
90	selbstständige Übungen			
18	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation			
150	Stunden			
<b>Inhaltsbeschreibung</b>				
<p>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</p>				
<b>Lernziele / Kompetenzen</b>				
<p>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</p>				
<b>Vorhergehende Module</b>		<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>	
BID_1.3, BID_2.5		BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP	
<b>Online-Präsenz des Moduls</b>				
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>				
<b>Literatur- und Quellenhinweise</b>				
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>				
<b>Ansprechpartner:innen</b>			<b>Anmeldeformalitäten</b>	
Dipl. Des. Cora Gebauer			Einschreibeliste	
<b>Hinweise</b>				

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

<b>Modul</b>	<b>Code</b>
<b>Computational Design Advanced</b>	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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	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
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

Literatur- und Quellenhinweise
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Dr. Danny Schott	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

# WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 2.4

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>	<b>Code</b>
<b>Interface Design I CoCreation with AI</b>	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

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

### Inhaltsbeschreibung

Der Berufsalltag von Designer\*innen befindet sich durch die Etablierung und Verwendung von generativen KI-Technologien im Human-Planet-Centered-Designprozess in einem beispiellosen Transformationsprozess: Durch die erstmalige Verwendung von ChatGPT im Nov. 2022 hat sich das kulturelle Gemeingut und etablierte Arbeitsweisen werden sich rasend schnell verändern. Maschinen können viel schneller lernen und visuelle Ergebnisse reproduzieren als Menschen es jemals könnten. Für viele Arbeitsschritte im Design gibt es bereits KI-Tools, die bald Normalität im Gestaltungsprozess sein könnten. KI-Tools generieren in Sekunden Texte, Bilder, Videos, Sprache, Modelle deren Herstellung früher extrem aufwändig war - und das in teilweise sehr hoher Qualität. Diese Herausforderung wollen wir hier annehmen, explorieren, generieren und visualisieren.

**EXPLORE I** Der Kerngedanke im Wahlmodul ist, dass alle Teilnehmenden an eigenen Fragestellungen arbeiten, zu denen sie sich austauschen möchten. Recherche, Grundlagen und Inspiration: Was genau können KI-Tools? Wofür lassen sie sich besonders gut anwenden und wo sind ihre Grenzen? Welche KI-Generatoren gibt es überhaupt? Unser Fokus liegt dabei vor allem auf Anwendungen für Bild und Video (2D/3D) für Produkt- und Interface Design. In ersten Recherchen und über Kurz-Referate zu KI-Tools wollen wir Vor- und Nachteile herausfinden. Durch Ausprobieren an konkreten überschaubaren Aufgaben wollen wir Recherchen clustern, Qualitäten und Regeln herausfinden und anwenden.

### Lernziele / Kompetenzen

**EXPERIMENT PROMTEN I** Experimente mit AI-Tools zur Bild- und Videogenerierung: An einer Aufgabe vollziehen Teilnehmer\*innen den kompletten Prozess von der Ideenfindung über die Generierung von Prompts bis hin zur generierten Lösung, sowie der Präsentation der Ergebnisse. Wir lernen gemeinsam prompten - also Eingabeaufforderungen für AI's zu schreiben. Hier erarbeiten wir uns einen Überblick, wie AI, Daten und Tools, z.B. Midjourney, Firefly, Stable Diffusion für Bild- und Runway für Videogenerierung angewendet werden können, um im besten Fall kreativ zu werden. Eine Vielzahl von neuen AI-Tools und AI-Programmen sind für Designer\*innen als Arbeitstools interessant oder gar relevant geworden: Hier wollen wir erste Experimente mit AI-Tools machen. Doch welche konkreten Anwendungen gibt es und welche AI-Tools sollten wir kennen und uns aneignen? Hier wird es spannend - denn die AI muss ihre Alltagstauglichkeit beweisen. Wir werden sehen, ob AI nun in Zukunft einfach eins von vielen weiteren Werkzeugen für Gestalter\*innen wird oder ob sie die Branche revolutioniert.

