

Allgemein

Studiengangsnummer	D83
Studiengang	Design: Produkt und Kommunikation Design: Product and Communication
Fakultät	Design
Abschluss	Bachelor
Erste Immatrikulation	2018
Status	Akkreditiert bis 31.08.2025 durch HTW Dresden (Erstakkreditierung am 17.04.2018)
Regelstudienzeit in Semestern	7 Semester
Erforderliche Credits	210
Studienmodus	In Vollzeit studierbar
Studienmodell	Keine Angabe
Für den Auslandsaufenthalt empfohlen	3,4,6
Studiengangsverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Ordnungen	<p>D83 Studienordnung vom 17.04.2018 Gültig von: WS 2018</p> <p>D83 Prüfungsordnung Gültig von: WS 2018</p> <p>D83 Eignungsprüfungsordnung Gilt für Studierende, die ihr Studium ab dem Wintersemester 2018/19 aufgenommen haben. Gültig von: WS 2018</p>

Studienablaufplan

Struktureinheit / Modul	Art	Credits	Semesterwochenstunden (V/Ü/P) / Prüfungen							
			1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	
Designgeschichte History of Design D501	Pflichtmodul	3	2/0/0 APL							
Ergonomie und Usability / Technologien und Werkstoffe Ergonomics and Usability / Technologies and Materials D502	Pflichtmodul	6		2/2/0 APL APL						
Digital Prototyping / User Testing Digital Prototyping / User Testing D503	Pflichtmodul	3			1/1/0 APL					
Auftraggeber und Prozessmanagement Management for Clients and Workflow D504	Pflichtmodul	9				1/1/4 APL				
Praktikum Practical Course D505	Pflichtmodul	30					X APL ² APL ²			
Fremdsprachen Foreign Languages S812	Pflichtmodul	6						0/4/0 APL APL		

Struktureinheit / Modul	Art	Credits	Semesterwochenstunden (V/Ü/P) / Prüfungen						
			1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.
Bachelorarbeit Bachelor Thesis D506	Pflichtmodul	12							0/0/4 BA ¹ V ¹
Designrecht Regulations in Law for Designers W081	Pflichtmodul	3							1/1/0 APL
Gestaltungsgrundlagen 1 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	8	5						
Entwurfszeichnen Sketching D531	Wahlpflichtmodul	8	1/2/2 APL						
Visuelles Kommunizieren Visual Communicating D532	Wahlpflichtmodul	8	1/2/2 APL						
Elementarer Entwurf 1 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	6	4						
Materialbasiertes Entwerfen Material based design D533	Wahlpflichtmodul	6	1/1/2 APL						
Dynamisches Entwerfen: Kommunikation Dynamically Design: Communication D534	Wahlpflichtmodul	6	1/1/2 APL						

Struktureinheit / Modul	Art	Credits	Semesterwochenstunden (V/Ü/P) / Prüfungen						
			1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.
Darstellen 1 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	4	3						
Produktdarstellung: Fotografie und Rendering Product Presentation: Photography and Virtual Artworks D535	Wahlpflichtmodul	4	1/1/1 APL						
Bilder als Kommunikationsmittel Images as media for communication D536	Wahlpflichtmodul	4	1/1/1 APL						
Elementarer Entwurf 2 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	9	6						
The Making of Design: Produkt The Making of Design: Product D537	Wahlpflichtmodul	9	0/3/3 PVL APL ¹ SP ¹						
The Making of Design: Kommunikation The Making of Design: Communication D538	Wahlpflichtmodul	9	0/3/3 PVL APL ¹ SP ¹						
Gestaltungsgrundlagen 2 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	6		4					

Struktureinheit / Modul	Art	Credits	Semesterwochenstunden (V/Ü/P) / Prüfungen						
			1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.
Experimentelle Formbildung Experimental Shapes Generating D541	Wahlpflichtmodul	6		1/0/3 APL					
Design und Narration Design and Narration D542	Wahlpflichtmodul	6		1/0/3 APL					
Elementarer Entwurf 3 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	6		4					
Dynamisches Entwerfen: Produkt Dynamic Sketching: Product D543	Wahlpflichtmodul	6		1/1/2 APL					
Interface Design Interface Design D544	Wahlpflichtmodul	6		1/1/2 APL					
Darstellen 2 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	6		4					
Produktdarstellung: Animation Product Presentation: Animation D545	Wahlpflichtmodul	6		1/2/1 APL					
Design in Motion Design in Motion D546	Wahlpflichtmodul	6		1/1/2 APL					

Struktureinheit / Modul	Art	Credits	Semesterwochenstunden (V/Ü/P) / Prüfungen						
			1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.
Gestaltungsgrundlagen 3 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	6		4					
Strukturelle Aspekte der Gestaltung Structural Relations in Design D547	Wahlpflichtmodul	6		1/2/1 APL					
Information Design Information Design D548	Wahlpflichtmodul	6		1/1/2 APL					
Darstellen 3 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	6			4				
Farben und Oberflächen Colours and Surfaces D551	Wahlpflichtmodul	6			1/1/2 APL				
Graphic Interface Design Graphic Interface Design D552	Wahlpflichtmodul	6			1/1/2 APL				
Wissenschaftliche Grundlagen 2 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	3			2				
Theorien zur Gesellschaft Theories about society D553	Wahlpflichtmodul	3			1/1/0 MP				

Struktureinheit / Modul	Art	Credits	Semesterwochenstunden (V/Ü/P) / Prüfungen						
			1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.
Theorien zu Medien und Gesellschaft Theories about media and society D554	Wahlpflichtmodul	3			1/1/0 MP				
Entwurf 1 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	9			6				
Entwerfen mit digitalen Tools Design with digital tools D555	Wahlpflichtmodul	9			1/2/3 APL				
Entwerfen interaktiver Szenarien Designing interactive scenarios D556	Wahlpflichtmodul	9			1/2/3 APL				
Experimenteller Entwurf 1 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	9			6				
Produkt und Zeichen Product and signs D557	Wahlpflichtmodul	9			1/2/3 APL				
Design und Identität Design and Identity D558	Wahlpflichtmodul	9			1/0/3 APL				
Gestaltungsgrundlagen 4 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	3				2			

Struktureinheit / Modul	Art	Credits	Semesterwochenstunden (V/Ü/P) / Prüfungen						
			1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.
Präsentationsmethoden presentation techniques D561	Wahlpflichtmodul	3				1/1/0 APL			
Designmethoden Design methods D562	Wahlpflichtmodul	3				1/1/0 APL			
Entwurf 2 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	9				6			
Produkte im digitalen Kontext Products in the digital context D563	Wahlpflichtmodul	9				2/1/3 APL ¹ APL ¹			
Digitale Produkte und Services Digital products and services D564	Wahlpflichtmodul	9				2/1/3 APL ¹ APL ¹			
Experimenteller Entwurf 2 Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	9				6			
Dreidimensionales Repertoire 1 Three-dimensional Repertoire 1 D565	Wahlpflichtmodul	9				2/3/1 APL			
Mediale Inszenierungen Medial scenarios D566	Wahlpflichtmodul	9				2/3/1 APL			

Struktureinheit / Modul	Art	Credits	Semesterwochenstunden (V/Ü/P) / Prüfungen						
			1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.
Methodische Grundlagen 2 Es ist ein Modul zu wählen Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	3						2	
Designmanagement Design Management D571	Wahlpflichtmodul	3						1/1/0 APL	
Branding / Brand Management Branding / Brand Management D572	Wahlpflichtmodul	3						1/0/1 APL	
Wissenschaftliche Grundlagen 3 Es ist ein Modul zu wählen Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	6						4	
Designkritik Criticism of Design D573	Wahlpflichtmodul	6						1/1/2 APL	
Medienkritik Criticism of Media D574	Wahlpflichtmodul	6						1/1/2 APL	
Entwurf 4 Es ist ein Modul zu wählen Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	9						6	
Produkt und Poesie Product and Poetry D575	Wahlpflichtmodul	9						1/4/1 APL	

Struktureinheit / Modul	Art	Credits	Semesterwochenstunden (V/Ü/P) / Prüfungen						
			1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.
Design und Emotion Design and Emotion D576	Wahlpflichtmodul	9						1/4/1 APL	
Experimenteller Entwurf 3 Es ist ein Modul zu wählen Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	6						4	
Dreidimensionales Repertoire 2 Three-dimensional Repertoire 2 D577	Wahlpflichtmodul	6						1/2/1 APL	
Digital Experience Digital Experience D578	Wahlpflichtmodul	6						1/1/2 APL	
Wissenschaftliche Grundlagen 4 Es ist ein Modul zu wählen Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	6							4
Formen der Kultur und Geschichte der Gestaltung Manifestation of Culture and History of Design D581	Wahlpflichtmodul	6							1/1/2 APL
Medien im kulturellen Kontext Media in the cultural context D582	Wahlpflichtmodul	6							1/1/2 APL
Entwurf 5 Es ist ein Modul zu wählen. Es ist mind. 1 Modul zu wählen.	Block	9							6

Struktureinheit / Modul	Art	Credits	Semesterwochenstunden (V/Ü/P) / Prüfungen						
			1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4. Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.
Konzeptioneller Entwurf Conceptual design D583	Wahlpflichtmodul	9							2/1/3 APL
Aspekte der Intermedialität Intermedia Aspects D584	Wahlpflichtmodul	9							2/3/1 APL
Summe SWS pro Semester:			20	20	20	20	0	20	16
Summe ECTS-Credits pro Semester:			30	30	30	30	30	30	30

¹ - Die Prüfungsleistung muss mit mindestens „ausreichend“ (4,0) bestanden sein.

² - Nicht benotete Prüfungsleistung, die bestanden sein muss.

³ - Die Prüfungsleistung wird in englischer Sprache abgenommen.

APL - Alternative Prüfungsleistung

BA - Bachelorarbeit

MP - Mündliche Prüfungsleistung

PVL - Prüfungsvorleistung

SP - Schriftliche Prüfungsleistung

V - Verteidigung

Modul	Designgeschichte History of Design
Modulnummer	D501 [204] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	3 Credits
Workload	90 Stunden
Lehrveranstaltungen	2 SWS (2 SWS Vorlesung)
Selbststudienzeit	60 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung
Medienform	Keine Angabe
Lehrinhalte/Gliederung	Einführung in die Geschichte des Produkt- und Mediendesigns von den ersten Artefakten und Medien bis hin zur Jetztzeit vor dem Hintergrund künstlerischer, wissenschaftlicher, gestalterischer, technischer, sozialer und kultureller Aspekte. Darstellung der Herausbildung einer industriellen Ästhetik, ihrer Ausprägungen und Konflikte. Aufzeigen von Anknüpfungspunkten historischer Entwicklungen an heutige aktuelle Designaspekte und -probleme.

Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> · Vermittlung eines entwickelbaren Übersichtswissens zur Design- und Mediengeschichte · Entwicklung und Anwendung eines gestalterischen Repertoires auf Basis historischer Erscheinungsformen
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Ergonomie und Usability / Technologien und Werkstoffe Ergonomics and Usability / Technologies and Materials Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2019 angeboten.
Modulnummer	D502 [211] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dr.-Ing. Thomas Himmer thomas.himmer@htw-dresden.de Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (2 SWS Vorlesung 2 SWS Übung)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Schriftliche Leistungskontrolle Prüfungsdauer: 60 min Wichtigung: 50% Alternative Prüfungsleistung - Schriftliche Leistungskontrolle Prüfungsdauer: 60 min Wichtigung: 50%
Lehrform	Vorlesung und Übung
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Ergonomie & Usability</p> <p>Inhalt der Lehrveranstaltungen sind die Einführung der Begrifflichkeiten von Ergonomie, Usability und User Experience, sowie die Vermittlung komplexer Zusammenhänge bei der Gestaltung der Schnittstelle zwischen Mensch und Technik bzw. zwischen Mensch und Maschine: Vermittlung ergonomischer Aspekte und Kriterien bei der Gestaltung von physischen und digitalen Produkten, sowie Informationen zu Seh- und Aktionsräumen, aus denen im Kontext der Gestaltung entwurfsrelevante Standards und Normen abgeleitet werden können Analyse und Bewertung von Ist-Zuständen (Produktkritik), Entwicklung alternativer Konzepte, sowie die Vermittlung von grundlegenden Aspekten und Kriterien der Softwareergonomie</p> <p>Technologien & Werkstoffe</p> <p>Vermittlung wesentlicher Kenntnisse zu den wichtigen Fertigungsverfahren und den entsprechenden Materialien und digitalen Tools, Detailliertere Wissensvermittlung im Bereich der generativen Fertigungsverfahren, Rapid Prototyping, Rapid Tooling, Rapid Manufacturing (Praktikum oder Übung möglich) Exkursionen zu Produktionsstätten, Dienstleistern und Forschungsinstituten.</p>
Qualifikationsziele	<p>Ergonomie & Usability</p> <p>Erworben werden Kenntnisse zur Entwicklung und Beurteilung wesentlicher Parameter, die zur Adaption komplexer technischer Strukturen an den Menschen und zur Erleichterung der damit verbundenen Vorgänge von Produktnutzung und Arbeit benötigt werden.</p> <p>Im Mittelpunkt steht die Aneignung wissenschaftlicher Basiskompetenz zur Entwicklung interaktiver Benutzerschnittstellen sowie von Kenntnissen zum Schwerpunkt von Usability als Bestandteil von Prozessen innovativer Produktentwicklung.</p> <p>Technologien & Werkstoffe</p> <p>Ziel des Moduls ist das Erlangen von Grundkenntnissen zu Materialeigenschaften und Fertigungsverfahren sowie von material- und fertigungsspezifischen Gestaltungsregeln. Die Studierenden sollen weiterhin in der Lage sein, ingenieurtechnische Sachverhalte auf diesen Gebieten zu erfassen und zu beurteilen und sie in Kooperationen und Teams zielorientiert zu kommunizieren. Dabei steht im Vordergrund, bei der Umsetzung von Entwürfen sowohl dem Verständnis klassischer analoger als auch digitaler Entwicklungs- und Herstellungsprozesse den Bezug zu Ressourcen (analog/physisch, digital/virtuell) und Produktionstechniken herzustellen.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe

Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Digital Prototyping / User Testing Digital Prototyping / User Testing Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2019/20 angeboten.
Modulnummer	D503 Version: 1
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Keine Angabe
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	3 Credits
Workload	90 Stunden
Lehrveranstaltungen	2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung)
Selbststudienzeit	60 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung und Übungen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>War das Design in der Vergangenheit im Wesentlichen eine Tätigkeit, bei der handwerkliches Können und kreative Intuition in einer Hand lagen, so hat der Einfluss neuer Technologien in den letzten Jahrzehnten auf die Designarbeit sprunghaft zugenommen.</p> <p>Technologien wie das CAD und das digital Prototyping sowie andere Rapid Prototyping und Rapid Manufacturing Verfahren, aber auch neue Kommunikations- und Informationstechnologien haben die Arbeitsweise von Designern zum Teil gravierend verändert und zu neuen Anforderungen und neuen Arbeitsschwerpunkten geführt.</p> <p>Refelktiert und erworben werden grundlegende Kenntnisse zur Integration aller Aktivitäten in zusammenhängende Entwicklungsprozesse und -plattformen sowie prototypische Umsetzungsverfahren.</p>
Qualifikationsziele	Studierende sind in der Lage, analoge und digitale Verfahren des Rapid Prototypings, Rapid Toolings und Rapid Manufacturing anzuwenden.
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	Keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Keine
Aktuelle Lehrressourcen	Keine
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Auftraggeber und Prozessmanagement Managment for Clients and Workflow Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2020 angeboten.
Modulnummer	D504 [251 252] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 4 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Im Mittelpunkt steht die Vermittlung und Erarbeitung eines Projektplans mit zeitlicher Komponente und deren angewandte Umsetzung anhand eines Designprojektes. Aus diesem Planungsprozess werden beispielhaft Projektangebote erstellt, welche die wirtschaftliche Komponente des Designers durchleuchtet. Für eine Budgetplanung dienen aktuelle, empfohlene Stundensätze der Designerverbände.</p> <p>Gezeigt wird der zeitgenaue Ablauf des Designprozesses und deren Konsequenzen bei Fehlplanung.</p> <p>Die professionelle Arbeitssituation wird simuliert und anhand einer Aufgabenstellung organisiert und praxisnah umgesetzt. So wird dem Prozess eine hohe Bedeutung zugeteilt als dem gestalterischen Ergebnis.</p>
Qualifikationsziele	<p>Ziel dieses Projektes ist in erster Linie die Planungskompetenz für Designprojekte zu erlangen, die sich in einer praxisnahen Auseinandersetzung mit Designprojekten eröffnet.</p> <p>Über die Erarbeitung einer Projektstruktur sollen die Studierende in der Lage sein, zeitliche Einschätzung verschiedener Phasen des Designprozesses zu erwerben und entsprechende Kenntnisse für eine professionelle Aufwandsplanung zu beherrschen, die im Folgeschluss Kompetenzen für eine Budgetplanung beinhaltet.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Praktikum Practical Course Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2020/21 angeboten.
Modulnummer	D505 [213] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	30 Credits
Workload	900 Stunden
Lehrveranstaltungen	0 SWS
Selbststudienzeit	900 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Praktikumsbeleg Wichtung: 50% nicht benotet nicht kompensierbar Alternative Prüfungsleistung - Referat Prüfungsdauer: 10 min Wichtung: 50% nicht benotet nicht kompensierbar
Lehrform	Hospitanz und eigenständige Mitarbeit in der Praxisstelle, Dokumentation der erworbenen Erfahrungen.
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Analyse und Reflexion von allgemeinem Arbeitsumfeld und institutionellen Entscheidungen der Bedingungen, innerhalb derer Produktentwicklungen stattfinden.</p> <p>Kennenlernen der soziokulturellen, gesellschaftlichen, betriebswirtschaftlichen, technologischen, produktionstechnischen oder auch juristischen Rahmenbedingungen und Reflexion der persönlichen Möglichkeiten und Grenzbereiche, sowie der des professionellen institutionellen Umfeldes.</p>
Qualifikationsziele	<p>Erlangung von Kenntnissen und Fähigkeiten zu Analyse und Verständnis von soziokulturellen, ökonomischen, technologischen, ökologischen oder rechtlichen Rahmenbedingungen im Zusammenhang von Entwicklungen im Produktdesign. Zusätzlich soll sich der Stellenwert von Konzeptionen und Planungen im Rahmen prozessualer Arbeitsabläufe in der Produktgestaltung auf einer professionellen Ebene erklären.</p> <p>Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf Organisation und Selbstorganisation im Rahmen der bereits genannten Arbeitsabläufe, sowie der Ausbildung von Fähigkeiten zu interdisziplinärem Denken und Arbeiten.</p> <p>Im Rahmen von Kommunikationsprozessen zu Akquise, Argumentation und Darstellung von Produktentwicklungen liegt der Fokus auf dem Erwerben von Sozialkompetenzen wie Kontaktfähigkeit, Präsentations- und Mitteilungsfähigkeit, Konflikt- und Kritikfähigkeit sowie Eigenschaften zur integrativen und effizienten Teilnahme an Teams unterschiedlicher Strukturen und Größenordnungen.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	Als besondere Zulassungsvoraussetzung für das Praktische Studiensemester ist das erfolgreiche Erbringen von Studienleistungen gemäß Studienablaufplan im Umfang von 102 ECTS-Credits.
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	---
Aktuelle Lehrressourcen	---
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Bachelorarbeit Bachelor Thesis Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2021/22 angeboten.
Modulnummer	D506 [218] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	12 Credits
Workload	360 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (4 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	300 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Bachelorarbeit Wichtung: 75% nicht kompensierbar Verteidigung Prüfungsdauer: 15 min Wichtung: 25% nicht kompensierbar
Lehrform	Projektarbeit
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	Positionierung der Studierenden inhaltlich und thematisch zu den im Studium offerierten Schwerpunkten Produkt und / oder Kommunikation zur selbstständigen Definition und Erarbeitung einer Problemstellung, Entwicklung von mehreren Lösungsvarianten in Selektionsprozessen, Eigenständiges Experimentieren in Bereichen Materialität, spezifischer Medien, Formfindung, Bildsprache, Struktur/Konstruktion, Navigation, Dramaturgie und mediengerechter Umsetzungstechnologien, Entwicklung kultureller und ökonomischer Realisierungsszenarien, Anschauliche zwei- drei- und mehr dimensionale Umsetzung in modellhafter Form.
Qualifikationsziele	Die erfolgreiche Absolvierung der Bachelorarbeit dient dem Nachweis, Entwurfsprozesse eigenständig planen, organisieren und erarbeiten zu können und eine gestalterische Lösung in ökonomische, ökologische und kulturelle Zusammenhänge einbinden zu können. Im Rahmen einer Präsentation sollen spezifische gestalterische Entscheidungen plausibel argumentiert und dargestellt werden können.
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	Als besondere Zulassungsvoraussetzung für die Bachelorarbeit ist das erfolgreiche Erbringen von Studienleistungen gemäß Studienablaufplan im Umfang von 168 ECTS-Credits.
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	werden zu Beginn bekanntgegeben
Aktuelle Lehrressourcen	werden zu Beginn bekanntgegeben
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Entwurfszeichnen Sketching
Modulnummer	D531 [201] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Elke Mathiebe mathiebe@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Elke Mathiebe mathiebe@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	8 Credits
Workload	240 Stunden
Lehrveranstaltungen	5 SWS (1 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	165 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Thematischer Schwerpunkt einzelner aufeinander aufbauender U?bungsabschnitte ist die Analyse realer physischer Objekte und ihre Veranschaulichung in der Freihand-Zeichnung. Die Fa?higkeit, plastisch-ra?umliche Gebilde in zweidimensionaler Darstellung visuell wahrzunehmen, ist immer modellhaft und damit nicht zwanghaft an reale Objekte im Sinne eines Vorbildes zu binden.</p> <p>Im Fokus der Zeichnung wird eine Verkn?pfung von greifbar realer und imaginerter Form empfohlen, eine Grundtechnik des Entwurfs.</p> <p>Im Verlauf der Lektion werden differenzierte Beschreibungsmuster in der Zeichnung wie Ansicht/Aufsicht, Schnitt, Schema, Abfolge, Vergro?berung u.a. auf ihre informelle Relevanz in der Skizze u?berpr?ft und pra?zisiert.</p>
Qualifikationsziele	<p>Ziel ist es, die Skizze als ein wichtiges Arbeitsmittel fu?r den Entwurf erfahren sowiegebrauchen zu lernen und deren kommunikative Bedeutung fu?r Gestaltungsabla?ufe zu verstehen.</p> <p>Im Ergebnis vieler zeichnerischer U?bungen ist eine Qualita?t im Veranschaulichen plastisch-realer und vorgestellter technischer und natu?rlicher Objekte zu erzielen, die die Studierenden in die Lage versetzt, eigene Gestaltungsvorhaben und Entwu?rfe zu visualisieren.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsm?glichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Visuelles Kommunizieren Visual Communicating
Modulnummer	D532 Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	8 Credits
Workload	240 Stunden
Lehrveranstaltungen	5 SWS (1 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	165 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe
Lehrinhalte/Gliederung	<p>Die Einführung in Visuelles Kommunizieren geschieht sowohl experimentell als auch strukturiert im Rahmen kurzer Übungen in zeitlich begrenzten Abschnitten. Vermittelt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aspekte der physiologisch und psychologisch bedingten visuellen Wahrnehmung, Gestaltprinzipien und deren Wirkung. - Grundprinzipien der visuellen Gestaltung, wie Form- und Grundelemente, Format, Proportion, Kontraste, Komposition, Rhythmus, Variantenbildung, Layout, Grundlagen der Typografie, Schriftgeschichte und Orthotypografie

Qualifikationsziele	<p>Über das Erschließen eines grundlegenden gestalterischen Repertoires im Zweidimensionalen wird über eigenständiges Praktizieren, Präzisieren, Formulieren und Visualisieren in Aufgabenstellungen niedriger Komplexität und überwiegender Zielstellung unterschiedlicher Kommunikationsabsichten ein plausibler und souveräner Umgang mit Gestaltungsmitteln etabliert.</p> <p>Neben händischer Praxis erwerben sich die Studierenden eine Grundroutine in adäquaten Softwareumgebungen wie InDesign, Illustrator und Photoshop (alternativ: für vektorbasierte Darstellungen, Layout und Bildbearbeitung).</p> <p>Über die Übungen kommen die Studierenden in die Lage, eigenständig Gestaltungskriterien zu entwickeln und die gestalterischen Entscheidungen der eigenen Arbeiten plausibel zu argumentieren.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Materialbasiertes Entwerfen Material based design
Modulnummer	D533 [242] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtig: 100%
Lehrform	Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Neue Materialien sind häufig der Ausgangspunkt für die Gestaltung innovativer Objekte. Designer entwickeln ihre Kompetenzen in Sachen Materialwissenschaften und Fertigungstechnologien beiläufig und im Überblick. In diesem Sinne vermittelt das Modul in seinem Theorieanteil ein Übersichtswissen und die Kommunikationsfähigkeit mit Ingenieuren und anderen Experten. Neben der Auseinandersetzung mit den wichtigsten Begriffen und Beschreibungen wird Anschaulichkeit durch Exkursionen hergestellt.</p> <p>Im Entwurfsanteil wird experimentell und materialfokussiert ein Objekt im Rahmen bekannter Anwendungszusammenhänge individuell von den Studierenden entworfen und prototypisch umgesetzt.</p>
Qualifikationsziele	Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls in der Lage, aus Kenntnissen in Materialwissenschaften und Fertigungstechnologien spezifische Entwurfsansätze zu entwickeln, eigenständig explorativ in dem Bereich der Materialforschung und Produktionsverfahren kreativ zu agieren, ihr Entwurfsrepertoire zu erweitern und dies in einem Material- und fertigungsfokussierten Entwurf geringer Komplexität umzusetzen.
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Dynamisches Entwerfen: Kommunikation Dynamically Design: Communication
Modulnummer	D534 [241] Version: 1
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigkeit: 100%
Lehrform	Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Entwerfen ist ein geistiger und körperlicher Vorgang, der dann den höchsten Ertrag erbringt, wenn der Gestalter mit hoher Intensität und Inspiration arbeitet. Hierzu ist es erforderlich, sich auf die Dynamik kreativer Prozesse einzulassen: Phasen der Reflexion und Kontemplation können kurzfristig von solchen der Spontaneität und Produktivität abgelöst werden. Wichtig ist der souveräne Umgang mit der mentalen Anspannung, die kreative Prozesse in der Regel mit sich bringen.</p> <p>Schwerpunkt des Moduls ist die Vermittlung und Erprobung von Gestaltungsmethoden und die Entwicklung von Gestaltungsvarianten, die zu tragfähigen Kommunikationslösungen und überzeugenden Visualisierungen führen. Hier wird die Entwicklung sprachlicher wie bildlicher Signale und deren Kombination zu originellen, ungewohnten Visualitäten trainiert.</p>
Qualifikationsziele	Anhand eines vorgegebenen Entwurfsthemas mittlerer Komplexität üben die Studierenden einen experimentellen und dynamischen Entwurfsprozess zu organisieren und zu reflektieren, der sich durch Kreativität, Ideenvielfalt und zu?gige Variantenbildung auszeichnet. Gearbeitet wird mit einer großen Bandbreite von Entwurfsmedien, vorzugsweise mit analogen. Am Ende des Projekts stellen die Studierenden den Entwurfsprozess („The Making Of“) und den Entwurf anhand aussagestarker Visualisierungen.
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Produktdarstellung: Fotografie und Rendering Product Presentation: Photography and Virtual Artworks
Modulnummer	D535 [203] Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	M. Sc. André Kabella kabella@htw-dresden.de M. A. Peter Kreibich peter.kreibich@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	4 Credits
Workload	120 Stunden
Lehrveranstaltungen	3 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 1 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	75 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe
Lehrinhalte/Gliederung	Referenziell zu Grundkenntnissen kamerabedingter Einstellparameter in der Fotografie (wie Brennweite, Schärfentiefe/Unschärfentiefe-Relation, Tiefenschärfentiefe, Blende/Belichtungszeit, Kameraposition usw.) sowie der Lichtführung (Tages- und Studiolicht), sollen am Beispiel eines niederkomplexen Objekts auf Basis avancierter Softwareebenen Techniken zur sachlichen und dramaturgisch betonten Produktdarstellung erprobt werden.

