

msi_**master** Vorlesungsverzeichnis Sommersemester 2020

Achtung:

Wegen der aktuellen Corona-Situation finden die meisten Module zunächst im Distance Learning-Modus statt.

Voraussichtlich werden die Veranstaltungen über moodle, Zoom bzw. GoToMeeting stattfinden.

Die Studierenden werden rechtzeitig von den jeweils Lehrenden informiert bzw. über Email eingeladen.

Integration & Implementation

Credits 3. Semester gesamt 30

Modulnr. / Wuselnr.	Bezeichnung	SWS	Design	P/WP BWL	Masch-bau	Credits
3. Semester	Integration & Implementation	14	Des	BWL	Mbau	30
M13 (2014)	Experience & Interaction Design	2	WP	P	WP	6
M14 (2014)	Business-Management	2	WP	–	WP	6
M15 (2014)	Design & Unternehmensstrategie	2	WP	P	WP	6
M16 (2014)	Design & Nachhaltigkeit	2	WP	P	WP	6
M17 (2014)	Innovations- und Projekt-Management	2	WP	P	WP	6
M18 (2014)	Forschungs- & Strategie-Projekt 2	6	P	P	P	6

Thesis

Credits 4. Semester gesamt 30

Modulnr. / Wuselnr.	Bezeichnung	SWS	Design	P/WP BWL	Masch-bau	Credits
4. Semester	Thesis	1	Des	BWL	Mbau	30
M19-1 (2014)	Theoretische Thesis	1	WP	P	WP	
	a. Vorbereitung der theoretischen Abschlussarbeit					10
	b. Theoretische Abschlussarbeit („MasterThesis“)					20
M19-1 (2014)	Praxisorientierte Thesis	1	WP	P	WP	
	a. Vorbereitung der praxisorientierten Abschlussarbeit					10
	b. Praxisorientierte Abschlussarbeit („Master-Thesis“)					20

Modul M13 Experience & Interaction Design

Wusel-Nr.
3131

Lehrende* Prof. Dr. Hemmert

Gebäude
I

Text

In diesem Kurs wird die Gestaltung interaktiver Illusionen vermittelt. Hierzu werden die Grundlagen der Zauberei (Lenkung von Aufmerksamkeit, Illusionen) und des Storytellings (Dramaturgischer Aufbau, Narrativstrukturen) vermittelt.

Raum
16.60

Beginn
28.04.20

Basierend darauf werden verschiedene Strategien erarbeitet, Interaktionsprinzipien für einen Nutzer zu simulieren ("Smoke and Mirror"-Prototyping), sowie die Erstellung von Videoprototypen in Adobe Premiere und Adobe After Effects.

Wochentag
Dienstag

Uhrzeit
16:00

Dauer
2 h

Modul M14 Business Management

Wusel-Nr.
3141

Lehrende*r Dipl. Des. Daniel Urban

Gebäude
I

Text

Das Seminar Design und Unternehmensstrategie dient der Vermittlung des Faktors Design aus unternehmerischer und strategischer Sicht. Das Heranführen an das strategische Denken und Arbeiten und das Verstehen von Gestaltung im Kontext von Unternehmen, Marken und Produktportfolios sind wichtige Grundlagen für ein späteres Arbeiten im strategischen Produktentwicklungsprozess.

Raum
16.10

Beginn
n.n.

Wochentag
n.n.

Ziel

- Erlernen des strategischen Arbeitens im Design: Design im Kontext
- Erwerb von Kenntnissen über die Funktion des Designs in Marken- und Unternehmensstrategien

Uhrzeit

- Aneignung von Wissen über Produktplanungsmethoden und Strategien

Dauer

- Kompetenzentwicklung im Bereich ganzheitlicher Produktplanung

Inhalte

- Vermittlung von Kernbegriffen wie Strategie, Planung, Kontext und Design Thinking

- Entwicklung von Kontextverständnis: Betrachtungen des Designs von außen

- Vermittlung von strategischen Prozessen und Methoden

- Design und Markenkultur: Design als strategisches Werkzeug zur Markenkommunikation

- Design aus Unternehmenssicht: Design als wirtschaftlicher Faktor

- Vorstellung und Analyse von Designstrategien aus der Praxis zur Schulung des

problem- und lösungsorientiertem Vorgehens

- Produktplanung: Die systematische und strategische Arbeit der Produktplanung:

