
**Gültig ab dem
Immatrikulationsjahrgang
WS 2016_2017**

Modulhandbuch

Studiengang Produktgestaltung
mit Abschluss
Bachelor of Arts

Modul	Entwurfszeichnen Sketching in Design
Modulnummer	D201 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Elke Mathiebe mathiebe@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Elke Mathiebe mathiebe@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6
Workload	180 Stunden
Präsenzzeit	4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg (100%)

Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	<p>Thematischer Schwerpunkt einzelner aufeinander aufbauender Übungsabschnitte ist die Analyse realer plastischer Objekte und ihre Veranschaulichung in der Freihand-Zeichnung. Die Fähigkeit, plastisch-räumliche Gebilde in zweidimensionaler Darstellung visuell wahrzunehmen, ist immer modellhaft und damit nicht zwanghaft an reale Objekte im Sinne eines Vorbildes zu binden. Im Fokus der Zeichnung wird eine Verknüpfung von greifbar realer und imaginierter Form empfohlen, eine Grundtechnik des Entwurfs.</p> <p>Im Verlauf der Lektion werden differenzierte Beschreibungsmuster in der Zeichnung wie Ansicht/Aufsicht, Schnitt, Schema, Abfolge, Vergrößerung u.a. auf ihre informelle Relevanz in der Skizze überprüft und präzisiert.</p>
Qualifikationsziele	<p>Ziel ist es, die Skizze als ein wichtiges Arbeitsmittel für den Entwurf erfahren und gebrauchen zu lernen und deren kommunikative Bedeutung für Gestaltungsabläufe zu verstehen.</p> <p>Im Ergebnis vieler zeichnerischer Übungen ist eine Qualität im Veranschaulichen plastisch-realer und vorgestellter technischer und natürlicher Objekte zu erzielen, die die Studierenden in die Lage versetzt, eigene Gestaltungsvorhaben und Entwürfe zu visualisieren und den Prozess der Formfindung durch Darstellung von Varianz und Detailierung anschaulich zu machen.</p>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Design und Identität Design and Identity
Modulnummer	D202 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	8
Workload	225 Stunden
Präsenzzeit	5 SWS (2 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	150 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg (100%)
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit

Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	<p>Grundlagen der visuellen Kommunikation:</p> <p>Theorie und Praxis sollen eng mit einander verbunden werden. Nach einer Einführung in die Denkmodelle und Methoden des Kommunikationsdesigns, werden grundsätzliche Wirkungsweisen von Gestaltungsprinzipien und Designelementen in Übungen erfahren und anschließend in einer Entwurfsaufgabe angewendet. Wesentlich ist das Entwickeln von Entwurfsvarianten sowie deren Umsetzung im Programm und Anwendungskontext. Die gemeinsame Arbeit und Besprechung im Unterricht schulen die Kritikfähigkeit und sensibilisieren das Sehen und sind somit ein elementarer Bestandteil des Kurses.</p> <p>Desktop Anwendungen:</p> <p>Nach einer allgemeinen Einführung und Erläuterung der fundamentalen Unterschiede der jeweiligen Programme (z.B. InDesign, Illustrator und Photoshop) werden anhand von Übungen die Fähigkeiten direkt im Programm angewendet.</p>
Qualifikationsziele	<p>Grundlagen der Visuellen Kommunikation:</p> <p>Ziel der Lehrveranstaltung ist es, Kompetenzen im Bereich der visuellen Kommunikation im Sinne einer medienübergreifenden Darstellung zu erlangen. Die Studierenden lernen die Grundlagen der Kommunikation und der visuellen Wahrnehmung kennen, ausserdem werden verschiedene gestalterische Mittel und deren Wirksamkeit vorgestellt. Mit dem Erstellen von eigenen Text- und Bildlayouts erschließen sich die theoretischen Erkenntnisse in der praktischen Umsetzung. Vielfältige Aspekte aus Gestaltungsprinzipien, Formensprache, Farbwelt, Typografie und Gestaltungsrastern sind bekannt und können von den Studierenden angewendet werden.</p> <p>Desktop Anwendungen:</p> <p>Ziel der Lehrveranstaltung ist es, Fähigkeiten im Umgang mit professionellen Werkzeugen für Bildbearbeitung, Vektorgrafiken und Layout zu erwerben und diese im Entwurfsprozess anzuwenden.</p>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen

Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Virtuelle Darstellungsmethoden - Standbild / Bewegtbild Virtual Artworks - Still / in Motion
Modulnummer	D203 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	2 Semester
Turnus	2 Semester, Start Wintersemester (WS / SS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Dozent(en)	M. Sc. André Kabella kabella@htw-dresden.de Fotorealistisches Rendern A M. A. Peter Kreibich peter.kreibich@htw-dresden.de Fotorealistisches Rendern A
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	10 4 - Fotorealistisches Rendern A 6 - Animation B
Workload	300 Stunden 120 - Fotorealistisches Rendern A 180 - Animation B
Präsenzzeit	7 SWS (2 SWS Vorlesung 3 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) 3 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 1 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) - Fotorealistisches Rendern A 4 SWS (1 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 1 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) - Animation B