**AUSSTELLUNG I DOKUMENTATION I** Designprozess dokumentieren und einen Beitrag für Instagram, Poster und Video gestalten

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
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

Literatur- und Quellenhinweise
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>

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

# WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 2.5

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>		<b>Code</b>	
<b>CAD Advanced</b>		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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	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

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
BID_2.6	nur in Kombination mit BID_ WP 1.6	alle WP

**Online-Präsenz des Moduls**  
<https://idm.incom.org> | [www.gestaltung.hs-magdeburg.de](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

**Literatur- und Quellenhinweise**  
<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
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

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

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	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](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

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

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Henning Weidhase	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

<b>Modul</b>	<b>Bachelor Diskurs</b>	<b>Code</b>	BID_WP 2.7
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	Anzahl der Studierenden	10-20

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	
<b>150</b>	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.

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
BID_4.2	BID_7.1, BID_7.2, BID_7.3	-

**Online-Präsenz des Moduls**  
<https://idm.incom.org> | [www.gestaltung.hs-magdeburg.de](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

**Literatur- und Quellenhinweise**  
<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
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

<b>Modul</b>	<b>Modul aus dem Wahlpflichtangebot IWID (BA Elektrotechnik und Maschinenbau)</b>	<b>Code</b>	<b>BID_WP 2.8</b>
<b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>	<b>Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters</b>	<b>Anzahl der Studierenden</b>	<b>10-20</b>

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	
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

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
-	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP

**Online-Präsenz des Moduls**  
[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

**Literatur- und Quellenhinweise**  
[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
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

# WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 3.1

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

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

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	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 Ideenfindungskanons, 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	<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>
---------------------------	--

Literatur- und Quellenhinweise	<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>
--------------------------------	---

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

# WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 3.2

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

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

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	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
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

Literatur- und Quellenhinweise
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>

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

<b>Modul</b>	<b>Code</b>
<b>LAB Computational Design</b>	BID_WP 3.3
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	8-10

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	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!

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

<b>Online-Präsenz des Moduls</b>
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

<b>Literatur- und Quellenhinweise</b>
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
Prof. Dr. Danny Schott	Einschreibeliste

<b>Hinweise</b>

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

<b>Modul</b>			<b>Code</b>
Experimentelles Zeichnen   mayfly.lab			BID_WP 3.4
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden
Erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters			8-10
	Pflichtmodul	-	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	X	3-7
	Wahlmodul	-	Wintersemester
			X
			Sommersemester
			X
<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis
<b>Workload</b>			
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)		
90	selbstständige Übungen		
18	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation		
150	Stunden		
<b>Inhaltsbeschreibung</b>			
MAYFLY_lab			
<p>Wie geht zeichnen ohne Stift? Sagt eine Blindzeichnung die Wahrheit? Kann eine Zeichnung den Raum erobern? Sind Raster langweilig? Wieviel Zufall darf es ein? Was passiert im Zwischenraum? Wie sehe ich, was Du nicht siehst? In jeder Vorlesung beantworten wir gestalterische Fragen anhand konkreter Versuchsaufbauten, die in erster Linie ohne den Stift als klassisches Darstellungsmittel auskommen. Wir fordern den Zufall heraus, verlassen unsere Komfortzonen und nehmen gestalterische Perspektivwechsel vor. Ziel unserer Experimente ist es, mit unkonventionellen Methoden den Umgang mit Linie, Form, Farbe, Raum, Ordnung, Proportion und Komposition zu erforschen. Unsere Ergebnisse diskutieren und verorten wir im Kontext historischer und zeitgenössischer künstlerisch-gestalterischer Positionen und eröffnen damit neue Wege für unser gestalterisches Denken und Handeln.</p>			
<b>Lernziele / Kompetenzen</b>			
// Wahrnehmungsfähigkeit   aufmerksames Sehen, aktive Suche, gestalterisches Experiment // Abstraktionsfähigkeit   Reduktionsvermögen, Abstraktion, Komposition // Materialrecherche   Vielfalt, Quantität und Qualität der gestalterischen Ansätze mit unterschiedlichen Materialien // Experiment   Zeichnen ohne Stift // Technik   Erkunden und Verlassen eventueller »Komfortzonen« // Diskursfähigkeit   erweiterte Fachsprache, gestalterische Expertise kommunizieren // Verortung   Auseinandersetzung mit kunsthistorischen Positionen, Teilnahme am zeitgenössischen, künstlerischen Diskurs // Dokumentation   Abschlussdokumentation			
<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>	
-	BID_P3.1/P4.1/P5.1 sowie alle WP	alle WP	
<b>Online-Präsenz des Moduls</b>			
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>			
<b>Literatur- und Quellenhinweise</b>			
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>			
<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>		
Dipl. Des. Nikola Röthemeyer	Einschreibeliste		
<b>Hinweise</b>			