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden erwerben sich die notwendigen Kompetenzen, um fotorealistische Abbildungen von einfachen Objekten zu erstellen.</p> <p>Sowohl simulierte Ausleuchtung und Einstellparameter von Kameras in der Softwareebene führen zur Generierung einer fotorealistischen Abbildungsqualität, die Struktur, Materialität und Oberflächeneigenschaften der Objekte, als auch Aspekte der Positionierung / Komposition im Raum und dramaturgische Strategien widerspiegelt.</p> <p>Die Studierenden werden somit unterstützt, zielorientiert Projekt - Informationen und -Dokumentationen zu eigenen Produktentwicklungen zu argumentieren.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Bilder als Kommunikationsmittel Images as media for communication
Modulnummer	D536 Version: 5
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	M. Sc. André Kabella kabella@htw-dresden.de M. A. Peter Kreibich peter.kreibich@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	4 Credits
Workload	120 Stunden
Lehrveranstaltungen	3 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 1 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	75 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>- Lehrveranstaltungen in Seminarform zu Grundkenntnissen, unterteilt nach thematischen Blöcken zu verschiedenen Genres der Fotografie und Aspekten der Bildsprache</p> <p>- Adäquate theoretische Einführungsveranstaltungen zur Bildsprache mit Klärungen von Begriffen, Bedeutungen, historischen Bezügen mit Blick auf bedeutende Vertreter nebst repräsentativen Bildbeispielen, deren kulturelle Zuordnung und zeitaktueller Bezugnahme</p> <p>- Kennenlernen und Üben von spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten, Ausdrucksformen, insbesondere bezogen auf Techniken und technische Besonderheiten von Kameratechnik, Lichtführung, Bildbearbeitung, Postproduktion usw.</p>
Qualifikationsziele	<p>Über themenbezogene, wöchentliche Übungsaufgaben und Bildbesprechungen in ?der Gruppe (in Bezug auf Theorie, gestalterische Praxis und technologische Aspekte), erwerben die Studierenden grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit den apparativen und gestalterischen Bereichen der Fotografie. ?</p> <p>Sie lernen die zielgruppenrelevanten Möglichkeiten kennen, wie sich Inhalte unterschiedlicher Komplexität über verschiedene Bedeutungsebenen (abstrakt, symbolisch, metaphorisch oder allegorisch ...) mittels Fotografie artikulieren und eindeutig transportieren lassen.</p> <p>Darüber hinaus entwickeln die Studierenden qualitative Kriterien zur Beurteilung von fotografischen Bildern (z.B. für bildredaktionelle Aufgaben).</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	The Making of Design: Produkt The Making of Design: Product
Modulnummer	D537 [205] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de Dipl.-Des. (FH) Volker Mahn mahn@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (3 SWS Übung 3 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Laborpraktikum
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Wichtung: 75% nicht kompensierbar Schriftliche Prüfungsleistung Prüfungsdauer: 90 min Wichtung: 25% nicht kompensierbar
Lehrform	Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen, Werkstattpraktikum
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>LV A</p> <p>Kennenlernen des Designgegenstandes unter den Aspekten Material und Fertigungstechnologie, Konstruktion, Produktion, Wirtschaftlichkeit, Nachhaltigkeit am Beispiel exemplarischer alltagslicher und exponierter gestalterischer Leistung. Transfer von gestalterischen Sachverhalten in professioneller Terminologie und Kommunikation von Fachbegriffen. Aufzeigen von gestalterisch relevanten Zusammenhängen, Vernetzungen und komplexen Sachverhalte. Informationen über die Bandbreite des Berufsbildes sowie den Kooperationsmöglichkeiten mit der Wirtschaft und der Forschung. Modellbauübungen an Hand von konkreten Projektthemen, Vorstellung und Erschließung der verschiedenen Werkstoffgruppen und deren Verhaltensspezifik. Überführung der Projektthemen in modellhafte Formen und Realisierung unter vorgegebenen Zielsetzungen und Schwerpunkten.</p> <p>LV B</p> <p>Überblick über die Infrastruktur der Werkstatt und über die Möglichkeiten des Modellbaus. Belehrung zur Arbeitssicherheit und zum Verhalten bei Unfällen.</p>
Qualifikationsziele	<p>LV A</p> <p>Klarstellung des Berufsbildes und der Vielfalt an Wirkungsmöglichkeiten gestaltender Arbeit sowie deren Schnittstellen zu anderen an Gestaltungs- und Produktentwicklungsprozessen beteiligter Disziplinen und Partner. Kenntnisse zum professionellen Selbstverständnis sowie zur arbeitsteiligen Eingebundenheit von Gestaltungsarbeit in unternehmerische und ingenieurtechnische Prozesse. Fertigkeiten zu prozessualen Arbeiten, zum Denken, Konzipieren in übergreifenden Zusammenhängen sowie zur Organisation eigener kreativer Prozesse. Beurteilungsfähigkeit zu Qualitäten der Gestaltung nach Kriterien des Marktes, der Unternehmensposition, der Fertigungstechnologie oder der Nachhaltigkeit.</p> <p>LV B</p> <p>Vermittlung von handwerklichen Fertigkeiten und Kenntnissen in der Bedienung von Maschinen und Geräten zum Modellbau. Praktische Fertigkeiten zur handwerklichen und maschinellen Bearbeitung von Holz, Kunststoff, Metall und deren Oberflächenveredelung (einschließlich Farbe). Beurteilungsfähigkeit zu Fragen, inwieweit Vorstellungen und Konzeptionen in modellhafte Formen zu überführen sind, sowie die Angemessenheit des Modelltyps (Mock-up, Volumenmodell, Funktionsmodell, Prototyp) adäquat zu verschiedenen Phasen der Designentwicklung einzuschätzen. Elementares Wissen zu Arbeitsschutz und Unfallverhütung.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe

Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	
--	--

Modul	The Making of Design: Kommunikation The Making of Design: Communication
Modulnummer	D538 Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (3 SWS Übung 3 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Laborpraktikum
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Wichtung: 75% nicht kompensierbar Schriftliche Prüfungsleistung Prüfungsdauer: 90 min Wichtung: 25% nicht kompensierbar
Lehrform	Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen, Werkstattpraktikum
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>LV A</p> <p>Die Durchdringung unserer Lebenswelt mit Informations- und Kommunikationstechnologien hat Gesellschaft, Organisationen, Geschäftsmodelle, Märkte und somit auch die Arbeitswelt von Designern grundlegend verändert. Digitale Medien sind die Schnittstelle zu einem gigantischen Angebot von Inhalten. Sie sind Kommunikations-, Distributions- und Verkaufskanäle, mit denen Personen und Zielgruppensegmente differenziert angesprochen werden können.?? Das Spektrum „klassischer“ Kommunikationsgestaltung in digitalen Kontexten ist breit gefächert und reicht von digitalen Produkten und Services bis hin zu integrierten Kommunikationskonzepten und immersiven interaktiven Erlebniswelten. Die Technologie macht unentwegt Fortschritte und schafft fortlaufende neue und spannende Forschungsfelder.??</p> <p>Das Modul führt die Studierenden in den Themenbereich Kommunikations- und Interfacedesign ein und widmet sich der damit einhergehenden Fragestellung zu kulturellen Zusammenhängen und Herkünften. Es thematisiert Designarbeit in seiner Spannweite von der Verschönerungsleistung bis hin zum strategischen Erfolgsfaktor. Aspekte des Berufsfeldes werden erkundet, Gestaltungsräume aufgezeigt und anhand eines niedrig komplexen Entwurfsthemas erprobt. ?</p> <p>LV B</p> <p>Vermittlung handwerklich-technischer Fertigkeiten zum Teil in essentiellm Zusammenspiel mit den Lehrgebieten aus dem Bereich Kommuniktions- und Interfacedesign.</p> <p>Handwerkliche Zusatzangebote, wie die Produktion analoger und digitaler Formate sowie digital Prototypen werden im Rahmen der Projektwoche und innerhalb des Moduls begleitend vermittelt.</p>
Qualifikationsziele	<p>LV A</p> <p>Klarstellung des Berufsbildes und der Vielfalt an Wirkungsmöglichkeiten gestaltender Arbeit sowie deren Schnittstellen zu anderen an Gestaltungs- und Produktentwicklungsprozessen beteiligter Disziplinen und Partner.</p> <p>Kenntnisse zum professionellen Selbstverständnis sowie zur arbeitsteiligen Eingebundenheit von Gestaltungsarbeit in unternehmerische und ingenieurtechnische Prozesse.</p> <p>Fertigkeiten zu prozessualen Arbeiten, zum Denken, Konzipieren in übergreifenden Zusammenhängen sowie zur Organisation eigener kreativer Prozesse.</p> <p>Beurteilungsfähigkeit zu Qualitäten der Gestaltung nach Kriterien des Marktes, der Unternehmensposition, der Fertigungstechnologie oder der Nachhaltigkeit.</p> <p>LV B</p> <p>Erlangung von handwerklich-technischer Kompetenzen und Beurteilungsfähigkeit zu Fragen, inwieweit Vorstellungen und Konzeptionen in modellhafte Formen zu überführen sind, sowie die Angemessenheit des Modelltyps adäquat zu verschiedenen Phasen der Designentwicklung einzuschätzen.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe

Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Experimentelle Formbildung Experimental Shapes Generating Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2019 angeboten.
Modulnummer	D541 [208] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Elke Mathiebe mathiebe@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Elke Mathiebe mathiebe@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 3 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung und Praktika
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Fu?r konkrete Anforderungen an die Konstruktion eines niederkomplexen Bauteils werden zun?chst unterschiedliche Materialien hinsichtlich ihrer physischen und ?sthetischen Eigenschaften experimentell untersucht und anschlie?end zwei oder drei kombiniert.</p> <p>Im Ergebnis steht ein Gestaltungsmodell, das sowohl stofflich als auch konstruktiv ein konkretes Problem effizient und formal ?sthetisch lo?st.</p> <p>Weiterhin werden Problemstellungen bildnerischen Arbeitens vom freiplastischen Experimentieren bis zum pra?zisen Formbilden thematisiert. Dabei wird durch die sukzessive Wahrnehmung von Gestaltvera?nderung bei der Umsetzung des individuellen Entwurfs eine sehr authentische und pra?gende Erfahrung initiiert, auch im Hinblick auf die digitale Generierung von Formen.</p>
Qualifikationsziele	<p>Kenntnis und Anwendung wesentlicher Formmerkmale und Formqualita?ten stehen im Mittelpunkt eines Prozesses, der die Gestaltung von dreidimensionalen Objekten im Kontext von industriell gefertigten Produkten zum Ziel hat.</p> <p>Zudem sind die experimentelle Arbeit, die Reflexion und Argumentation im Rahmen dieses Grundlagenprojekts darauf ausgerichtet, das Vermo?gen der Studierenden, eine in hohem Grade ?sthetische Sicht auf die wechselseitigen Beziehungen zwischen Material, Konstruktion und Form zu entwickeln.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmo?lichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Design und Narration Design and Narration Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2019 angeboten.
Modulnummer	D542 [207] Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Elke Mathiebe mathiebe@htw-dresden.de Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 3 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigkeit: 100%
Lehrform	Vorlesung und Praktika
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Das Modul umfasst primär das Erschließen von Kompetenzen im Bereich der bildlichen Gestaltungsmittel im Sinne einer medialen Inszenierung. Das Modul führt die Studierenden theoretisch und anhand von Best Practice Beispielen in die verschiedenen Aspekte des Storytellings, der Dramaturgie und der bildlichen Darstellungsformen ein. Einzelne Aspekte werden thematisiert, Gestaltungsräume aufgezeigt und in Form gering komplexer Entwurfsaufgaben geübt. Kulturelle, technische und gestalterische Zusammenhänge werden erörtert und fließen in die Entwurfsarbeit ein.</p> <p>Die Recherche von Inhalten im Kontext intermedialer Gestaltung (Geschichten) sind Teil der Entwurfsarbeit. Wesentlich ist das Entwickeln von Entwurfsvarianten, deren Umsetzung im Programm und Anwendungskontext. Elementarer Bestandteil des Kurses sind die gemeinsame Arbeit und die Besprechung im Unterricht sowie der dialogische Diskurs. Sie schulen die Kritikfähigkeit und sensibilisieren das Sehen.</p>
Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden erwerben das Verständnis, die konzeptuelle Entwicklung der grafischen Relation von Bild und Text einem Inhalt und einer Aussage verpflichtend zu gestalten. Sie erlernen die operative und methodische Basis für den angewandten und virtuosen Umgang mit Inhalten und Struktur im Geleit der Fragestellung nach adäquater Dramaturgie und visueller Inszenierung für verschiedene Formate, Medien und Intentionen.</p> <p>Ziel ist das Erlernen gezielter bildlicher Darstellungsformen und der damit verbundenen Aufgabe ein Thema für die Rezipienten interessant, prägnant und inhaltlich wertvoll zu kommunizieren. Fähigkeiten zur Visualisierung von Inhalten, Komposition von Bildelementen und zur Entwicklung eines Spannungsbogens innerhalb eines Mediums werden ausgebildet.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Dynamisches Entwerfen: Produkt Dynamic Sketching: Product Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2019 angeboten.
Modulnummer	D543 [241] Version: 1
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe
Lehrinhalte/Gliederung	Entwerfen ist ein geistiger und körperlicher Vorgang, der dann den höchsten Ertrag erbringt, wenn der Gestalter mit hoher Intensität und Inspiration arbeitet. Hierzu ist es erforderlich, sich auf die Dynamik kreativer Prozesse einzulassen: Phasen der Reflexion und Kontemplation können kurzfristig von solchen der Spontaneität und Produktivität abgelöst werden. Der souveräne Umgang mit der mentalen Anspannung, die kreative Prozesse in der Regel mit sich bringen, ist Gegenstand dieses Moduls.

Qualifikationsziele	Anhand eines vorgegebenen Entwurfsthemas mittlerer Komplexität erlernen die Studierenden einen experimentellen und dynamischen Entwurfsprozess zu organisieren, der sich durch Ideenvielfalt und zügige Variantenbildung auszeichnet. Gearbeitet wird mit einer großen Bandbreite von Entwurfsmedien, vorzugsweise mit analogen. Am Ende des Projekts präsentieren die Studierenden den Entwurfsprozess („The Making Of“) und den Entwurf anhand aussagestarker Visualisierungen.
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Interface Design Interface Design Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2019 angeboten.
Modulnummer	D544 Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Das Interface Design behandelt die Gestaltung und Entwicklung von Mensch-Maschine-Schnittstellen auf Software- und Hardware-Seite und die wechselseitigen Implikationen. Ziel des Interfacedesigns ist das Entwickeln von Anwenderschnittstellen, die so gestaltet sind, dass ein möglichst breiter Kreis von Nutzern eine optimale Wunsch-/Bedürfnis-/Zielerfüllung durch angemessene Handlungsschritte im Umgang mit diesen Schnittstellen erfährt.</p> <p>Das Modul führt die Studierenden in die verschiedenen Formen interaktiver Anwendungen und deren Eigenschaften ein. Designaspekte werden thematisiert, Gestaltungsräume aufgezeigt und in Form gering komplexer Entwurfsaufgaben geübt. Kulturelle Zusammenhänge und Herkünfte des Interaktionsdesigns werden erörtert und fließen in die Entwurfsarbeit ein.</p>
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Den Studierenden werden die wesentlichen Aspekte im Bereich des Interface Designs theoretisch und anhand von Best Practice Beispielen sowie konzeptionell-strukturelle und handwerklichen Fertigkeiten zur Entwicklung gering komplexer Anwendungen vermittelt. - Geschichte: wesentliche Entwicklungsschritte von analogen zu digitalen Interfaces, - Begriffsbestimmungen: Differenzierungen, Formen, Strukturen, Funktionen, Aspekte, - Anwendungen: typische Objekte und Nutzungskontexte, Spezialformen, Phänomene, - Vermittlung von Kompetenzen für den Entwurf gering komplexer interaktiver Anwendungen: Methoden, Entwurfsübungen und Ergebnisevaluation, - - Strukturierung und Erstellung von digitalen Präsentationen entlang avancierter Kommunikationsmodelle
Sozial- und Selbstkompetenzen	
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Produktdarstellung: Animation Product Presentation: Animation Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2019 angeboten.
Modulnummer	D545 [203] Version: 6
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	M. Sc. André Kabella kabella@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 1 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtigkeit: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Die Analyse natürlicher Bewegungsabläufe und Handlungszenarien, die Vermittlung theoretischer Kenntnisse zu Filmgestaltung, Kameraeinstellungen, Montagetechniken, erweitert um die Freiheiten der virtuelle Bewegtbildgestaltung, Planung komplexer Produktionsprozesse und Umsetzung eigener Projekte sind Bestandteil des Moduls.</p> <p>Konzipieren von Bewegungsabläufen , Analyse einer synthetische Umsetzung und Übertragung in reproduzierbare Maßgrößen ,</p> <p>Für eine Umsetzung entstehen - analog zu Aspekten der Filmgestaltung - weitere Strategien zur virtuellen Kamera- und Lichtführung und weitere Darstellungsoptionen wie Einbindung von Texten, multiplen Überlagerungen, Zeichen und Symbolen, Vermaßungen, aber auch Geräuschen, Klängen und musikalischer Untermalung, um die anvisierte komplexe Visualisierung der Objekteigenschaften adäquat umzusetzen.</p>
Qualifikationsziele	<p>Ziel ist es, den Studierenden die Fähigkeiten zum Erstellen computergenerierter Animationen zu vermitteln. Bausteine hierbei sind Ideenfindung, Zielgruppenanalyse, Zweckbestimmung, Ausarbeitung eines Storyboards, Auflistung und Bereitstellung aller Darsteller und benötigten Medien und die praktische Umsetzung.</p> <p>Studierende sind in der Lage, 3D-Geometrien zu erzeugen, die kinematisch oder simuliert physikalisch in virtuelle Bewegungen versetzt werden, um Szenarien, virtuelle Räume und Situationen zu erzeugen. Wichtige Aspekte hierbei sind Materialien und Oberflächen, Lichtquellen und Schattenarten, die Festlegung von Ansichten, Perspektiven, Kameras -animiert oder statisch. Die Teilnehmer beherrschen die virtuose und zweckorientierte Erstellung der Renderings von Einzelbildern und Sequenzen, die Einbindung von realem Bild- oder Videomaterial, sowie die Bereitstellung oder Produktion von Geräuschen, Klängen oder Musiksequenzen (und der Urheberrechtsproblemtik). Sowie abschließend weitreichende Kenntnisse zur Zusammenführung und Montage (Schnitt) dieser einzelnen Medienbereiche.</p> <p>Darüberhinaus erwerben sich die Studierenden grundlegende Kenntnisse zur Spezifik unterschiedlicher Datei-, Eingabe-, und Ausgabeformate, Datenkomprimierung usw. sowie der Anwendung jeweils aktuellen Softwareumgebung (derzeit Cinema4D / FinalCut, QuickTime Pro, Illustrator und Photoshop).</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Design in Motion Design in Motion Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2019 angeboten.
Modulnummer	D546 Version: 7
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Die Darstellung von Bewegung hat kreative Menschen immer schon fasziniert. Bereits Höhlenzeichnungen zeigen Versuche, die Dynamik einer Situation mithilfe von Bildfolgen darzustellen. Aber erst Ende des 19. Jahrhunderts gelang mit der Erfindung des Films erstmals eine realitätsnahe Illusion von Bewegung als neue Technologie, die der Kreativität völlig neue Welten eröffnete.</p> <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundprinzipien der gestalterischen Aspekte Zeit und Bewegung - Elementare Mittel der Filmgestaltung, wie Schnitt, Übergänge, Einstellungsgröße, Kamerabewegung und Prinzipien der zugehörigen Rezeptions- und Wahrnehmungsästhetik - Dramaturgie, Narration, Storytelling und Formen zu deren Darstellung (Choreografie / Storyboard) - Einblicke in die transdisziplinären Zusammenhänge von traditionellem Grafikdesign, audiovisueller Gestaltung und avancierten Technologien zu Generierung und Reproduktion
Qualifikationsziele	<p>Über die Entwicklung von Projekten mit unterschiedlichen inhaltlichen zielgruppenrelevanten Themenstellungen erlernen die Studierenden den souveränen Umgang mit den wesentlichen gestalterischen Werkzeugen der Bewegtbildgestaltung im Realen als auch Virtuellen. Über strategisch motivierte Erzählformen wird erreicht, dass Geschichten auf neuartige, ungewöhnliche, originelle Weise übermittelt werden.</p> <p>Die Studierenden reflektieren Motion Design als eine Synthese aus verschiedenen Entwicklungen des Kommunikationsdesigns mit all seinen filmischen, beziehungsweise künstlerischen, grafischen und audiovisuellen Möglichkeiten. Darüber hinaus sind die Studierenden in der Lage, im Rahmen ihrer Projektierungen eigenständig Gestaltungskriterien zu entwickeln, die gestalterischen Entscheidungen der eigenen Arbeit zu argumentieren, bei gleichzeitiger distanzierter Urteilsfähigkeit hinsichtlich deren Qualität.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Strukturelle Aspekte der Gestaltung Structural Relations in Design Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2019 angeboten.
Modulnummer	D547 [206] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 1 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Relativierung von intuitiv motivierten Gestaltungsphänomenen zu rational orientierten Begriffen im Bereich der zweidimensionalen Gestaltung. Betrachtung von relationalen Gestaltungskategorien Ordnung, Störung, Chaos, Definitionen von ästhetischen Kategorien wie Harmonie, Symmetrie und daraus abgeleiteten Symmetrieoperationen - jeweils in Reflexion zu referenziellen Phänomenen aus der Natur.</p> <p>Methoden zur gestalterischen Repertoirebildung in steigendem Komplexitätsgrad über lineare und flächige Transformationen, flächige Anordnungsprinzipien, Additionsverbände, Interferenzen, Aspekte der ästhetischen Redundanz.</p> <p>Übungen zu Handhabung eines fabrikativen Instrumentariums von der Skizzenerstellung bis hin zur Entwicklung von Reinzeichnungen mit vektororientierter Zeichensoftware.</p>
Qualifikationsziele	<p>Fähigkeiten zur Entwicklung von exemplarischen Systemen synthetischer Ordnungskategorien in mono- und polychromen Zusammenhängen und deren schematischer Darstellung, sowie die Fähigkeit zu planvollem, strategischen Vorgehen hinsichtlich Bildung, Ordnung und Organisation eines gestalterischen Repertoires. Herausbildung eines höherkomplexen und systematischen Denkvermögens, sowie Sensibilisierung und Vermögen zur Bildung von Kategorien monochromer und polychromer Kontrastphänomene an Hand entsprechender Übungen.</p> <p>Neben der Entwicklung eines Verständnisses zu höherkomplexen Prinzipien wie modularen Systemen, struktureller Entwicklung höherkomplexer Flächenverbände und ästhetischer Redundanz sollen auch Grundkenntnisse im Bereich von Layoutprinzipien, Hierarchienbildung und Gliederung zur Dokumentation des Projekts übermittelt und erprobt werden.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Information Design Information Design Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2019 angeboten.
Modulnummer	D548 Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>In vielen Teilen der Gesellschaft, wie Journalismus, Wissenschaft, Kunst und Kultur, Unterhaltung und Politik sowie in wirtschaftlichen Zusammenhängen wird große Hoffnung auf die Rolle der Informationsvisualisierung verwendet. Immer mehr Anwender erkennen, wie wichtig es ist, Daten verständlich zu kommunizieren. Beispielsweise kann eine grafische Darstellung helfen, abstrakte Sachverhalte zu kommunizieren oder Zusammenhänge sichtbar zu machen, die wir vorher möglicherweise nicht wahrgenommen haben.</p> <p>Das Modul führt die Studierenden in die verschiedenen Formen der graphischen Darstellung und dessen Verwendung ein. Vermittelt werden wie Informationen sortiert und der Zugriff zu Daten inszeniert werden kann. Im Hinblick auf den wachsenden Einfluss von Daten auf unsere Umweltwahrnehmung werden die Studierenden in Bezug auf die gestalterischen Qualitäten sowie in konzeptionell-strukturellen Fähigkeiten und in einer kritischen Auseinandersetzung mit den Techniken der Visualisierung geschult.</p>
Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden erwerben das Verständnis, die konzeptuelle Entwicklung der grafischen Relation von Bild und Text einem Inhalt und einer Aussage verpflichtend zu gestalten. Sie erlernen die operative und methodische Basis für den angewandten und virtuosen Umgang mit Inhalten und Struktur im Geleit der Fragestellung nach adäquater Dramaturgie und visueller Inszenierung für verschiedene Formate, Medien und Intentionen.</p> <p>Ziel ist das Erlernen gezielter grafischer Darstellungsformen und der damit verbundenen Aufgabe ein Thema für die Rezipienten interessant, prägnant und inhaltlich wertvoll zu kommunizieren. Grundlegende Fähigkeiten zur grafischen Visualisierung von Inhalten, zur Komposition von Bild- und Textelementen und zur Typografie werden ausgebildet sowie in einem niedrig komplexen Entwurfsthema erprobt und reflektiert.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Farben und Oberflächen Colours and Surfaces Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2019/20 angeboten.
Modulnummer	D551 [206] Version: 5
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtigkeit: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Grundbegriffe der Farblehre und Farbanwendung in Bereichen von physiologischen, physikalisch-technischen und physikalisch- systematischen, sowie wahrnehmungsa?sthetischen Zusammenha?ngen. Inbezugsetzung des Pha?nomens Farbe zu unterschiedlichen kulturellen und historisch relevanten Kontexten.Farbsysteme</p> <p>Auseinandersetzungen mit fabrikativen Techniken zur pra?zisen und zielgerichteten Arbeit mit Farben, im Bereich der Pigmentfarben und rechnergesteuerten Farbsimulation innerhalb verschiedener Softwareumgebungen</p>
Qualifikationsziele	<p>U?ber die Vermittlung von Kenntnissen zu Wahrnehmung, Wirkung und Anwendung verschiedener Farbmischprinzipien, Reproduktionsverfahren und deren Einbettung in konzeptionell gestalterische Entwicklungen und deren Bewertung in zielgruppenspezifischen Zusammenha?ngen sollen jene Kompetenzen untersetzen, um gestaltungsrelevante Entscheidungen treffen zu ko?nnen. Versta?ndnis fu?r interkulturelle Zusammenha?nge in allgemeinen gestalterischen Disziplinen.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Graphic Interface Design Graphic Interface Design Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2019/20 angeboten.
Modulnummer	D552 Version: 6
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Graphic User Interfaces beschreiben die Bedienoberflächen digitaler Objekte. Über sie erfolgt das Manipulieren dieser Objekte. In Abgrenzung zu Tangible User Interfaces, die in der Regel eine dreidimensionale Form besitzen, sind grafische Schnittstellen meist zweidimensional, greifen aber auch auf dreidimensionale Vorbilder aus der realen Welt zurück. Ihre grafischen Elemente und Regeln der Interaktion sind entweder bekannt oder müssen bei abstrakter Ausprägung von Nutzern erst erlernt werden. Zunehmend werden Interfaces entwickelt, die auf natürliche Handhabungen und Gesten zurückgreifen und dadurch einen intuitiven Umgang mit den Objekten ermöglichen.</p> <p>Den Studierenden werden die wesentlichen Aspekte aus dem Bereich der Graphic User Interface, mit Fokus auf den visuellen Qualitäten der Schnittstellengestaltung theoretisch und anhand von Best Practice Beispielen vermittelt.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Geschichte: Vorformen, Entwicklung, Best Practices, -Begriffsbestimmungen: Differenzierungen, Formen, Strukturen, Funktionen, Aspekte, sowie -Anwendungen: typische Objekte und Nutzungskontexte, Spezialformen, Phänomene
Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden werden in konzeptionell-strukturellen Fähigkeiten sowie in gestalterischen Fertigkeiten zur Entwicklung grafischer Nutzeroberflächen anhand von Entwurfsübungen geschult. Mit Hilfe des Rapid Prototypings (übersetzt schneller Modellbau) werden verschiedene Verfahren zur schnellen Herstellung von Anwendungsmustern erprobt und bewertet.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	<p>Keine Angabe</p>
Besondere Zulassungsvoraussetzung	<p>keine</p>
Empfohlene Voraussetzungen	<p>Keine Angabe</p>
Fortsetzungsmöglichkeiten	<p>Keine Angabe</p>
Literatur	<p>Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p>
Aktuelle Lehrressourcen	<p>Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p>
Hinweise	<p>Keine Angabe</p>
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Theorien zur Gesellschaft Theories about society Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2019/20 angeboten.
Modulnummer	D553 [209] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	3 Credits
Workload	90 Stunden
Lehrveranstaltungen	2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung)
Selbststudienzeit	60 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Mündliche Prüfungsleistung Modulprüfung Prüfungsdauer: 20 min Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung und Übung
Medienform	Keine Angabe
Lehrinhalte/Gliederung	Vermittlung der gesellschaftlichen und kulturgeschichtlichen Zusammenhänge, in die die Gestaltung der materiellen Kultur eingebunden ist (Zivilisationstheorie). Betrachtung der materiellen Kultur als eine die gesellschaftliche und kulturelle Wirklichkeit strukturierende Größe (Kulturgeschichte).