Selbststudienzeit	195 Stunden 75 Stunden - Fotorealistisches Rendern A 120 Stunden - Animation B
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg (34%) Fotorealistisches Rendern A Alternative Prüfungsleistung - Beleg (66%) Fotorealistisches Rendern A
Lehrform	Fotorealistisches Rendern A: Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen Animation B: Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	Fotorealistisches Rendern A: Referenziell zu Grundkenntnissen kamerabedingter Einstellparameter in der Fotografie (wie Brennweite, Schärfte/Unschärfe-Relation, Tiefenschärfe, 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. Animation B: LV B Im zweiten Schritt werden (im Sinne zeitbasierender Medien) Bewegungsabläufe geplant und für eine synthetische Umsetzung analysiert und in reproduzierbare Maßgrößen übertragen. Für die letztendliche 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>	<p>Fotorealistisches Rendern A: 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 Oberflächen-eigenschaften 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> <p>Animation B: LV B</p> <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. Studierende sind in der Lage, 3D-Geometrien zu erzeugen, die kinematisch oder simuliert physikalisch in virtuelle Bewegungen versetzt werden, um Szenerien, 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 Urheberrechtsproblematik). Sowie abschließend weitreichende Kenntnisse zur Zusammenführung und Montage (Schnitt) dieser einzelnen Medienbereiche. 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>
<p>Sonstige Kompetenz</p>	
<p>Notwendige Voraussetzungen</p>	<p>Fotorealistisches Rendern A: keine</p> <p>Animation B: keine</p>
<p>Empfohlene Voraussetzungen</p>	
<p>Fortsetzungsmöglichkeiten</p>	

<p>Literatur</p>	<p>Fotorealistisches Rendern A: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p> <p>Animation B: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p>
<p>Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)</p>	<p>Fotorealistisches Rendern A: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p> <p>Animation B: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p>
<p>Hinweise</p>	

Modul	Designgeschichte History of Design
Modulnummer	D204 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	3
Workload	90 Stunden
Präsenzzeit	2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 0 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	60 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg (100%)
Lehrform	Vorlesung und Übungen

Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	Einführung in die Geschichte der Alltagskultur von den ersten Artefakten bis zur Jetzt-Zeit vor dem Hintergrund ästhetischer, technologischer und soziokultureller Aspekte.
Qualifikationsziele	Aneignung eines Übersicht vermittelnden und anwendbaren Grundwissens und Problembewusstseins bezüglich gestalterischer Phänomene vor dem Hintergrund historischer Betrachtungen und Erkenntnisse aus Sicht eines praxisorientierten Entwerfers.
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Einführung in die Wirklichkeiten des Entwerfens Reality of Design Profession
Modulnummer	D205 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de Dipl.-Des. (FH) Volker Mahn mahn@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9
Workload	270 Stunden
Präsenzzeit	7 SWS (1 SWS Vorlesung 5 SWS Übung 1 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	Laborpraktikum

Prüfungsleistung(en)	<p>Alternative Prüfungsleistung - Designprojekt (75% - nicht kompensierbar)</p> <p>Schriftliche Prüfungsleistung (90min, 25% - nicht kompensierbar)</p>
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen, Werkstattpraktikum
Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	<p>LV A</p> <p>Kennenlernen des Design unter den Aspekten Material und Fertigungstechnologie, Konstruktion, Produktion, Wirtschaftlichkeit, Nachhaltigkeit am Beispiel exemplarischer alltäglicher 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 Ver- haltensspezifik. 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.</p> <p>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>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Systematische Zusammenhänge der Gestaltung Systematically Relations in Design
Modulnummer	D206 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	2 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de Monochrome Systeme in zwei Dimensionen Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de Farbsysteme
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	12 6 - Monochrome Systeme in zwei Dimensionen 6 - Farbsysteme
Workload	360 Stunden 180 - Monochrome Systeme in zwei Dimensionen 180 - Farbsysteme
Präsenzzeit	8 SWS (2 SWS Vorlesung 3 SWS Übung 3 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) 4 SWS (1 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 1 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) - Monochrome Systeme in zwei Dimensionen 4 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) - Farbsysteme

Selbststudienzeit	240 Stunden 120 Stunden - Monochrome Systeme in zwei Dimensionen 120 Stunden - Farbsysteme
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Beleg (50%) Monochrome Systeme in zwei Dimensionen Alternative Prüfungsleistung - Beleg (50%) Farbsysteme
Lehrform	Monochrome Systeme in zwei Dimensionen: Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen Farbsysteme: Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen
Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	Monochrome Systeme in zwei Dimensionen: 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. Methoden zur gestalterischen Repertoirebildung in steigendem Komplexitätsgrad über lineare und flächige Transformationen, flächige Anordnungsprinzipien, Additionsverbände, Interferenzen, Aspekte der ästhetischen Redundanz. Übungen zu Handhabung eines fabrikativen Instrumentariums von der Skizzenerstellung bis hin zur Entwicklung von Reinzeichnungen mit vektororientierter Zeichensoftware. Farbsysteme: Grundbegriffe der Farblehre und Farbanwendung in Bereichen von physiologischen, physikalisch-technischen und physikalisch-systematischen, sowie wahrnehmungsästhetischen Zusammenhängen. Inbezugsetzung des Phänomens Farbe zu unterschiedlichen kulturellen und historisch relevanten Kontexten. Auseinandersetzungen mit fabrikativen Techniken zur präzisen und zielgerichteten Arbeit mit Farben, im Bereich der Pigmentfarben und rechnergesteuerten Farbsimulation innerhalb verschiedener Softwareumgebungen.