- 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

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

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
150	Stunden

### Inhaltsbeschreibung

**Drawing Room 2**

Im Spannungsfeld experimenteller und analytischer Übersetzungen erforschen wir die Naturstudie als Methode der Wirklichkeitsaneignung und fordern unsere zeichnerischen Fähigkeiten heraus. Im alternierenden Semesterwechsel bilden Figur/Landschaft und der urbane Raum unseren Fokus. Wir analysieren Farben und Räume, erforschen Proportionen, studieren Anatomien, übersetzen Oberflächen und Strukturen. Körper, Landschaft und Raum werden im Kontext kunsthistorischer Positionen und zeitgenössischer, künstlerischer Diskurse verortet. 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

- // Wahrnehmungsfähigkeit | Methodische Anwendung der Naturstudie als Form der Wirklichkeitsaneignung
- // Abstraktionsfähigkeit | Reduktionsvermögen, Schärfung der Wahrnehmung im Bezug auf Figur / Raum / Landschaft
- // Materialrecherche | Vertiefen der zeichnerischen Expertise durch bewussten Einsatz der verwendeten Zeichenmaterialien
- // Experiment | Erweiternde Materialexpertise durch Erprobung (un)gewohnter Zeichenwerkzeuge
- // Technik | Ausbau grafischer Techniken, Erkunden und Verlassen eventueller »Komfortzonen«.
- // Diskursfähigkeit | erweiterte Fachsprache, gestalterische Expertise kommunizieren
- // Verortung | Auseinandersetzung mit kunsthistorischen Positionen, Teilnahme am zeitgenössischen, künstlerischen Diskurs
- // Dokumentation | Abschlussdokumentation

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](http://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

<b>Modul</b>	<b>Design verbalisieren - Design-Thinking und Storytelling als Werkzeuge zur Kommunikation</b>	<b>Code</b>	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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
<hr/>	
150	Stunden

### Inhaltsbeschreibung

Erfolgreiche Designer:innen sind nicht nur gute Gestalter, sondern vor allem auch geschickt darin, ihre Ideen mit Wirkung zu artikulieren. Dieser Kurs richtet sich im speziellen an Designer:innen, die ihre Fähigkeiten in der Kommunikation zu ihrem Vorteil ausbauen möchten, um in Präsentationen und Gesprächen effektiv überzeugen zu können.

Gutes Design formt die Vision von Unternehmen und schafft Gestaltungsräume die über die Design-Abteilung hinausgehen. Designikonen wie Dieter Rams, Jonathan Ive oder Phillipe Starck sind nicht nur Meister der Gestaltung - ihnen gelingt es durch effektive Führung von Design, ihre Ideen und Gestaltungssprache zur Sprache und Vision des Unternehmen zu machen.

In der Veranstaltungsreihe untersuchen wir anhand von Projektarbeiten der Studierenden gemeinsam, wie Ihre Eure Entwürfe und Innovations-Gedanken zukünftig durch gutes Storytelling effektiv vermitteln könnt. In einer Mischung aus Online-Sessions und Präsenzveranstaltungen werden die Themenbereiche „Impact schaffen - Innovation durch Design“, „Innovation leadership - Design führen und kommunizieren mit Design Thinking“ und „Pitching Design - Erfolgreich Präsentieren durch effektives Storytelling“ die Kernelemente von gutem Design Leadership vermittelt. Im Vordergrund steht dabei eine praktische Auseinandersetzung, die Eure existierende Projektarbeit unterstützen und durch effektive Kommunikation erweitern soll.

### Lernziele / Kompetenzen

- // Bedeutung und Definition von Design im Unternehmenskontext.
- // Kundenzentriertes Denken als Grundlage von Innovation
- // Design-Thinking Katalog als Toolbox für effektive Zusammenarbeit an Innovationen in Gruppen
- // Effektive Führung von Design in Unternehmen durch strategische Kommunikation
- // Selbstbewusstes Design durch Nutzer-Feedback
- // Bedeutung, Entwicklung und Skalierung durch Entwicklung einer Designsprache
- // Chancen und Gefahren von lean und agile Design für im Kontext von qualitativem Design
- // Prinzipien und Werkzeuge für Innovation
- // Workshops und praktische Übungen anhand von Projekten aus Semesterkursen
- // Effektive, leicht anwendbare Storytelling Methoden zu Anwendung bei Präsentationen oder wichtigen Gesprächen