Qualifikationsziele	Entwicklung eines Verständnisses für den wechselwirksamen Zusammenhang von gesellschaftlicher und kultureller Realität und der Verfasstheit der materiellen Kultur.??Sensibilisierung für ästhetisch-symbolische Bedeutung materieller Kultur in den Prozessen der sozialen Kommunikation.
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Theorien zu Medien und Gesellschaft Theories about media and society Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2019/20 angeboten.
Modulnummer	D554 Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	3 Credits
Workload	90 Stunden
Lehrveranstaltungen	2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung)
Selbststudienzeit	60 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Mündliche Prüfungsleistung Modulprüfung Prüfungsdauer: 20 min Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung und Übung
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<ul style="list-style-type: none"> • Untersuchung der kulturellen Muster, die medialer Kommunikation (im jeweiligen Kontext) zugrunde liegen • Beschäftigung mit der Frage, wie mediale Kommunikation gesellschaftliche Wahrnehmung strukturiert • Reflexionen zur Spezifik medialer Kommunikation mittels moderner Kommunikationstechnologien und deren Auswirkung auf soziale Praktiken
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eines Verständnisses für den wechselwirksamen Zusammenhang von gesellschaftlicher Realität und medialer Kommunikation • Sensibilisierung für den Einfluss digitaler Kommunikation auf öffentliche, insbesondere auch politische Meinungsbildungsprozesse • Sensibilisierung für die sozialen Implikationen moderner Kommunikationstechnologien
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Entwerfen mit digitalen Tools Design with digital tools Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2019/20 angeboten.
Modulnummer	D555 [210] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (1 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 3 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigkeit: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	Auf Basis eines Grundkurses in CAD-Technik werden an Hand einer einfachen Aufgabenstellung Projekte zunächst in zeichnerischen und skizzenhaften Varianten und Alternativen zum Thema erarbeitet, welche nach einer gezielten Evaluation mittels digitaler Entwurfswerkzeuge (Solid Works; Rhino; Studio Tools etc.) ausgearbeitet werden. Über eine schrittweise Präzisierung und Zwischenpräsentationen wird der Entwicklungsstand der Entwürfe argumentiert. Die Schnittstellen zu Rapid Prototyping werden geübt und umgesetzt. Die verschiedenen artigen Rapid Prototypingverfahren werden durchleuchtet und mit begleitenden Exkursionen zu entsprechenden Kooperationspartnern vertieft. Eine praxisrelevante Umsetzung und Finishing der Modelle führt zu Ergebnissen, die am Ende kritisch reflektiert und präsentiert werden
Qualifikationsziele	Ziel dieses Projektes ist die Aneignung und das Erlernen digitale Entwurfswerkzeuge, die für eine professionelle Entwurfstätigkeit bestimmter Produktgruppen nötig sind und die Entwicklung von Fähigkeiten, verschiedene Aufgabenstellungen mittels unterschiedlicher CAD-Systemen auszuarbeiten und umsetzen zu können. Kenntnisse zu weiterführende Rapid-Prototyping Verfahren und deren spezifische Schnittstellen werden an einem praxisnahen farb- und oberflächengetreuen Designmodell repräsentiert.
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Entwerfen interaktiver Szenarien Designing interactive scenarios Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2019/20 angeboten.
Modulnummer	D556 Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (1 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 3 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Multimediale Werkzeuge dringen in immer mehr Lebens- und Arbeitsbereiche ein und führen zu neuen interaktiven Szenarien, so zum Beispiel in der Lehre, am Arbeitsplatz und zunehmend auch in privaten Haushalten.</p> <p>Vor dem Hintergrund vielfältiger Anwendungsfelder soll das Entwerfen interaktiver Anwendungen im Modul geübt werden. Thematisiert werden sowohl der Entwurf als differenzierter und strukturierter Prozess als auch einzelne Entwurfswerkzeuge je nach Anwendungsschwerpunkt. Die Entwürfe sollen dabei prototypisch und realitätsnah umgesetzt oder simuliert werden.</p>
Qualifikationsziele	Die Studierenden erwerben ein differenziertes Entwurfsrepertoire sowie gestalterische und methodische Kompetenzen, die ein strukturiertes Entwerfen von interaktiven Szenarien und Objekten in verschiedenen Anwendungsfeldern ermöglichen.
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Produkt und Zeichen Product and signs Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2019/20 angeboten.
Modulnummer	D557 Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (1 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 3 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtung: 100%
Lehrform	Vorlesung und Praktika mit Projektarbeit
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Produkte sind in modernen Industriegesellschaften weit mehr als nur Gebrauchsobjekte oder Stilikonen im klassischen Sinne. Sie verweisen zeichenhaft auf spezifische Nutzergruppen, deren Bedürfnisse und Fähigkeiten. Geschmackspräferenzen der Nutzer sind mit ihren subtilen Codes oft ein wichtiger Ausgangspunkt für neue Trends und Designentwicklungen. Zeichenhafte Aspekte sind zunehmend auch in Gebrauchszusammenhängen wichtig, da im Rahmen der Digitalisierung von Produktwelten immer mehr etablierte Bedienfunktionen durch zeichenhafte Arrangements (User Interfaces) ersetzt werden. Diese werden ebenfalls angesprochen.</p> <p>Das Modul Produkt und Zeichen fokussiert diese Phänomene. Erörtert werden grundlegende Aspekte der Zeichenfunktionen bis hin zu spezifischen Anwendungen wie z.B. Style Guides. Die theoretischen Zusammenhänge werden in gestalterische Aufgabenstellungen transformiert und als individuelle Entwurfsthemen bearbeitet.</p>
Qualifikationsziele	<p>Erschließen grundlegender Erkenntnissen aus der Zeichentheorie,</p> <p>Untersuchen von Zeichen und Zeichencodes auf gesellschaftliche und kulturelle Phänomene,</p> <p>Anwenden der Zeichencodes in wirtschaftlichen und in technisch-utilitaristischen Zusammenhängen,</p> <p>Erweitern des Entwurfsrepertoires anhand individueller Entwurfsthemen</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Design und Identität Design and Identity Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2019/20 angeboten.
Modulnummer	D558 [202] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 3 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	210 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung und Praktika mit Projektarbeit
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Im Kontext kommunikativer Zusammenhänge stellt Identität ein gedankliches Konstrukt dar (Selbstbild) – ein Ansatz, der davon ausgeht, dass Organisationen ebenso wie Personen als soziale Systeme wahrgenommen und durch die Schaffung einer klaren Persönlichkeit unverwechselbar und vertraut werden. Die Identität ist ein lebendiges Gebilde, das sich aus Werten, Haltung, Qualitäten und Zielen, z.B. des Unternehmens, zusammensetzt. Diese sinnlich erlebbar zu kommunizieren und durch zeichenhafte Aspekte nach außen zu tragen, ist die Aufgabe von Designern.</p> <p>Vor diesem Hintergrund sollen grundlegende Aspekte der Zeichenfunktionen, deren identitätsstiftende Merkmale und Wirksamkeit in kommunikativen Zusammenhängen sowie spezifische Anwendungsfelder (z.B. Corporate Identity, Corporate Design) untersucht und erschlossen werden. Die theoretischen Zusammenhänge werden in gestalterische Aufgabenstellungen transformiert und im Rahmen individueller Entwurfsthemen konkretisiert und reflektiert.</p> <p>Schwerpunkte sind medienübergreifende Kommunikationskonzepte, die konzeptionelle Formulierung essentieller Wesensmerkmale sowie deren Transformation in visuelle Markierungen, Signale, Symbole, Formen, Ereignisse und Welten. Strategisches Denken wird ebenso vermittelt wie formalästhetische Virtuosität.</p>
Qualifikationsziele	<p>Erschließen grundlegender Erkenntnissen aus der Zeichentheorie,</p> <p>Reflektieren kommunikativer Zusammenhänge von Zeichen und Zeichencodes auf gesellschaftliche und kulturelle Phänomene,</p> <p>Anwenden der Zeichencodes in einem ausgewählten Entwurfszusammenhang,</p> <p>Erweitern des Entwurfsrepertoires anhand individueller Entwurfsthemen</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Präsentationsmethoden presentation techniques Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2020 angeboten.
Modulnummer	D561 [212] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	3 Credits
Workload	90 Stunden
Lehrveranstaltungen	2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung)
Selbststudienzeit	60 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Referat Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung und Praktika
Medienform	Keine Angabe
Lehrinhalte/Gliederung	Diskussion und Beantwortung der Fragen: Welches Medium hat welche Wirkung? Welche Produktionstechnik ist für ein Konzept die beste Umsetzung? Analoge Medien: Zeitung, Broschüre, Buch, Karten, Flyer, Datenblätter, Give-Aways, Außenwerbung, Anzeigen ... Virtuelle Medien: Beamerpräsentation, Video, Fernsehen, WebTV, Webpräsentation, Benutzeroberflächen an Terminals, Mobiltelefone...

