

1 DESIGNGRUNDLAGEN

DG1 DESIGN UND GESTALTUNG eingeschränkt anwendbar

1_DG1 Grundlagen der Gestaltung 1			SWS	CP
a.	Zeichnen und bildnerische Gestaltung		4	4
b.	Grundlagen der Interaktionsgestaltung		2	2

6

DG2 DESIGN UND GESTALTUNG

1_DG2 Grundlagen künstlerischer Gestaltung			SWS	CP
a.	Grundlagen des künstlerischen Gestaltens		4	6
b.	Modellbaugrundlagen 1		2	2

8

ES ENTWURFSSTUDIE

1_ES Entwurfstudie 1			SWS	CP
a.	Entwurfstudie 1		2	6

6

D&E DESIGN UND ENGINEERING eingeschränkt anwendbar

1_D&E Design und Engineering 1			SWS	CP
a.	Grundlagen der Ergonomie für die Produktgestaltung 1		2	2
b.	Technische Mechanik im Design – Statik		2	3

5

DTF DESIGNTHEORIE UND -FORSCHUNG

1_DTF Grundlagen der Designtheorie und -forschung 1			SWS	CP
a.	Grundlagen der Design- und Kulturgeschichte		2	3
b.	Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens		2	2

5

CP GESAMT **30**

2 DESIGNENTWICKLUNG

DG1 DESIGN UND GESTALTUNG

2_DG1 Designgrundlagen			SWS	CP
a.	Formkurs 1		4	3
b.	Darstellungstechnik		4	2
c.	Grundlagen der visuellen Kommunikation		2	2
d.	Modellbaugrundlagen 2		1	1

8

DG2 DESIGN UND GESTALTUNG

2_DG2 Grundlagen der Gestaltung			SWS	CP
a.	Exemplarisches Gestalten		4	4
b.	Vertiefung der gestalterisch-materialtechnischen Grundlagen		2	1
c.	Grundlagen der Interaktionsgestaltung 2		2	2

7

ES ENTWURFSSTUDIE

2_ES Entwurfstudie			SWS	CP
a.	Entwurfstudie		2	5

5

D&E DESIGN UND ENGINEERING

2_D&E Design und Engineering			SWS	CP
a.	Grundlagen der Ergonomie für die Produktgestaltung 2		2	2
b.	Technische Mechanik im Design 2 – Elastizitäts- und Festigkeitslehre		2	3

5

DTF DESIGNTHEORIE

2_DTF Grundlagen der Designtheorie und -forschung 2			SWS	CP
a.	Grundlagen der Designtheorie		2	3
b.	Designgeschichte im Kontext		2	2

5

CP GESAMT **30**

3 DESIGNMETHODIK

DG DESIGN UND GESTALTUNG

3_DG Designmethodik			SWS	CP
a.	Stegreifentwerfen		5	8
b.	Präsentationstechnik		2	2
c.	Konzeptdarstellung		2	2
d.	Methodlab 1		2	2

14

E ENTWURF eingeschränkt anwendbar

3_E1 Gestalterischer Entwurf			SWS	CP
a.	Gestalterischer Entwurf		3	5

5

D&E DESIGN UND ENGINEERING

3_D&E Design und Engineering			SWS	CP
a.	Material- und Fertigungstechnik		2	3
b.	Grundlagen des computergestützten Entwerfens 1		2	3

6

DTF DESIGNTHEORIE

3_DTF Designtheorie und -forschung – Vertiefung 1			SWS	CP
a.	Forschungsmethoden		2	3
b.	Exemplarische Forschung		2	2

5

CP GESAMT **30**

4 DESIGN UND ENGINEERING

DG DESIGN UND GESTALTUNG

4_DG Technisches Design			SWS	CP
a.	Technisches Design		5	8
b.	Formtheorie		2	2

10

E ENTWURF eingeschränkt anwendbar

4_E2 Technischer Entwurf			SWS	CP
a.	Technischer Entwurf		3	5

5

E ENTWURF

4_E3 Experimenteller Entwurf			SWS	CP
a.	Experimenteller Entwurf		4	5

5

D&E DESIGN UND ENGINEERING

4_D&E Design und Engineering			SWS	CP
a.	Konstruktionssystematik		2	2
b.	Grundlagen des computergestützten Entwerfens 2		2	2
c.	Material- und Verfahrenslabor		1	1

6

DTF DESIGNTHEORIE

4_DTF Designtheorie und -forschung – Vertiefung 2			SWS	CP
a.	Design- und Wissenstransfer		2	3
b.	Designtheorie, Technik und Ethik		2	2