Qualifikationsziele	<p>Monochrome Systeme in zwei Dimensionen: 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. 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> <p>Farbsysteme: Über die Vermittlung von Kenntnissen zu Wahrnehmung, Wirkung und Anwendung verschiedener Farbmischprinzipien, Reproduktionsverfahren und deren Einbettung in konzeptionell gestalterische Entwicklungen und deren Bewertung in zielgruppenspezifischen Zusammenhängen sollen jene Kompetenzen untersetzen, um gestaltungsrelevante Entscheidungen treffen zu können. Verständnis für interkulturelle Zusammenhänge in allgemeinen gestalterischen Disziplinen.</p>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	<p>Monochrome Systeme in zwei Dimensionen: keine</p> <p>Farbsysteme: keine</p>
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	<p>Monochrome Systeme in zwei Dimensionen: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p> <p>Farbsysteme: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p>
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	<p>Monochrome Systeme in zwei Dimensionen: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p> <p>Farbsysteme: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p>
Hinweise	

Modul	Design und Narration Design and Narration
Modulnummer	D207 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester (SS)
Modulverantwortlicher	Prof. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	7
Workload	210 Stunden
Präsenzzeit	5 SWS (1 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	135 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt (100%)
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit

Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	<p>Nach einer theoretischen Einführung in Aspekte des Storytellings, der Dramaturgie und der grafischen Darstellungsformen werden entlang eines Themas und einer ausgewählten Zielgruppe kommunikative Botschaften formuliert. Im Anschluss werden die visuelle Story entwickelt sowie verschiedene Formen der Präsentation und medialen Inszenierung erprobt.</p> <p>Die Recherche von Inhalten und die Anwendung inhalts- und nutzerzentrierter Gestaltungsmethoden im Kontext intermedialer Gestaltung (Geschichten) sind Teil der Projektarbeit. Wesentlich ist das Entwickeln von Entwurfsvarianten, deren Umsetzung im Programm und Anwendungskontext. Elementarer Bestandteil des Kurses sind die gemeinsame Arbeit, die Besprechung im Unterricht und der dialogische Diskurs. Sie schulen die Kritikfähigkeit und sensibilisieren das Sehen.</p>
Qualifikationsziele	<p>Das Modul umfasst primär die Vertiefung von Kompetenzen im Bereich der Kommunikationsgestaltung im Sinne einer medialen Inszenierung. Die Studierenden erwerben das Verständnis, die konzeptuelle Entwicklung der grafischen Relation von Bild und Text einem Inhalt und einer Aussage verpflichtend zu gestalten.</p> <p>Sie erlernen die operative und methodische Basis für den angewandten und virtuosen Umgang mit Typografie, Layout und Struktur im Geleit der Fragestellung nach adäquater Dramaturgie und Inszenierung von Information für verschiedene Formate, Medien und Intentionen. Ziel ist das Erlernen von gezielter Informationsdarstellung und der damit verbundenen Aufgabe ein Thema für die jeweiligen Rezipienten (Zielgruppe) interessant, prägnant und inhaltlich wertvoll zu kommunizieren. Fähigkeiten zur Kontrastdarstellung, Komposition von Formelementen, Hierarchisierung von Texten, Detail-Typografie, Leseführung und Lesbarkeit, Formen der Visualisierung sowie die Entwicklung eines Spannungsbogens innerhalb eines Mediums werden ausgebildet.</p>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Formbildung Generating Shapes
Modulnummer	D208 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester (SS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Elke Mathiebe mathiebe@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Elke Mathiebe mathiebe@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	8
Workload	225 Stunden
Präsenzzeit	5 SWS (1 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	150 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt (100%)
Lehrform	Vorlesung und Praktika

Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	<p>Für konkrete Anforderungen an die Konstruktion eines niederkomplexen Bauteils werden zunächst unterschiedliche Materialien hinsichtlich ihrer physischen und ästhetischen Eigenschaften experimentell untersucht und anschließend zwei oder drei kombiniert.</p> <p>Im Ergebnis steht ein Gestaltungsmodell, das sowohl stofflich als auch konstruktiv ein konkretes Problem effizient und formal-ästhetisch löst.</p> <p>Weiterhin werden Problemstellungen bildnerischen Arbeitens vom freiplastischen Experimentieren bis zum präzisen Formbilden thematisiert. Dabei wird durch die sukzessive Wahrnehmung von Gestaltveränderung bei der Umsetzung des individuellen Entwurfs eine sehr authentische und prägende Erfahrung initiiert, auch im Hinblick auf die digitale Generierung von Formen.</p>
Qualifikationsziele	<p>Kenntnis und Anwendung wesentlicher Formmerkmale und Formqualitäten 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 Vermögen der Studierenden, eine in hohem Grade ästhetische Sicht auf die wechselseitigen Beziehungen zwischen Material, Konstruktion und Form zu entwickeln.</p>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Theorien zur Gestaltung History of Design
Modulnummer	D209 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	2 Semester
Turnus	Sommersemester (SS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de Theorien zur Gestaltung A Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de Theorien zur Gestaltung B
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6 3 - Theorien zur Gestaltung A 3 - Theorien zur Gestaltung B
Workload	180 Stunden 90 - Theorien zur Gestaltung A 90 - Theorien zur Gestaltung B
Präsenzzeit	4 SWS (2 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 0 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) 2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 0 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) - Theorien zur Gestaltung A 2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 0 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) - Theorien zur Gestaltung B

Selbststudienzeit	60 Stunden 60 Stunden - Theorien zur Gestaltung A 0 Stunden - Theorien zur Gestaltung B
Prüfungsvorleistung(en)	Referat Theorien zur Gestaltung A
Prüfungsleistung(en)	Mündliche Prüfungsleistung (20min, 100%) Theorien zur Gestaltung B
Lehrform	Theorien zur Gestaltung A: Vorlesung und Übung Theorien zur Gestaltung B: keine Angabe
Medienform	