Qualifikationsziele	<p>Aufbereitung von Inhalten/Sachverhalten zur Informationsvermittlung: Thematische und theoretische Analyse der Inhalte und die Bearbeitung der ausgewählten Daten in Bezug auf zielgruppenspezifische Konsequenzen auf die Wahrnehmung während einer Präsentation.</p> <p>Verarbeitung der Darstellungsprinzipien in unterschiedlichen relevanten medialen Formen: Initiierung von Selektionsprozessen zur Realisation von Präsentationsvorhaben in Medienbereichen wie Druck- oder Bildschirmpräsentation, audiovisuelle Präsentationen mit Stand- und/oder Bewegtbild usw. unter Berücksichtigung wahrnehmungsspezifischer physiologischer und psychologischer Grundlagen.</p> <p>Optimierung der persönlichen Darstellung vor einem Auditorium: Analyse der eigenen Darstellung in Gestik, Mimik und Rhetorik. Bearbeitung und Verbesserung der persönlichen Performance im Rahmen von reflexionsbasierenden Übungen.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Designmethoden Design methods Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2020 angeboten.
Modulnummer	D562 Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	3 Credits
Workload	90 Stunden
Lehrveranstaltungen	2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung)
Selbststudienzeit	60 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Referat Modulprüfung Wichtigkeit: 100%
Lehrform	Vorlesung und Praktika
Medienform	Keine Angabe
Lehrinhalte/Gliederung	Das Modul befasst sich mit den unterschiedlichen Ansätzen gestalterischer Methodiken. Der Fokus liegt auf Kreativität und Innovation. Behandelt werden Kreativmethoden (einzeln oder im Team) sowie Verfahren, die geeignet sind, komplexe und anspruchsvolle Entwurfs- und Innovationsprozesse zu initiieren und zu realisieren. Angesprochen werden klassische Designmethoden ebenso wie neuere Formen, die fokussiert vom Menschen ausgehen oder explizit auf Innovation und strategische Entwicklungen gerichtet sind.

Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Erschließen eines Verständnisses für die Welt des Nutzers, - Untersuchen und Präzisieren welche Verfahren zur Verfügung stehen und wann diese am besten zum Einsatz kommen, - Praktizieren Designprozesse kreativ und zielführend anzugehen, - Reflektieren der Potentiale von Kreativmethoden und Verfahren im Kontext von Design- und Innovationsprozessen
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Produkte im digitalen Kontext Products in the digital context Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2020 angeboten.
Modulnummer	D563 [215] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (2 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 3 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Wichtung: 75% nicht kompensierbar Alternative Prüfungsleistung - Beleg Wichtung: 25% nicht kompensierbar
Lehrform	Vorlesung und Praktika mit Projektarbeit
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Durch die allgegenwärtige Digitalisierung haben sich viele Produkte gewandelt und damit auch die Erwartungshaltungen ihrer Nutzer und deren Anforderungen. Produkte verwandeln sich zunehmend in hybride Konstellationen, deren äußere Form kaum mehr Aufschluss gibt über Inhalte und Funktionen. Gleichzeitig werden Menschen über digitale Produkte mehr und mehr vernetzt, sei es durch unsere Smartphones, durch das Internet der Dinge oder Mixed Reality Technologien. Beide Phänomene haben großen Einfluss auf unsere Alltagskultur, indem zunehmend kulturelle und soziale Konstanten in Frage gestellt werden.</p> <p>Das Modul widmet sich den damit einhergehenden Herausforderungen und Chancen. In beispielhaften Entwürfen werden alternative Konzepte entworfen und reflektiert. Näherungen erfolgen im Entwurfsprozess über Prototypen, also einfache funktionierende Modelle, die es erlauben, Ideen und Überlegungen auszuprobieren.</p>
Qualifikationsziele	Erschließen von Kompetenzen bezüglich soziokultureller Aspekte von analogen und digitalen Interfaces, Erkennen von Zusammenhängen zwischen konzeptionellen Möglichkeiten und Rezeptionsfähigkeiten digitaler Produkte und Interfaces, Anwender der Verbindung von Soft- und Hardwareinterfaces
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Digitale Produkte und Services Digital products and services Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2020 angeboten.
Modulnummer	D564 Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (2 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 3 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Wichtung: 75% nicht kompensierbar Alternative Prüfungsleistung - Beleg Wichtung: 25% nicht kompensierbar
Lehrform	Vorlesung und Praktika mit Projektarbeit
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Produkte existieren heute immer weniger nur für sich, sondern sind Bestandteil sie umgebender Produktkulturen, die zunehmend mediale und digitale Komponenten enthalten. Dies betrifft bestehende Produkte ebenso wie Neuentwicklungen interaktiver Systeme. Gleichzeitig werden Menschen über digitale Produkte mehr und mehr vernetzt, sei es durch unsere Smartphones, durch das Internet der Dinge oder Mixed Reality Technologien. Beide Phänomene haben großen Einfluss auf unsere Alltagskultur, indem zunehmend kulturelle und soziale Konstanten in Frage gestellt werden.</p> <p>Aufgabe der Studierenden ist es Digitalität im Hinblick auf gesellschaftliche, technische und ästhetische Dimensionen zu verstehen, zu untersuchen und Strategien zu entwickeln, um diese konzeptionell und im konkreten Entwurf zu bearbeiten. Anhand beispielhafter Entwürfen soll erforscht werden, wie digitale Medien neue Formen von Kommunikation ermöglichen und welchen realen und konzeptionellen Raum sie in der Gesellschaft einnehmen. Im Fokus stehen Fragen zur Organisation, Vermittlung und Inszenierung von unterschiedlichen medialen Formaten sowie der prozesshafte Gebrauch von Software.</p> <p>Um den Anforderungen der sich rasch wandelnden Technologien gerecht zu werden, wird der Entwurfsprozess durch die Vermittlung methodischer und technischer Kompetenzen begleitet.</p>
Qualifikationsziele	<p>Erschließen von Kompetenzen bezüglich soziokultureller Aspekte digitalen Interfaces,</p> <p>Erkennen von Zusammenhängen zwischen konzeptionellen Möglichkeiten und Rezeptionsfähigkeiten digitaler Produkte und Interfaces,</p> <p>Erproben inhalts- und nutzerzentrierter Gestaltungsmethoden im Rahmen individueller Konzeptionen und Entwürfe,</p> <p>Präzisieren und Überprüfen anhand einfacher funktionierender digitaler Prototypen</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Dreidimensionales Repertoire 1 Three-dimensional Repertoire 1 Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2020 angeboten.
Modulnummer	D565 [214] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (2 SWS Vorlesung 3 SWS Übung 1 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigkeit: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Formen, Funktionen, Übergänge: Der souveräne Umgang mit dreidimensionalen Formen setzt ein Überschreiten von konventionellen (selbstverständlichen) Seh- und Wahrnehmungsgewohnheiten voraus.</p> <p>Die Begegnung mit einer an Dimensionskategorien gebundenen Phänomenologie eines definierten dreidimensionalen Gestaltungsrepertoires - Staube, Fläche, Körper und Raum - sowie die Beziehungen und Gesetzmäßigkeiten dieser Kategorien zueinander, deren Varianzbreite und die formal/strukturellen (topologischen) Determinierenden, bilden für die Studierenden die Basis für ein zielgerichtetes gestalterisches Handeln im Dreidimensionalen.</p> <p>Die Einbettung dieser Kenntnisse in Entwurfsprozesse mit realitätsnahen Problemstellungen bildet eine wichtige Schnittstelle, um die gestalterische Relevanz von zunächst theoretischen und zweckfreien Sachverhalten zu überprüfen, zu kultivieren und in geeignete Projektarbeiten zu integrieren.</p>
Qualifikationsziele	<p>Formen, Funktionen, Übergänge: Entwicklung des dreidimensionalen Vorstellungsvermögens im Bereich formaler Präsenzen und struktureller Zusammenhänge. Fähigkeiten zum prozessualen Arbeiten und zur Entwicklung und Organisation eigener kreativer (und über Vorgaben hinausreichender) methodologischer Ansätze zur Findung einer erweiterten Varianten- und eingrenzenden Maximenbildung für Formen und Formübergänge. Kompetenzen zur Bewertung und Argumentation von formalästhetischen und strukturellen Qualitäten im Rahmen eines selektiven, evolutionären Entwicklungsprozesses.</p> <p>Ausbildung von fabrikativen, modellbauspezifischen Fertigkeiten, die ein präzises ‚Formulieren‘ von konzeptionellen und gestalterischen Zielvorstellungen und deren Kommunikation ermöglichen.</p> <p>Vermittlung von Kenntnissen, welche die Relation zwischen Formgebung und materialspezifischen Zwängen und deren Überwindung betreffen.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Mediale Inszenierungen Medial scenarios Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2020 angeboten.
Modulnummer	D566 Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (2 SWS Vorlesung 3 SWS Übung 1 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Digitale Technologien bestimmen nicht nur immer mehr die Form und Verwendung von Objekten der Alltagskultur, sondern sie beeinflussen ebenso die Konzeption, Konstruktion und Wahrnehmung unserer Umgebungen und Räume. Durch interaktive, reaktive und generative Gestaltungslösungen entstehen neue spannende Inszenierungen und partizipative Erlebniswelten, in denen sich Nutzer bewegen und auch mitgestalten können. Potentiale liegen zum Beispiel in der Schaffung idealer digitaler Realitäten, digitaler Repräsentationen entfernter oder imaginärer Welten, immersiver Raumerlebnisse oder Transformationen physischer Vorbilder in mediale Erlebniswelten.</p> <p>Im Modul werden die wesentlichen Formen digitaler Inszenierungen untersucht und als experimentelle Entwurfsstudien facettenreich erprobt und umgesetzt. Das Modul hat eine bewusst experimentelle und forschende Ausprägung.</p>
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - Erschließen von Kompetenzen zur Gestaltung und Umsetzung von medialen Inszenierungen und Installationen - Anwenden der Konzeption und Produktion von immersiven Raumerlebnissen auf außergewöhnlichen Formaten - Erproben von kreativen Möglichkeiten und technischem Know-How - Erschließen und Praktizieren von Forschungskompetenz
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Designmanagement Design Management Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2021 angeboten.
Modulnummer	D571 [402] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	3 Credits
Workload	90 Stunden
Lehrveranstaltungen	2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung)
Selbststudienzeit	60 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtigkeit: 100%
Lehrform	Vorlesung und Übung
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Design erfährt insbesondere vor dem Hintergrund der Globalisierung eine zunehmende Bedeutung in gesellschaftlichen, kulturellen und wirtschaftlichen Zusammenhängen. Zunehmend komplexe Anforderungen in der Produktentwicklung erfordern die Erweiterung der bisherigen Kompetenzen von Designern um solche aus dem Bereich des Managements. Wesentlich stellt sich die Frage, auf welche Weise Designkompetenzen, möglichst erfolgreich und dauerhaft in innovativ, strategisch und global ausgerichtete unternehmerische Prozesse und Strukturen integriert werden können.</p> <p>Das Modul widmet sich möglichen Antworten und thematisiert Designarbeit in seiner Spannweite von der Verschönerungsleistung bis hin zum strategischen Erfolgsfaktor. Den Studierenden werden die wesentlichen Aspekte in diesem Zusammenhang theoretisch und anhand von Best Practice Beispielen vermittelt. Der Fokus des Moduls liegt dabei auf designgetriebener Innovation sowie der Entwicklung von Produkt-, Marken- und Unternehmensidentitäten im Rahmen von strategischen Aussage- und Akzeptanzkonzepten.</p>
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> · Einführung in die Rahmenbedingungen für ein integriertes Design- und Innovationsmanagement · Die vermittelten Erkenntnisse ermöglichen ein strukturiertes und effizientes Designmanagement bei Designprojektierungen · Eingliederung von Design in strategische Entwicklungs- und Innovationsprozesse von Unternehmen · Umgang mit Prozess-, Vermittlung- und Kommunikationsinstrumenten (Designtransfer-Toolbox)
Sozial- und Selbstkompetenzen	xxx
Besondere Zulassungsvoraussetzung	Keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltung
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Branding / Brand Management Branding / Brand Management Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2021 angeboten.
Modulnummer	D572 Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	3 Credits
Workload	90 Stunden
Lehrveranstaltungen	2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	60 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung und Praktika
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Brand Management hat die Aufgabe, ein einzigartiges Image für Marken (z.B. Organisationen, Unternehmen und Produkte) zu kreieren, zu koordinieren und diese strategisch zu entwickeln. Es zielt darauf ab, eine Marke so zu positionieren, dass sie einen hohen Wiedererkennungswert besitzt, sich von anderen Marken im Wettbewerb abhebt und Konsumenten ein gewisses Gefühl und Vertrauen zu der Marke aufbauen.</p> <p>Den Studierenden werden die wesentlichen Aspekte in diesem Zusammenhang theoretisch und anhand von Best Practice Beispielen vermittelt. Es werden ein markt- und zielgruppenorientiertes Denken und Handeln etabliert, mediale Kommunikation analysiert, sowie Markt-, Verbraucher- und Konkurrenzanalysen erstellt und Entwicklungspotenziale identifiziert.</p> <p>Der Fokus des Moduls liegt dabei auf Strategien zur Positionierung von Marken und der Entwicklung von integrierten Kommunikationskonzepten im Rahmen strategischer Kommunikation.</p>
Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden erfahren, dass Branding eine gesteuerte und integrierte Kommunikation bedeutet, die kohärent, vielfältig und lebendig gestaltet ist. Es werden Kompetenzen erworben, um Strategien zur Positionierung von Produkten und Services in Bezug auf die anvisierten Zielgruppen und Märkte zu formulieren und adäquate Interaktion und Kommunikation im gesamten Kundenlebenszyklus zu inszenieren. Ferner werden wichtige konzeptionelle und gestalterische Fähigkeiten für die Entwicklung von Kommunikationskonzepten und Design-Systemen vermittelt.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	xxx
Besondere Zulassungsvoraussetzung	Keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltung
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Designkritik Criticism of Design Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2021 angeboten.
Modulnummer	D573 [216] Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Theorieprojekt Wichtung: 100%
Lehrform	Vorlesungen, Übungen und Praktika
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Im Rahmen eines Theorieprojektes werden an Hand von selbst gewählten Fallstudien eines bestimmten Themenfeldes sehr komplex angelegte Analysen von Objekten durchgeführt, die Ergebnis professioneller Gestaltungsarbeit sind. Dabei werden zuerst detailgenau Beschreibungen (morphologische, strukturelle, funktionelle Komplexität) der Objekte sowie der Kontexte angefertigt, für die sie bestimmt und geeignet sind.</p> <p>Die Kontexte werden als kulturelle, unternehmerische und ökologische Szenarien entwickelt. Im Ergebnis entstehen Präsentationen von 15 Minuten Dauer, die zeigen, auf welche vielfältige Weise Designobjekte und Designprozesse von anderen gesellschaftlichen (ökonomischen, technisch-technologischen, kulturellen, ökologisch-nachhaltigen) Bedingungen abhängig und bestimmt sind und wie die Gestalter dieser Objekte und Prozesse sich mit diesen Bedingungen auseinandergesetzt haben.</p>
Qualifikationsziele	<p>Die Kritik vorhandener Lösungen ist der Ausgangspunkt für neue Ideen und kreative Leistungen. Worauf soll sich die Kritik beziehen? Welches sind die Kriterien nach denen Designlösungen kritisch zu überprüfen sind?</p> <p>Im Fach Designkritik werden Kompetenzen vermittelt, für die Kontexte von Designobjekten und Designprozessen Bewertungskriterien zu entwickeln, die eine komplexe Beurteilung der formalen (prozessualen) Qualitäten ermöglichen und damit einen Einstieg bieten für Redesigns und Neuproduktfindungen. Dazu gehören auch Basiskompetenzen zur Analyse und sprachlichen Beschreibung der formalen (morphologischen), strukturellen und funktionellen Eigenschaften sowie zur begründbaren Eingrenzung der Wirkungszusammenhänge von Designobjekten und Designprozessen. Dazu gehört auch ein operables Wissen, wie Entscheidungen zur Form von technischen, technologischen, ökologischen, ökonomischen, kulturellen, unternehmerischen und markenstrategischen Erwägungen orientiert und limitiert werden.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Medienkritik Criticism of Media Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2021 angeboten.
Modulnummer	D574 Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Theorieprojekt Wichtung: 100%
Lehrform	Vorlesungen, Übungen und Praktika
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung der professionellen Qualitätskriterien für das Feld des Kommunikationsdesigns als eine der Grundlagen für eine seriöse Medienkritik • Reflexion des Habitus und der Interessen der Akteure medialer Kommunikation zur Erfassung der kulturellen Bedeutung und Wirkmacht von medialer Kommunikation • Betrachtung historischer wie aktueller Fallstudien medialer Kommunikation • Vertiefte Beschäftigung mit neuen Kommunikationsmustern im Zusammenhang mit modernen Kommunikationstechnologien
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Erwerb der fachlichen Grundlagen zum Verständnis und zur qualitativen Beurteilung von Medienarbeit, insbesondere des Mediendesigns
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Produkt und Poesie Product and Poetry Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2021 angeboten.
Modulnummer	D575 [262] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Elke Mathiebe mathiebe@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Elke Mathiebe mathiebe@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (1 SWS Vorlesung 4 SWS Übung 1 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe
Lehrinhalte/Gliederung	<p>An mittelkomplexen Gestaltungsaufgaben im Sinne eines Re-Design werden grundlegende Entwurfstechniken, die Aspekte ästhetischer Wahrnehmung und Erfahrung in den Mittelpunkt des Entwurfs stellen, vermittelt und geübt. In Vorlesungen und Seminaren zu ausgewählten Themen werden die Vorstellungen und Argumentationen für die eigenen Entscheidungen in der Entwurfsarbeit entwickelt und präsentiert.</p>