5

CP GESAMT **30**

5 VISIONÄRES DESIGN

VD VISIONÄRES DESIGN

5_VD Visionäres Design 1			SWS	CP
a.	Visionäres Design		6	8
b.	Methodlab 2 – Kreativität		2	2

10

DG DESIGN UND GESTALTUNG

5_DG Digitale Formentwicklung			SWS	CP
a.	Formkurs 2 – Formhermeneutik		2	3
b.	Darstellungstechnik mit digitalen Medien		2	2

5

E VISIONÄRER ENTWURF eingeschränkt anwendbar

5_E4 Visionärer Entwurf 1			SWS	CP
a.	Produktorientierter Entwurf 1		2	5
b.	Entwurf – Interface-Design (nur ein UI-/UX-Entwurf im BAID)		2	5

5

D&E DESIGN UND ENGINEERING

5_D&E Design und Engineering 5			SWS	CP
a.	Innovative Fertigungsverfahren		1	2
b.	Computergestütztes Entwerfen für Fortgeschrittene 1		2	3
c.	Designkritik und Produktanalyse		2	3

5

DTF DESIGNTHEORIE UND -FORSCHUNG

5_DTF Angewandte Designtheorie und -forschung 1			SWS	CP
a.	Design- und Konsumkulturen		2	3
b.	Markt- und Konsumforschung		2	2

5

CP GESAMT **30**

6 NACHHALTIGE SYSTEME

VD VISIONÄRES DESIGN

6_VD Visionäres Design 2			SWS	CP
a.	Systemdesign (Design- und Produktsysteme)		6	8
b.	Portfolioentwicklung und Designkommunikation		2	2
c.	Angewandtes Produktmanagement		2	2
d.	Semiotik und grafische Systeme		2	2
e.	Technical English		2	2
f.	Business English		2	2

10

E VISIONÄRER ENTWURF

6_E5 Visionärer Entwurf 2			SWS	CP
a.	Produktorientierter Entwurf 2		2	5
b.	Entwurf – User-Experience-Design (nur ein UI-/UX-Entwurf im BAID)		2	5

5

ES ENTWURFSSTUDIE

6_ES Entwurfstudie 3			SWS	CP
a.	Nachhaltigkeitsstudie		4	5

5

D&E DESIGN UND ENGINEERING

6_D&E Design und Engineering 6			SWS	CP
a.	Computergestütztes Entwerfen für Fortgeschrittene 2		2	2
b.	Nachhaltige Produktentwicklung		2	3

5

DTF DESIGNTHEORIE UND -FORSCHUNG

6_DTF Angewandte Designtheorie und -forschung 2			SWS	CP
a.	Designkritik und kritische Designtheorie		2	3
b.	Writing Design		2	2

5

CP GESAMT **30**

7 DESIGNPRAXIS

DP DESIGNPRAXIS

7_DP Designpraxis			SWS	CP
a.	Fachpraktikum Design		0	15
b.	Praktikumskolloquium		1	2
c.	Reflexion der Praxis		1	2

19

ES ENTWURFSSTUDIE

7_ES Entwurfstudie			SWS	CP
a.	Praxisstudie		1	5

5

DTF DESIGNTHEORIE

7_DTF Angewandte Designtheorie und -forschung 3			SWS	CP
a.	Designgeschichte und -theorie in der Praxis		2	6

6

CP GESAMT **30**

8 THESIS

TH THESIS

8_TH2 Thesis einschließlich Kolloquium			SWS	CP
a.	Thesis		1	12
b.	Portfolio		0	3
c.	Präsentation mit Kolloquium		0	3
d.	Recherche und Analyse		1	12

30

CP GESAMT **30**

GRUNDLAGEN

1. Semester: Designgrundlagen

Hier werden die künstlerisch-gestalterischen, technischen und theoretischen Grundlagen des Designs vermittelt.

Der Schwerpunkt liegt auf den beiden Modulen 1_DG1 – Grundlagen der Gestaltung und 1_DG2 – Grundlagen künstlerischer Gestaltung, die neben künstlerischen und plastischen Grundlagen auch die der Interaktionsgestaltung behandeln. Einführungsveranstaltungen in Designtheorie und Technik ergänzen die Grundlagenbildung.

Ein erster Kontakt zum Entwurf erfolgt im Rahmen der Entwurfstudie.

2. Semester: Designentwicklung

Dieses Semester folgt in der Ausrichtung dem Vorbild des ersten Semesters, fokussiert sich aber bereits stärker auf Produktdesign als auf künstlerisch orientiertes Objekt design.

Außerdem werden die Grundlagen der Designtheorie und -forschung werden erarbeitet.

VERTIEFUNG

3. Semester: Designmethodik

Das dritte Fachsemester legt mit dem Modul 3_DG – Designmethodik das Fundament für eine umfassende Methodenkompetenz, die im Stegreifentwurf eingeführt wird. Das Erlernen des professionellen Designprozesses wird durch das Methodlab und die Komponenten der Designtheorie und -forschung flankiert.