Lehrinhalte/Gliederung

Theorien zur Gestaltung A:

Ziel der Lehrveranstaltung ist es, die Studierenden mit verschiedenen Theorien vertraut zu machen, die den Designprozess und das Entwurfshandeln beschreiben, sie verstehbar und anderen kommunizierbar werden lassen. Dabei wird geübt, eine intellektuelle Distanz zum eigenen Beruf und zum entwerfenden Handeln aufzubauen. Im Ergebnis sollte eine souveräne Darstellung und Argumentation zu den Besonderheiten ihres Arbeitsvermögens gegenüber allen anderen an Produktentwicklungen beteiligten Disziplinen möglich sein. Die Lehrveranstaltung ist in zwei Teile gegliedert: 1. Perspektiven auf das Design, 2. Was ist Gestaltungsvermögen? Dabei wechseln sich Vorlesungsabschnitte mit Diskussions- und Lektüreseminaren ab. Im ersten Teil werden Vorurteile gegenüber dem Design, seiner Praxis und gesellschaftlichen Wirklichkeit aufgenommen und Begriffen und Konzepten gegenüber gestellt, die hilfreich sind, die ästhetischen, ökonomischen, unternehmens- und markenstrategischen, technischen, wissenschaftlichen, technologischen, kulturellen und ökologisch nachhaltigen Bedingungen zu erfassen, die Designprozesse beeinflussen. Im zweiten Teil werden mit Argumenten aus Anthropologie, Biologie, Evolutionstheorie, Verhaltensforschung, Kulturgeschichte und Kulturwissenschaft, Ästhetik, Wahrnehmungstheorie, Neurophysiologie, Psychologie und Emotionstheorie, Bewusstseinsforschung sowie mit Argumenten aus Theorien zum Entwerfen die Besonderheiten gestalterischen Vermögens im Kontext kognitiven, sozialen, kulturellen Verhaltens vermittelt.

Theorien zur Gestaltung B:

Den Studierenden werden Begriffe und Konzepte aus Soziologie, Philosophie, Ästhetik, Kulturwissenschaft vermittelt, die ihnen helfen sollen, Wechselwirkungen zwischen ästhetischen Entwicklungen und kulturellen, technischen, ökologischen und ökonomischen Prozessen zu erkennen und zu debattieren. Im Ergebnis soll ein souveränes Bild von Einflussmöglichkeiten gestaltender Arbeit im gesellschaftlichen Kontext argumentierbar und verschiedene Interessenslagen zur Wirksamkeit gestaltender Arbeit darstellbar sein. Zur Reflexion und Kommunikation sollten theoretische Kategorien versiert und kritisch verwandt werden können sowie ein intellektuelles Verständnis zu berufsmäßiger Gestaltungsarbeit erkennbar werden. Insbesondere die Diskussions- und Lektüreseminare dienen der Herausbildung kommunikativer, reflexiver und kritischer Kompetenzen, der Fähigkeit, andere Standpunkte verstehen, auf ihren Kontext beziehen, eigene Positionen dagegen abgrenzen, sowie produktiv und thematisch fokussiert ins Gespräch kommen zu können. Am Ende steht eine mündliche Prüfung von 20 Minuten Dauer, die dem Nachweis dient, ein Modell von Funktionswirklichkeiten und Einflussmöglichkeiten gestaltender Arbeit souverän argumentieren zu können.

<p>Qualifikationsziele</p>	<p>Theorien zur Gestaltung A: Die Studierenden sind in der Lage, wichtige Fragen und Aspekte im Design zu reflektieren:</p> <p>Wie kommt Gestaltungsqualität in die Welt? Die Form, die am Ende eines Designprozesses steht, ist das Ergebnis vielfältiger Entscheidungsprozesse. Sie ist einerseits das Resultat des individuellen bildnerischen Vermögens eines Entwerfers zu einem bestimmten Zeitpunkt und andererseits Ausdruck persönlicher Stellungnahmen zu Gebrauchsformen und Konsumgewohnheiten. Sie beinhaltet Entscheidungen zu den Ressourcen, die für die Herstellung vernutzt werden (Material, Energie, Arbeit, Produktionstechnik), zu den Formen, in denen sie vertrieben, zu den Strategien, mit denen sie vermarktet, zu den Möglichkeiten, mit denen sie recyclet werden kann. In welchen Perspektiven kann die Komplexität abgebildet werden? In welchen Kooperationsprozessen kommen welche Designprozesse zustande? Worin besteht der Beitrag, den Designer in Produktentwicklungsprozessen leisten? Was ist Gestaltungsvermögen und was ist es ökonomisch und kulturell wert?</p> <p>Theorien zur Gestaltung B: Die Studierenden sind in der Lage, wichtige Fragen und Aspekte im Design zu reflektieren:</p> <p>Die an Gestaltungsprozessen beteiligten Akteure handeln vor dem Hintergrund gesellschaftlicher und kultureller Bedingungen. Was sind das für Bedingungen und inwieweit sind sie dem historischen Wandel unterworfen? In welcher Weise formen sie die Wahrnehmungs- und Vorstellungsmuster von Entwerfern, Unternehmern, Managern und Konsumenten?</p>
<p>Sonstige Kompetenz</p>	
<p>Notwendige Voraussetzungen</p>	<p>Theorien zur Gestaltung A: keine</p> <p>Theorien zur Gestaltung B: PVL Referat aus Theorien zur Gestaltung A</p>
<p>Empfohlene Voraussetzungen</p>	
<p>Fortsetzungsmöglichkeiten</p>	
<p>Literatur</p>	<p>Theorien zur Gestaltung A: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p> <p>Theorien zur Gestaltung B: keine</p>
<p>Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)</p>	<p>Theorien zur Gestaltung A: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p> <p>Theorien zur Gestaltung B: keine</p>