Qualifikationsziele	<p>Zu entwickeln gilt die Fähigkeit, sich im Entwurfsprozess immer neu auf Blickwinkel ästhetischer Wahrnehmung und Erfahrung zu konzentrieren sowie komplexe Zusammenhänge kultureller Bewegung zu erschließen und für die eigene Arbeit zu nutzen.</p> <p>Die Studierenden erwerben die Fähigkeit, Methoden und Strategien der Visualisierung differenzierter Absichten in der Plastik und im Gegenstand anzuwenden. Sie sind in der Lage, im eigenen Handeln durch spielerischen Umgang mit Material und Form, Kontext und Assoziation sowie das Beherrschen von Grundregeln ästhetischen Wirkens die Werkzeuge zu schaffen, mit deren Hilfe über Prägnanz und Signifikanz im Gestaltentwurf entschieden werden kann.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Design und Emotion Design and Emotion Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2021 angeboten.
Modulnummer	D576 [261] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (1 SWS Vorlesung 4 SWS Übung 1 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigkeit: 100%
Lehrform	Vorlesung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Freude, Anspannung, Hoffnung, Stolz, Enttäuschung, Ärger, Wut, Trauer, all diese tagtäglichen Emotionen sind nicht nur störendes Beiwerk unseres Verstandes, sondern beeinflussen und bereichern unser Leben und unser Verhältnis zu unseren Mitmenschen, unserer Dingwelt und unserer Umwelt. Unser gesamtes Verhalten ist emotional. Emotionen führen uns und geben uns Feedback beim Erreichen von Zielen.</p> <p>Und sie übernehmen immer mehr die Entscheidungsfindung, wenn es darum geht, Kaufentscheidungen zu treffen. Die Konsumgesellschaft orientiert sich zunehmend mehr an einem Satz, mit dem der Neurowissenschaftler António R. Damásio sein Buch über die Entschlüsselung des menschlichen Bewusstseins überschrieben hat: „Ich fühle, also bin ich!“</p> <p>Das Modul setzt sich damit auseinander, wie eine emotionale Aspekte berücksichtigende Gestaltung zu positiven und dauerhaften Mensch-Ding-Konstellationen führen könnte. Hierzu werden auf Basis eines vermittelten Grundlagenwissens bestehende Objekte und Anwendungszusammenhänge auf ihre emotionalen Gehalte hin untersucht und individuell alternative Ideen und Konzepte entwickelt, die sich exemplarisch auf das Thema beziehen.</p>
Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden sind nach Abschluss des Moduls in der Lage aus den Begriffsklärungen und Begriffszusammenhängen kreative Potentiale zu generieren, differenzierte Aspekte im Feld emotionaler Gestaltung zu entwickeln, ihr Entwurfsrepertoire zu erweitern und dies im Rahmen eines konkreten Entwurfs anzuwenden und darzustellen.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	<p>Keine Angabe</p>
Besondere Zulassungsvoraussetzung	<p>keine</p>
Empfohlene Voraussetzungen	<p>Keine Angabe</p>
Fortsetzungsmöglichkeiten	<p>Keine Angabe</p>
Literatur	<p>Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p>
Aktuelle Lehrressourcen	<p>Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p>
Hinweise	<p>Keine Angabe</p>
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Dreidimensionales Repertoire 2 Three-dimensional Repertoire 2 Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2021 angeboten.
Modulnummer	D577 [214] Version: 5
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 1 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Modul, System, Struktur:</p> <p>Viele Komponenten in der Produktentwicklung haben systemhafte Eigenschaften und bestehen aus miteinander korrespondierenden Baukomponenten, zumeist aus ökonomischen oder ökologischen Beweggründen, in Bereichen der Produktion, Lagerung, Transport, bei gleichzeitiger Schonung von Ressourcen und der Umsetzung von Nachhaltigkeit.</p> <p>Neben formalen, existieren systemhafte Qualitäten in komplexen Formationen oder Konstruktionen, in beweglichen oder starren Stabstrukturen, Mengenverpackungen, modularen Baukastensystemen, Umhüllungen usw.</p> <p>Die Ankoppelung dieser Spezifika an Entwurfsprozesse mit realitätsnahen Problemstellungen offerieren eine plausible Erweiterung, um die gestalterische Relevanz von zunächst theoretischen und zweckfreien Sachverhalten zu überprüfen, zu kultivieren und in geeignete überschaubare Projektarbeiten zu integrieren.</p>
Qualifikationsziele	<p>Modul, System, Struktur:</p> <p>Entwicklung von Fähigkeiten im strukturellen, systemhaft hochkomplexen Vorstellungs- und Denk- und Entwurfsvermögen.</p> <p>Erschließen von Wissensfeldern zu modularen Prinzipien in interdisziplinären Bezugnahmen. Vertiefung von Kenntnissen in Bereichen wie Polyeder-Geometrie, (ober)flächigen und räumlichen Ordnungssystemen, Symmetriebedingungen in der Ebene und im Raum, Aspekte der Kinetik, Zusammenhänge von Bewegungen und Lagerrelationen von Elementen in unterschiedlichen Korrelationen.</p> <p>Kompetenzen zur Bewertung und Argumentation von formalästhetischen und strukturellen Qualitäten im Rahmen eines selektiven, evolutionären Entwicklungsprozesses.</p> <p>Fähigkeiten, um hochkomplexe statische und dynamische Prozesse in virtuellen Darstellungs- und Konstruktionszusammenhängen zur Unterstützung in Auswahlverfahren zur Entscheidungsfindung zu simulieren.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Digital Experience Digital Experience Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2021 angeboten.
Modulnummer	D578 Version: 6
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Das Modul verfolgt einen ganzheitlichen Ansatz und thematisiert das gesamte Nutzungserlebnis (User Experience), welches man bei der Verwendung von Produkten erfährt. Der klassische Begriff des Gebrauchswertes wird dabei um ästhetische und emotionale Faktoren wie eine ansprechende und sinnlich akzentuierte Gestaltung erweitert.</p> <p>Nutzer sollen nicht mehr nur schnell und reibungslos zum Ziel kommen, sondern – abhängig vom Anwendungsbereich – auch positive Gefühle bei der Benutzung erleben und mit anderen kommunizieren. Im unternehmerischen Kontext spielen Aspekte der Vertrauensbildung, der Kundenbindung bis hin zum besonders ausgeprägten Spaß bei der Nutzung (Joy of Use) eine besonders große Rolle.</p> <p>Im Fokus des Moduls steht das Entwickeln von digitalen Produkten nach dem Prinzip des User-Centered Design in einem ausgewählten Anwendungszusammenhang. Die Einbeziehung des Nutzers in allen Phasen der Entwicklung und dessen Bedürfnisse sollen bei der Entwicklung im Mittelpunkt der Entscheidungen stehen. Sie werden ersatzweise konstruiert oder simuliert und mit Hilfe von digitalen Prototypen evaluiert.</p>
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> -Kompetenzerwerb im Bereich nutzerorientierter digitaler Technologien und Szenarien im Rahmen individueller Konzeptionen und Entwürfe -Erfahrungszuwachs bezüglich der Anforderungen und Erwartungen die Nutzer an Produkte und Produktkulturen haben, welche Ziele sie bei der Nutzung verfolgen und in welchem Nutzungskontext Ihr Produkt verwendet wird -Erweitern des Entwurfsrepertoires anhand individueller Entwurfsthemen
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Formen der Kultur und Geschichte der Gestaltung Manifestation of Culture and History of Design Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2021/22 angeboten.
Modulnummer	D581 [401] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Referat Modulprüfung Prüfungsdauer: 20 min Wichtung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktikum
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Das Gestalten von Objekten und Prozessen ist geprägt von Verhaltens- und Denkmustern, die dem kulturellen Zusammenhängen entstammen, in denen die Gestalter sozialisiert und denen gegenüber sie nur in eingeschränktem Maße „frei“ sind. Zugleich geschieht Gestaltung immer mit Bezug auf Vorläufer und benachbarte Lösungen, kurz: es steht in problemgeschichtlichen Zusammenhängen.</p> <p>Die Lehrveranstaltung vermittelt und trainiert Wissen und Kenntnisse, die zu beschreiben und zu beurteilen erlauben, wie als „neu“ eingeführte Lösung in das Gefüge von Gewohnheiten, Ritualen, Verhaltensmustern, Werten, Interessenslagen passen, sich mit ihnen auseinandersetzen und gezielt übersteigen.</p> <p>Es wird ein Bewusstsein von der kulturellen Prägung der (ästhetischen) Analyse- und Gestaltungsmittel erzeugt und ausgebaut. Dabei rücken sowohl für die Europa-ische Geschichte typische Funktionsmodelle von Gestaltung in den Mittelpunkt als auch Selbstzeugnisse und Erklärungsversuche prominenter Gestalter zur kulturellen Wertigkeit ihrer ästhetischen Bemühungen. Diese Darstellungen werden mit der Lektüre von prominenten Gestaltungstheorien unterstützt. In praktischen Übungen werden eigenständig Funktionsmodelle von Gestaltung analysiert und dargestellt.</p>
Qualifikationsziele	<p>Kreative Individualität entfaltet sich im Kontext zeitgebundener kultureller Muster, wie z. B. zeitgeistig geprägter Denkfiguren, Analysemodellen, Anschauungsformen, Gestaltungsmittel und Ästhetiken. Die Lehrveranstaltung vermittelt Kompetenzen, die Zusammenhänge zwischen diesen überindividuellen Mustern und den Möglichkeitsräumen, in denen sich Gestalter zu einem bestimmten historischen Zeitpunkt bewegt haben, zu erkennen.</p> <p>Damit soll das Selbstbewusstsein über die Wirkungsmöglichkeit von Gestaltern entwickelt und der Argumentation zum Wert gestaltender Arbeit ein intellektuelles, geschichtsreflektiertes Niveau eröffnet werden.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	
Besondere Zulassungsvoraussetzung	Keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Medien im kulturellen Kontext Media in the cultural context Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2021/22 angeboten.
Modulnummer	D582 Version: 4
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Referat Modulprüfung Prüfungsdauer: 20 min Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung und Praktikum
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<ul style="list-style-type: none"> • Untersuchung der strukturellen Bedingungen, innerhalb derer Medienarbeit realisiert wird (z.B. Verfasstheit der Medienlandschaft bzw. der Kommunikationsabteilungen von Unternehmen und Institutionen) • Darstellung der kulturhistorischen Entwicklungslinien, die zur „Mediengesellschaft“ geführt haben • Reflexionen zu kulturellen Entwicklungen im Zusammenhang mit modernen Kommunikationstechnologien <p>?</p>
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eines Verständnisses für die kulturellen Bedingungen, in denen Medienarbeit realisiert wird • Sensibilisierung für Historizität moderner Erscheinungsformen medialer Kommunikation • Sensibilisierung für die kulturellen Potentiale moderner Kommunikationstechnologien
Sozial- und Selbstkompetenzen	
Besondere Zulassungsvoraussetzung	Keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Konzeptioneller Entwurf Conceptual design Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2021/22 angeboten.
Modulnummer	D583 [404] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (2 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 3 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigkeit: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	<p>Werte entwickeln sich in Zusammenhängen und Auseinandersetzungen des subjektiven Erlebens des Einzelnen mit den sozial und kulturell vorgegebenen Wertnormen und bilden das Bezugssystem für Motive des Handelns von Individuen oder Gruppen. Auch (oder gerade) Gestalter entwickeln somit eine sozio-kulturell basierte Kompetenz, die notwendig ist, um eigene Positionen konzeptionell zu entwickeln und argumentativ vertreten zu können.</p> <p>Von zentraler Bedeutung für eine entschiedene Intervention von Design in gegebene Wertnormen und Bezugssysteme ist das konzeptionelle Design im Sinne einer innovativen und strategisch ausgerichteten ideellen wie materiellen Entwurfsarbeit. Nicht wenige Designer neigen immer noch dazu, direkt von der ersten Entwicklungsstufe eines neuen Produktes sofort in die finale Gestaltung und Konstruktion zu springen. Die Objekte bleiben dabei so oder anders immer in etwa gleich. Was hier häufig zu kurz kommt, ist das Ausloten unterschiedlicher und neuartiger Perspektiven und Konzeptalternativen. Erst deren sorgfältige Erkundung eröffnet möglicherweise Perspektiven auf zukunftsweisende Konzepte und darauf aufzubauende Entwürfe.</p> <p>Im Rahmen eines vorgegebenen Themas sollen Designkonzepte in diesem Sinne individuell entwickelt und im anschließenden Entwurfsanteil ausgeführt werden. Ein Schwerpunkt des Moduls liegt in der Interaktion zwischen Mensch und Objekt und hier insbesondere im Bereich der Nature User Interfaces und Tangible User Interfaces.</p>
Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden sind nach erfolgreicher Absolvierung des Moduls in der Lage, Basiskompetenzen in gesellschafts- und kulturtheoretischen Grundfragen (Weltbilder, Interessen, gesellschaftliche Ideale und Übereinkünfte, Lebensweisen und Errungenschaften) zu erwerben und kritisch zu hinterfragen. Sie reflektieren kompetent zu grundsätzlichen Fragen der Produktentwicklung vor dem Hintergrund einer gesellschaftlich und kulturell inspirierten Problemstellung und sind befähigt, dies souverän im Rahmen von spezifischen Anforderungen im Bereich von Tangible User Interfaces kreativ anzuwenden.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	<p>Keine Angabe</p>
Besondere Zulassungsvoraussetzung	<p>keine</p>
Empfohlene Voraussetzungen	<p>Keine Angabe</p>
Fortsetzungsmöglichkeiten	<p>Keine Angabe</p>
Literatur	<p>Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p>
Aktuelle Lehrressourcen	<p>Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p>
Hinweise	<p>Keine Angabe</p>
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Aspekte der Intermedialität Intermedia Aspects Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2021/22 angeboten.
Modulnummer	D584 [462] Version: 3
Fakultät	Design
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9 Credits
Workload	270 Stunden
Lehrveranstaltungen	6 SWS (2 SWS Vorlesung 3 SWS Übung 1 SWS Praktikum)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt Modulprüfung Wichtigung: 100%
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	Untersuchungen zu Präsenzen, Determinierungen und Definitionen formaler und struktureller Phänomene aus gestaltungsrelevanten Bereichen in unterschiedlichen kulturellen, medialen oder rezeptiven Zusammenhängen, wie beispielsweise der zwei- drei und mehrdimensionalen bildnerischen Gestaltung, Zeit und Bewegung, Musik, Architektur, Bereichen der Naturwissenschaften oder der Mathematik. Mittels Differenzierungen, Überlagerungen, Verknüpfungen oder Transferieren in andere kontextuelle Bedingungen oder mediale Ebenen sollen diese Phänomene zu gestalterischen Zielen ins Verhältnis gesetzt und dokumentarisch verarbeitet, Ausgangspunkt für die Lösung spezifischer Problemstellungen sein.
Qualifikationsziele	Fähigkeiten zur Entwicklung einer ganzheitlichen Sichtweise von Existenzen scheinbar getrennter direkt und indirekt gestalterisch relevanter Disziplinen und deren Bedeutung in interkulturellen und wahrnehmungsaesthetischen Zusammenhängen. Hierbei sollen die Studierenden zu einer explorativen Grundhaltung angeregt werden, gekoppelt an die Fähigkeit, Prinzipien der strategischen Grenzüberschreitung als wichtiges Potential für die Entwicklung unkonventionellen und erweiterten Spielraums für Problemlösungsvorhaben in der Produktgestaltung zu reflektieren.
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Fremdsprachen Foreign Languages Hinweis: Das Modul wird erstmals im Sommersemester 2021 angeboten.
Modulnummer	S812 [PGB 17] Version: 3
Fakultät	Sprachenzentrum
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester
Modulverantwortliche/-r	Petra Lienig petra.lienig@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	BA DipTransloL Kate Urban-Greatorex kate.urban-greatorex@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 Credits
Workload	180 Stunden
Lehrveranstaltungen	4 SWS (4 SWS Übung)
Selbststudienzeit	90 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Sprachpraktische Projektarbeit Wichtung: 50% Alternative Prüfungsleistung - Schriftliche Leistungskontrolle Prüfungsdauer: 80 min Wichtung: 50%
Lehrform	Übung / Seminar
Medienform	Einsatz vielfältiger digitaler, audio- und audiovisueller Medien des Sprachlabors (Internet, Software, DVD, CD)