Ab diesem Fachsemester erreichen die entwerfspraktischen Arbeitsergebnisse bis in die Durcharbeitung einen so hohen Professionalisierungsgrad, dass sie regelmäßig in die individuellen Bewerbungsportfolios eingehen können.

Der hierzu erforderliche Professionalisierungsgrad der Präsentation wird durch die Modulkomponenten 3_DG b. – Präsentationstechnik und 3_DG c. – Konzeptdarstellung unterstützt.

3_D&E a. – Material und Fertigungstechnik und 3_D&E b. – Grundlagen des computergestützten Entwerfens runden schließlich das Profil mit der Vermittlung erster technischer Grundlagen im Modul Design & Engineering ab.

4. Semester: Design und Engineering

In diesem Semester werden vorrangig die technischen Grundlagen vertieft und im Rahmen des Moduls 4_DG – Technisches Design ein integrierter Produktentwicklungsprozess vermittelt.

Im Modul 4_E3 – Experimenteller Entwurf besteht die Möglichkeit, sowohl von künstlerisch-praktischer als auch von theoretischer Seite experimentelle Designprozesse jenseits eines unmittelbaren Anwendungsbezuges zu erproben.

Im Modul Designtheorie und -forschung werden darüber hinaus Querbezüge zu anderen designrelevanten Themengebieten und der Wissenstransfer zu artverwandten Disziplinen hergestellt.

ANWENDUNG UND TRANSFER

5. Semester: Visionäres Design

Im fünften Fachsemester werden die bisher vermittelten Kompetenzen in einem großen Projekt vertieft und insbesondere die Zusammenarbeit im Unternehmen sowie im Designteam trainiert. Die Studierenden können zwischen einem produktorientierten und einem UX/UI-Entwurf wählen. *

In dieser Studienphase wird außerdem die Kompetenz zur Beherrschung digitaler Medien verstärkt und das Können und Wissen zu innovativen Fertigungsverfahren vertieft.

Das Modul Angewandte Designtheorie und -forschung fördert insbesondere die Analyse- und Kritikfähigkeit der Studierenden und setzt sich dabei mit der Markt- und Konsumforschung sowie den Mechanismen der Produkt- und Konsumkultur auseinander.

Informationsveranstaltungen zum Auslandsstudium bereiten auf das siebte Semester vor, in dem viele Studierende entweder das Studium und/oder das Praktikum im Ausland anstreben.

*UX/UI-Entwurf einmal entweder im 5. oder im 6. Semester möglich, aber nicht verpflichtend.

6. Semester: Nachhaltige Systeme

Dieses Semester vertieft in einem weiteren visionären Projekt die Gestaltungskompetenzen entweder in Kooperation mit einem Unternehmen bzw. einer Institution oder als freies Projekt. Die Studierenden können sich erneut zwischen einem produktorientierten und einem UX/UI-Entwurf entscheiden. *

„Nachhaltigkeit“ ist die Klammer des 6. Semesters und wird besonders in der Entwurfstudie, der Designkritik und der Nachhaltigen Produktentwicklung gelehrt.

Die Entwicklung des in der Designkarriere entscheidenden, individuellen Portfolios und die Vertiefung der schriftlichen, sprachlichen und gestalterischen Fähigkeiten der Studierenden ist ein weiterer Schwerpunkt dieses Semesters.

Im Zusammenhang mit dem sechsten Fachsemester besteht das Angebot, eine fachliche Karriereberatung in Anspruch zu nehmen, in der auch zum weiteren Studienablauf beraten wird.

*UX/UI-Entwurf einmal entweder im 5. oder im 6. Semester möglich, aber nicht verpflichtend.

FINALISIERUNG

7. Semester: Designpraxis

Im siebten Fachsemester wird in Verbindung mit einem Fachpraktikum von vier Monaten Dauer (7_DP – Designpraxis) eine Entwurfstudie angefertigt.

Das Praktikum wird durch eine Reflexion unterstützt und von einem Kolloquium vorbereitet.

Für die Designtheorie wird erforscht, wo sich beispielsweise Designgeschichte in konkreten Objekten im Alltag eines Designbüros manifestiert.

Parallel arbeiten die Studierenden im Rahmen von Blockseminaren an der Themenfindung für ihre Abschlussarbeit, um hier zu fundierten und substantiellen Fragestellungen zu kommen und verstärkt externes Know-How aus den Praktikumsfirmen an die Hochschule zu binden.

8. Semester: Thesis

Im letzten Fachsemester wird eine Abschlussarbeit verfasst.