Modul	Entwerfen mit digitalen Tools Design with digital tools
Modulnummer	D210 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9
Workload	270 Stunden
Präsenzzeit	6 SWS (1 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 3 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt (100%)
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen

Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	<p>Auf Basis eines Grundkurs 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 verschieden 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.</p>
Qualifikationsziele	<p>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.</p>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Ergonomie, Technologien und Werkstoffe Ergonomics, Technologies and Materials
Modulnummer	D211 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dr.-Ing. Thomas Himmer thomas.himmer@htw-dresden.de Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6
Workload	180 Stunden
Präsenzzeit	4 SWS (2 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 0 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	

Prüfungsleistung(en)	<p>Alternative Prüfungsleistung - Schriftliche Leistungskontrolle (60min, 50%)</p> <p>Alternative Prüfungsleistung - Schriftliche Leistungskontrolle (60min, 50%)</p>
Lehrform	Vorlesung und Übung
Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	<p>LV A Grundzüge der technischen Ergonomie: Ergonomische Aspekte und Kriterien bei der Gestaltung von Produkten, Analyse und Bewertung von Ist-Zuständen (Produktkritik) und Alternativenbildung, Kenntnis und Umgang mit anthropometrischen Daten, Körpermaße, Seh- und Aktionsräume im Kontext der Gestaltung von Produkten, Arbeitsweisen aus denen ergonomische Gestaltungsparameter entwickelt werden, Standards und Normen. Grundzüge der Softwareergonomie: Aspekte und Kriterien, Analyse und Bewertung von Ist-Zuständen (Produktkritik) und Alternativenbildung, Normen, Richtlinien sowie ergonomische und anthropometrische Randbedingungen, Simulation von Mensch-Maschinen-Schnittstellen, Usability-Tests und Evaluierung funktionaler und gestalterischer Kriterien.</p> <p>LV B Rapid Technologien (Vorlesung)</p> <p>Definition, Ziele und Einteilung der generativen Fertigungsverfahren, Rapid Prototyping - gebrauchsfähige Produktmodelle, Rapid Tooling - einsatzfähige Werkzeuge, Rapid Manufacturing - Produktion von Fertigteilen, Produktionstechniken der generativen Fertigungsverfahren, Industrielle Anwendung: Kunststoffherstellung,</p> <p>Faserverbundwerkstoffe Beispiele: Maschinenbau, Klima-, Fahrzeugtechnik , Luft-, Raumfahrttechnik, Medizin, Chemie, Biologie etc. Wirtschaftliche Aspekte, geometrischer Kompliziertheitsgrad, Material- und Energieeffizienz</p> <p>Übung zur Fertigung von Produktmodellen mittels 3D-Printer in kurzen Zeiten als Teamwork- Projekt, Exkursionen zu Dienstleistern und Forschungsinstituten.</p>

Qualifikationsziele	<p>LV A Aneignung wissenschaftlicher Basiskompetenzen bezüglich der Aspekte, die relevant sind bei der Anpassung der Technik an den Menschen zur Erleichterung von Arbeit und Produktbenutzung. Verständnis für Ergonomie als Bestandteil von Prozessen innovativer Produktentwicklung.</p> <p>LV B Aneignung von Grundkenntnissen zu den Zusammenhängen von Materialeigenschaften und Fertigungsverfahren, von material- und fertigungsspezifischen Gestaltungsregeln unter den Gesichtspunkten der Fertigungsgerechtigkeit, Montagegerechtigkeit, der Materialkostenreduzierung, sowie der recycling- und entsorgungsgerechten Gestaltung. Die Studierenden sollen in der Lage sein, ingenieurtechnische Sachverhalte in diesen Gebieten zu erfassen und zu beurteilen und sie in Kooperationen und Teams zielorientiert zu kommunizieren.</p>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Selbstpräsentation Self-Manifestation
Modulnummer	D212 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester (SS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent(en)	Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	3
Workload	90 Stunden
Präsenzzeit	2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 0 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	60 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Präsentation (100%)
Lehrform	Vorlesung und Praktika

Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	<p>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...</p> <p>Virtuelle Medien: Beamerpräsentation, Video, Fernsehen, WebTV, Webpräsentation, Benutzeroberflächen an Terminals, Mobiltelefone...</p>
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. 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>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Praktikum Practical Course
Modulnummer	D213 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester (SS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	18
Workload	0 Stunden
Präsenzzeit	0 SWS (0 SWS Vorlesung 0 SWS Übung 0 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	0 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	