Lehrinhalte/Gliederung	Kommunikation in Studium und Beruf, Grundbegriffe für das Studium an einer Hochschule, Grundbegriffe für Karrierestart im Unternehmen, Bewerbungssituation, Grundlagen der Fachsprache, Simulation studien- und berufsbezogener Kommunikationssituationen (Präsentation/Diskussion)
Qualifikationsziele	<p>Englisch B 2</p> <p>CEF-Niveau B 2 (Common European Framework of Languages),</p> <p>Erwerb, Ausbau und Festigung von Sprachstruktur- und Wortschatz- kenntnissen im studien- und berufsbezogenen Kontext, Entwicklung der kommunikativen Kompetenzen im Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben, Training von Strategien und Methoden zur effektiven Gewinnung und Verarbeitung von Informationen in der Fremdsprache/Fachsprache, Projektarbeit, Simulation realitätsnaher berufs- und fachbezogener Kommunikationssituationen, Der Student kann Informationen über die genannten beruflichen Sachverhalte verstehen und sich zu ihnen in einer weitgehend korrekten und detaillierten Weise äußern.</p>
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Aktuelle Lehrwerke für den Englischunterricht, HTW-internes Lehrmaterial für blended learning, Einsprachige und zweisprachige Wörterbücher, Aktuelles und authentisches Material (Fachliteratur)
Aktuelle Lehrressourcen	---
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	

Modul	Designrecht Regulations in Law for Designers Hinweis: Das Modul wird erstmals im Wintersemester 2021/22 angeboten.
Modulnummer	W081 Version: 1
Fakultät	Wirtschaftswissenschaften
Niveau	Bachelor/Diplom
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Modulverantwortliche/-r	Prof. Dr. jur. Thorsten S. Richter richtert@htw-dresden.de
Dozent/-in(nen)	Dozent im Auftrag Prof. Dr. jur. Thorsten S. Richter richtert@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	3 Credits
Workload	90 Stunden
Lehrveranstaltungen	2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung)
Selbststudienzeit	60 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Keine
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg Wichtigkeit: 100%
Lehrform	Vorlesung und Praktikum
Medienform	Keine Angabe

Lehrinhalte/Gliederung	Das Seminar richtet sich an Designer, die in ihrem Arbeitsalltag mit design- und medienrechtlichen Fragen konfrontiert sind. Im Schwerpunkt geht es um die Vermittlung von Grundkenntnissen des Wirtschafts- und Medienrechts unter besonderer Berücksichtigung des Designrechts. Es erläutert Begriffe, Grundlagen, Problemfelder und Grundkonzepte wie: Gewerbliche Schutzrechte: Patente, Gebrauchsmuster, Geschmacksmuster, sowie Marke, Urheber- und Wettbewerbsrecht Vertragsrecht und arbeitsrechtliche Aspekte für Designer, Rechtliches Forderungsmanagement; Einziehen von Honorarforderungen für Designleistungen
Qualifikationsziele	Im Modul erlangen die Studierenden grundlegende juristische Kenntnisse, um im Arbeitsumfeld eines Designers (z.B. Agentur, Designbüro, Unternehmen) Vertragsverhandlungen richtig zu beurteilen, die Realisierbarkeit strategischer Entscheidungen richtig einzuschätzen und rechtssicher zu verhandeln. Sensibilisieren für aktuell im Designrecht bestehende Rechtsprobleme, Erlangen von Fähigkeiten, juristische Probleme in betriebswirtschaftlichen Sachverhalten erkennen und beurteilen zu können, Aneignen von grundlegenden Falllösungskompetenzen, hinsichtlich designrechtlicher Fälle und typischer Situationen der beruflichen Praxis, Erwerb von Dialogfähigkeit, um Sachverhalte beispielsweise mit Juristen, steuerberatenden Berufen, Unternehmen und Agenturen bearbeiten zu können.
Sozial- und Selbstkompetenzen	Keine Angabe
Besondere Zulassungsvoraussetzung	keine
Empfohlene Voraussetzungen	Keine Angabe
Fortsetzungsmöglichkeiten	Keine Angabe
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	Keine Angabe
Link zu Kurs/Lernressourcen im OPAL	