Produktsysteme und Familien, Produktinitiativen, Markenportfolios

Termine werden noch abgesprochen

Modul M15 Design & Unternehmensstrategie

Wusel-Nr.
3151

Lehrende* Prof. Dr. Fineder

Gebäude
I

Text

Die Lehrveranstaltung wird in diesem Semester in Verschränkung mit den Modulen M17 Innovations- und Projektmanagement und M18 Forschungs- & Strategie-Projekt angeboten. Aus aktuellem Anlass ist das übergeordnete Thema „Neue Arbeit X.0 – Design- und Entwicklungsprozesse in Zeiten digitaler Kollaboration“. Wir beschäftigen wir uns mit der Gestaltung räumlich getrennter Zusammenarbeit im Design. Konkret fragen wir, wie künftige Entwicklungs- und Innovationsprozesse gestaltet sein müssen, wenn sich Projektbeteiligte nicht physisch (z.B. in Besprechungsräumen) treffen können, sondern den gesamten Prozess über eine Zusammenarbeit im virtuellen Raum gestalten müssen. Welche Einstiegs- und Teilnahme-Szenarien müssen Design- und Entwicklungsprozesse künftig bieten, um eine für alle Beteiligten gewinnbringende Zusammenarbeit im digitalen Raum auch auf psychisch-emotionaler Ebene zufriedenstellend zu ermöglichen? Unser Ziel ist die Formulierung und Illustration konzeptioneller Ansätze in Form eines Strategiepapiers und/oder Fachartikels.

Raum
16.10

Beginn
21.04.20

Wochentag
Workshopwoche

Uhrzeit
10:00

Dauer
8 h

Projektvorstellung 02.04.2020 11:00 Uhr

Workshop (ev. remote) vom 21.04. bis 24.04.2020

Modul M16 Design & Nachhaltigkeit

Wusel-Nr.
3161

Lehrende* Prof. Dr. Liedtke

Gebäude
I

Text

Thema und Termine für diese Veranstaltung werden noch bekannt gegeben!

Raum
16.10

Beginn
n.n.

Wochentag
n.n.

Uhrzeit

Dauer

Modul M17 Innovations- und Projektmanagement

Wusel-Nr.
3172

Lehrende* Dipl. Des. Anne Kurth

Gebäude
I

Text

In diesem Modul geht es darum, geeignete Methoden in den einzelnen Entwicklungsphasen des Innovationsprozesses gezielt auszuwählen und anzuwenden.

Es werden vor allem agile Methoden der Organisationsentwicklung, Methoden für sich selbst organisierende Teams und des Projektmanagements (z. B. SCRUM) vermittelt.

Ferner sind das Thema „Mindful Innovation“ und die Change-Management-Methode „Theory U“ wichtiger inhaltlicher Bestandteil des Seminars.

Raum
16.10

Beginn
30.04.20

Wochentag
Donnerstag

Uhrzeit
13:30

Dauer
2 h

Modul M18 Forschungs- und Strategieprojekt 2
Strategic Innovation Project

Lehrende*r Prof. Trauernicht

Text

„Neue Arbeit X.0 – Design- und Entwicklungsprozesse in Zeiten digitaler Kollaboration“

In diesem Semester beschäftigen wir uns mit der Gestaltung räumlich getrennter Zusammenarbeit im Design sowie in dessen verwandten und benachbarten Entwicklungs- und Innovationsprozessen.

Konkret fragen wir, wie künftige Design- und Entwicklungsprozesse gestaltet sein müssen, wenn sich Projektbeteiligte nicht physisch (z.B. in Besprechungsräumen) treffen können, sondern den gesamten Prozess über eine Zusammenarbeit im virtuellen Raum (Cyber Space) gestalten müssen.

Die Veranstaltung wird virtuell Donnerstag Vormittags jeweils um 10:00 Uhr durchgeführt. Eine Einladung zu Gotometing erfolgt über den Teamverteiler.

Wusel-Nr.
3181

Gebäude
I

Raum
16.10

Beginn
02.04.20

Wochentag
Donnerstag

Uhrzeit
10:00

Dauer

Modul M19-1 Theoretische Thesis

Modulteil M19-1 a. Anfertigung des Portfolio

Lehrende*r Dipl. Des. Linn Klunk

Text

Betreuung der Masterthesis

Terminabsprache nach Bedarf

Wusel-Nr.

802

Gebäude

I

Raum

16.32

Beginn

n. V.

Wochentag

n. V.

Uhrzeit

n. V.

Dauer

Modul M19-2 Theoretische Thesis

Wusel-Nr.
802

Lehrende* Prof. Dr. Fineder

Gebäude
I

Text

Betreuung von Masterthesisabschlussarbeiten. In der Regel finden die Termine nach Vereinbarung statt.

Raum
16.32

Beginn
n. V.

Wochentag
n. V.

Uhrzeit
n. V.

Dauer

Modul M19-2 Praxisorientierte Thesis

Wusel-Nr.
812

Lehrende* Prof. Kalweit

Gebäude
I

Text

Betreuung von Masterthesisabschlussarbeiten. In der Regel finden die Termine nach Vereinbarung statt.

Raum
16.39

Beginn
n. V.

Wochentag
Donnerstag

Uhrzeit
12:30

Dauer

Modul M19-2 Praxisorientierte Thesis

Wusel-Nr.
812

Lehrende*r Prof. Trauernicht

Gebäude
I

Text

Betreuung von Masterthesisabschlussarbeiten. In der Regel finden die Termine am Freitag Nachmittag statt. Die Begleitung der Absolventen erfolgt als Gruppengespräch, Einladung erfolgt über den Emailverteiler.

Raum
16.39

Beginn
08.05.20

Wochentag
Freitag

Uhrzeit
14:00

Dauer