Prüfungsleistung(en)	<p>Alternative Prüfungsleistung - Praktikumsbeleg (0% - nicht benotet - nicht kompensierbar)</p> <p>Alternative Prüfungsleistung - Präsentation (10min, 0% - nicht benotet - nicht kompensierbar)</p>
Lehrform	Hospitanz und eigenständige Mitarbeit in der Praxisstelle, Dokumentation der erworbenen Erfahrungen.
Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	Analyse und Reflexion von allgemeinem Arbeitsumfeld und institutionellen Unterscheidungen der Bedingungen, innerhalb derer Produktentwicklungen stattfinden. Kennenlernen der soziokulturellen, gesellschaftlichen, betriebswirtschaftlichen, technologischen, produktionstechnischen oder auch juristischen Rahmenbedingungen und Reflexion der persönlichen Möglichkeiten und Grenzbereiche, sowie der des professionellen institutionellen Umfeldes.
Qualifikationsziele	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. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf Organisation und Selbstorganisation im Rahmen der bereits genannten Arbeitsabläufe, sowie der Ausbildung von Fähigkeiten zu interdisziplinärem Denken und Arbeiten. 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.
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	Formal: Alle Module bis einschließlich PGB 10 und PGBW 1a oder 1b und PGBW 2a oder 2b
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	---

Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	---
Hinweise	Zeitfenster zur Absolvierung des Praktikums Mitte Mai bis Mitte Oktober

Modul	Dreidimensionales Repertoire Three-dimensional Repertoire
Modulnummer	D214 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	2 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de Formen, Fügungen, Übergänge Prof. Dipl.-Designer Bernd Neander neander@htw-dresden.de Modul, System, Struktur
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	13 9 - Formen, Fügungen, Übergänge 4 - Modul, System, Struktur
Workload	405 Stunden 270 - Formen, Fügungen, Übergänge 135 - Modul, System, Struktur
Präsenzzeit	9 SWS (3 SWS Vorlesung 4 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) 6 SWS (2 SWS Vorlesung 3 SWS Übung 1 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) - Formen, Fügungen, Übergänge 3 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 1 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) - Modul, System, Struktur

Selbststudienzeit	255 Stunden 165 Stunden - Formen, Fügungen, Übergänge 90 Stunden - Modul, System, Struktur
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt (66%) Formen, Fügungen, Übergänge Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt (34%) Modul, System, Struktur
Lehrform	Formen, Fügungen, Übergänge : Vorlesung, Übung und Praktika Modul, System, Struktur: Vorlesung, Übung und Praktika
Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	Formen, Fügungen, Übergänge : Der souveräne Umgang mit dreidimensionalen Formen setzt ein Überschreiten von konventionellen (selbstverständlichen) Seh- und Wahrnehmungsgewohnheiten voraus. Die Begegnung mit einer an Dimensionskategorien gebundenen Phänomenologie eines definierten dreidimensionalen Gestaltungsrepertoires - Stäbe, Flächen, 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. 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. Modul, System, Struktur: 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. Neben formalen, existieren systemhafte Qualitäten in komplexen Formationen oder Konstruktionen, in beweglichen oder starren Stabstrukturen, Mengenverpackungen, modularen Baukastensystemen, Umhüllungen usw.. 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>	<p>Formen, Fügungen, 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. Ausbildung von fabrikativen, modellbauspezifischen Fertigkeiten, die ein präzises ‚Formulieren‘ von konzeptionellen und gestalterischen Zielvorstellungen und deren Kommunikation ermöglichen. Vermittlung von Kenntnissen, welche die Relation zwischen Formgebung und materialspezifischen Zwängen und deren Überwindung betreffen.</p> <p>Modul, System, Struktur: Entwicklung von Fähigkeiten im strukturellen, systemhaft höherkomplexen Vorstellungs- und Denk- und Entwurfsvermögen. Erschließen von Wissensfelder 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. Kompetenzen zur Bewertung und Argumentation von formalästhetischen und strukturellen Qualitäten im Rahmen eines selektiven, evolutionären Entwicklungsprozesses. Fähigkeiten, um höherkomplexe statische und dynamische Prozesse in virtuellen Darstellungs- und Konstruktionszusammenhängen zur Unterstützung in Auswahlverfahren zur Entscheidungsfindung zu simulieren.</p>
<p>Sonstige Kompetenz</p>	
<p>Notwendige Voraussetzungen</p>	<p>Formen, Fügungen, Übergänge : keine</p> <p>Modul, System, Struktur: keine</p>
<p>Empfohlene Voraussetzungen</p>	
<p>Fortsetzungsmöglichkeiten</p>	
<p>Literatur</p>	<p>Formen, Fügungen, Übergänge : Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p> <p>Modul, System, Struktur: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p>
<p>Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)</p>	<p>Formen, Fügungen, Übergänge : Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p> <p>Modul, System, Struktur: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p>

Modul	Interaktive Systeme Interactive Systems
Modulnummer	D215 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Diana Simon diana.simon@htw-dresden.de Interface Design Dozent im Auftrag Digitale Technologien
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	12 9 - Interface Design 3 - Digitale Technologien
Workload	360 Stunden 270 - Interface Design 90 - Digitale Technologien
Präsenzzeit	8 SWS (2 SWS Vorlesung 4 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) 6 SWS (1 SWS Vorlesung 3 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) - Interface Design 2 SWS (1 SWS Vorlesung 1 SWS Übung 0 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges) - Digitale Technologien