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
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

Literatur- und Quellenhinweise
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Julian Lucas Wohlleber	Einschreibeliste

Hinweise

- WP
- WP 4.1
- WP 4.2
- WP 4.3

Vertiefungsschwerpunkt Design Theorie

# WAHLPFLICHTPOOL – MODULBLATT WP 4.2

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

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

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	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	<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>
---------------------------	--

Literatur- und Quellenhinweise	<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>
--------------------------------	---

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

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

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Übungen	3	5	Teilnahme-Nachweis

<b>Workload</b>	
42	Präsenz (3 SWS x 14 Wochen)
90	selbstständige Übungen
18	Aufbereitung der Ergebnisse für Portfolio/Präsentation
<hr/>	
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 veränderten 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](http://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

Praxis	Px
Praxisphase	6.1
Auslandsphase	6.2

# MODULBLATT 6.1

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>	<b>Code</b>
<b>Praxisphase (Praxis)</b>	<b>BID_6.1</b>

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
erfolgreicher Abschluss des 4. Semesters	

Pflichtmodul	-	Fachsemester	6*
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Praxis	-	30	Dokumentation

<b>Workload</b>	
640	Betriebspraktikum (mind. 16 Wochen x 40 Stunden)
260	Praktikumsbericht und Vortrag
<hr/>	
900	Stunden

Px  
6.1  
6.2

### 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 Praktikums Erfahrungen 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
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

Literatur- und Quellenhinweise
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>

Ansprechpartner:innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Mathias Bertram	vorheriger Antrag und Freigabe bei Prof. Kluge

Hinweise  
\*Das Auslandssemester ist im 6. Semester verankert, kann aber wahlweise auch im 5. Semester absolviert werden.

# MODULBLATT 6.2

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>	<b>Code</b>
<b>Auslandssphase (Praxis)</b>	BID_16.2
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
erfolgreicher Abschluss des 2. Semesters	

Pflichtmodul	-	Fachsemester	6*
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
		25 + 5	Dokumentation

<b>Workload</b>	
750	Auslandssemester (mind. 25 CP)
150	Bericht am Institut
900	Stunden

Px

6.1

6.2

### 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 breitgefächertes 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](http://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.

Bachelor Abschluss	BT
Bachelor Thesis	7.1
Bachelor Kolloquium	7.2
Bachelor Reflektion	7.3

# MODULBLATT 7.1/7.3

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>	<b>Bachelor Thesis (praktische Arbeit und Theorie) und Kolloquium</b>	<b>Code</b>	BID_7.1, BID_7.3
<b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>	180 abgeschlossene Credits	<b>Anzahl der Studierenden</b>	

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt, Kolloquium	2	15	Entwurf, Hausarbeit, mündl. P.

<b>Workload</b>	
28	Konsultationen (2 SWS x 14 Wochen)
512	selbstständiges Arbeiten
<hr/>	
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.

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
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](http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de)

### Literatur- und Quellenhinweise

<https://idm.incom.org>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
alle hauptamtlich Lehrenden	laut Checkliste incom oder <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

### Hinweise

--

BT

7.1

7.2

7.3

# MODULBLATT 7.2

## B.A. INDUSTRIAL DESIGN

<b>Modul</b>	<b>Bachelor Reflektion</b>	<b>Code</b>	<b>BID_7.2</b>
<b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>	<b>180 abgeschlossene Credits</b>	<b>Anzahl der Studierenden</b>	

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
Projekt	0	5	Dokumentation

<b>Workload</b>	
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.

BT

7.1

7.2

7.3

### 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

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
alle Module des 1. bis 6. Semesters	BID_7.1 und BID_7.3, BID_7.5	-

<b>Online-Präsenz des Moduls</b>
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>   <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

<b>Literatur- und Quellenhinweise</b>
<a href="https://idm.incom.org">https://idm.incom.org</a>

<b>Ansprechpartner:innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
alle hauptamtlich Lehrenden	laut Checkliste incom oder <a href="http://www.gestaltung.hs-magdeburg.de">www.gestaltung.hs-magdeburg.de</a>

<b>Hinweise</b>

## **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 Softwaredesign. 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](http://www.kreativwirtschaft-sachsen-anhalt.de)) oder die „Rothehorngruppe“ ([www.rothehorn.de](http://www.rothehorn.de)).