Selbststudienzeit	240 Stunden 180 Stunden - Interface Design 60 Stunden - Digitale Technologien
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt (75% - nicht kompensierbar) Interface Design Alternative Prüfungsleistung - Beleg (25% - nicht kompensierbar) Digitale Technologien
Lehrform	Interface Design: Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit Digitale Technologien: keine Angabe
Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	Interface Design: Das Entwurfsprojekt ist im Kontext interaktiver und vernetzter Informations- und Kommunikationssysteme angesiedelt und fokussiert auf bildschirmbasierte Medien, wie beispielsweise Application-Design, Websites, mobile Apps oder Anwendungen im Kontext intelligenter Objekte. Die Projektarbeit umfasst alle Aspekte eines Designprozesses von der Nutzerforschung und Zielgruppenanalyse über Konzeption und Entwurf bis hin zur Simulation und Realisierung. Agile und nutzerzentrierte Methoden und Ansätze werden im Rahmen der gesamten Projektarbeit erfahren und angewendet. Digitale Technologien: Um den Anforderungen der sich rasch wandelnden Technologien gerecht zu werden, wird die individuelle Schwerpunktsetzung der Entwurfspraxis mit der Vermittlung eines soliden fachlichen Fundaments kombiniert. In der Lehrveranstaltung soll grundlegendes Fachwissen vermittelt und durch praktische Übungen gefestigt werden.

Qualifikationsziele	<p>Interface Design: Der Schwerpunkt liegt im Bereich der Gestaltung von grafischen Benutzeroberflächen im Kontext komplexer und dynamischer Systeme. Ziel des Kurses ist es, ein Verständnis für die Wahrnehmung des Menschen in einem digitalen Umfeld zu erlangen sowie Denkmodelle und Praktiken des User Experience Design zu erfahren. Die Studierenden lernen, Potentiale innovativer Ideen auszuloten, Navigations- und Interaktionskonzepte sowie Orientierungs- und Ordnungssysteme zu entwickeln und ästhetische Qualitäten der Benutzeroberfläche zu gestalten.</p> <p>Digitale Technologien: Ziel der Lehrveranstaltung ist es, Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Technologien und Rapid Prototyping Tools im Kontext grafischer Benutzeroberflächen zu erwerben und diese im Entwurfsprozess anzuwenden.</p>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	<p>Interface Design: keine</p> <p>Digitale Technologien: keine</p>
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	<p>Interface Design: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p> <p>Digitale Technologien: keine</p>
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	<p>Interface Design: Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen</p> <p>Digitale Technologien: keine</p>
Hinweise	

Modul	Designkritik Criticism of Design
Modulnummer	D216 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9
Workload	270 Stunden
Präsenzzeit	6 SWS (1 SWS Vorlesung 3 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Theorieprojekt (100%)
Lehrform	Vorlesungen, Übungen und Praktika

Medienform	
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. 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? 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 Wort 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>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Fremdsprachen Foreign Languages
Modulnummer	S812 Version: 2
Fakultät	Sprachenzentrum
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester (SS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent(en)	Dipl.-Lehrerin Renate Rudat rudat@wiwi.htw-dresden.de Dozent im Auftrag
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	5
Workload	150 Stunden
Präsenzzeit	4 SWS (0 SWS Vorlesung 4 SWS Übung 0 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	90 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	

Prüfungsleistung(en)	<p>Alternative Prüfungsleistung - Sprachpraktische Projektarbeit (50% - nicht kompensierbar)</p> <p>Alternative Prüfungsleistung - Test (80min, 50% - nicht kompensierbar)</p>
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>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Aktuelle Lehrwerke für den Englischunterricht, HTW-internes Lehrmaterial für blended learning, Einsprachige und zweisprachige Wörterbücher, Aktuelles und authentisches Material (Fachliteratur)
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	---
Hinweise	

Modul	Bachelorarbeit Bachelor Thesis
Modulnummer	D218 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester (SS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	12
Workload	360 Stunden
Präsenzzeit	0 SWS (0 SWS Vorlesung 0 SWS Übung 0 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	300 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	

Prüfungsleistung(en)	<p>Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt (75% - nicht kompensierbar)</p> <p>Mündliche Prüfungsleistung (15min, 25% - nicht kompensierbar)</p>
Lehrform	Projektarbeit
Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	Selbstständige Definition und Erarbeitung einer Problemstellung, Entwicklung von mehreren Lösungsvarianten in Selektionsprozessen, Eigenständiges Experimentieren in Bereichen Materialität, Formfindung, Struktur/Konstruktion und Umsetzungstechnologien, Entwicklung kultureller und ökonomischer Realisierungsszenarien, Anschauliche zwei- und dreidimensionale Umsetzung in modell- hafter 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.
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	<p>Formal: Erfolgreiche Absolvierung aller Module einschließlich PGB 13 (außer PGB 12) und sämtlicher Wahlpflichtmodule</p> <p>oder keine?</p>
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	werden zu Beginn bekanntgegeben
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	werden zu Beginn bekanntgegeben
Hinweise	

Modul	Dynamisches Entwerfen Dynamic Sketching
Modulnummer	D241 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Marcus Keichel marcus.keichel@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6
Workload	180 Stunden
Präsenzzeit	4 SWS (0 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt (100%)
Lehrform	Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen

Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	<p>Anhand eines vorgegeben Entwurfsthemas mittlerer Komplexität üben die Studierenden einen experimentellen und dynamischen Entwurfsprozess zu organisieren, der sich durch Ideenvielfalt und zügige Variantenbildung auszeichnet.</p> <p>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.</p>
Qualifikationsziele	<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. Der souveräne Umgang mit der mentalen Anspannung, die kreative Prozesse in der Regel mit sich bringen, ist Gegenstand dieses Moduls.</p>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Material und Verfahren Material and the Manufacturing
Modulnummer	D242 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	6
Workload	180 Stunden
Präsenzzeit	4 SWS (0 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	120 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt (100%)
Lehrform	Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen

Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	Entworfen werden soll z.B. eine Leuchte aus Papier. Zunächst werden gemeinsam die technischen Möglichkeiten der Papierbearbeitung experimentell erkundet und auf ein für alle geltendes Repertoire reduziert. Daraufhin werden erste Entwurfsideen entwickelt und in Form von Vormodellen umgesetzt. Durch Bewertungs-, Auswahl- und erneute Entwurfsschritte soll Entwerfen als sich wiederholender Prozess von Ausweitungs- und Eingrenzungsbewegungen geübt und verstanden werden. Am Ende des Projektes werden die Ergebnisse präsentiert, diskutiert, bewertet und für eine öffentliche Präsentation aufgearbeitet.
Qualifikationsziele	Anhand eines bekannten Gebrauchsobjektes sollen einfache entwerferische Verfahrenstechniken geübt werden. Der eigentliche Gebrauchszusammenhang ist dabei eher nebensächlich. Im Mittelpunkt steht die gewonnenen Erfahrungen mit einem bestimmten Material und dessen manipulativen, konstruktiven und ästhetischen Korrelationen.
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Auftraggeber und Prozessmanagement Management for Clients and Workflow
Modulnummer	D251 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester (SS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9
Workload	270 Stunden
Präsenzzeit	6 SWS (2 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt (100%)
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen

Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	<p>Das Entwurfsprojekt geht von einer möglichst klar definierten Aufgabenstellung aus. Konzeptionelle Aspekte werden nicht ausgegrenzt, treten aber zugunsten einer stringenten Entwurfsdurchführung in den Hintergrund. Im Sinne einer Fallstudie soll eine Gestalter/Auftraggeber Situation simuliert werden. Nach gemeinsamer Einrichtung eines „Projektbüros“, in dem gearbeitet wird, aber auch alle Jour-Fixes und Präsentationen stattfinden, wird das Anliegen des fiktiven Auftraggebers formuliert, diskutiert, gegebenenfalls korrigiert und ergänzt und in einem Projektbriefing mit Vertragscharakter festgehalten. Dieses Briefing bildet die Grundlage für die Erstellung eines Zeit- und Arbeitsplanes, der von jedem Entwurfsteam strikt einzuhalten ist. In Form von Entwurfsprotokollen ist wöchentlich Rechenschaft über die absolvierten Entwurfsschritte, Zeitaufwände und Entwurfsergebnisse abzulegen.</p>
Qualifikationsziele	<p>Ziel dieses Projektes ist die Konfrontation der Studierenden mit einer möglichst realitätsnahen Entwurfssituation, in der wesentliche produktbestimmende Bezugsgrößen wie Markt, Gebrauchswert, Material, Konstruktion, Fertigung, Werbung und Vertrieb als Faktoren für den Entwurf kennen gelernt, experimentell geübt und ausgewertet werden sollen. Parallel zum Praktikum sollen so praxisorientierte Kompetenzen ergänzt und vertieft werden.</p>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Aufwands- und Prozessplanung Planning of Effort and Process
Modulnummer	D252 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Sommersemester (SS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Gerd Flohr flohr@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9
Workload	270 Stunden
Präsenzzeit	6 SWS (2 SWS Vorlesung 2 SWS Übung 2 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt (100%)
Lehrform	Vorlesung, Übung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen

Medienform	
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. Geübt wird der zeitgenaue Ablauf des Designprozesses und deren Konsequenzen bei Fehlplanung. Die professionelle Arbeitssituation wird simuliert und anhand einer Aufgabenstellung organisiert und praxisnah umgesetzt. So wird dem Prozess eine höhere 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. 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>
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Design und Emotionalität Design and Emotion
Modulnummer	D261 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Peter Laabs laabs@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9
Workload	270 Stunden
Präsenzzeit	6 SWS (1 SWS Vorlesung 0 SWS Übung 5 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt (100%)
Lehrform	Vorlesung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen

Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	Zu Beginn des Projektes soll exemplarisch der Frage nachgegangen werden, welche Emotionen verschiedene Nutzer gegenüber bestimmten Gebrauchsobjekten entwickeln können und worin die Ursachen hierfür zu finden sind. Hierzu wird ein Fragebogen entworfen, eine Befragung durchgeführt und eine Auswertung präsentiert. Anschließend sollen die hieraus gewonnenen und in seminaristischer Form erweiterten Erkenntnisse in eine Entwurfsaufgabe überführt werden, mit dem Ziel, durch Gestaltungsmaßnahmen emotional auf- oder abgewertete Objekte erneut einer Befragung zu unterziehen, um so die Maßnahmen zu verifizieren und handhabbare und zielsichere Mittel im beabsichtigten Sinne zu entwickeln.
Qualifikationsziele	In diesem Projekt sollen Möglichkeiten und Verfahren zum Erfassen, Quantifizieren und Auswerten von gegenstandsgebundenen Emotions-potentialen kennen gelernt werden. Erkenntnisse über differenzierte Emotionsqualitäten sollen den Studierenden ein Repertoire an Mitteln in die Hand geben, das sich auf eine emotionsorientierte Gestaltung von Objekten anwenden lässt.
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	

Modul	Produkt und Poesie Product and Poetry
Modulnummer	D262 Version: 2
Fakultät	Gestaltung
Niveau	Bachelor
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester (WS)
Modulverantwortlicher	Prof. Dipl.-Designer Elke Mathiebe mathiebe@htw-dresden.de
Dozent(en)	Prof. Dipl.-Designer Elke Mathiebe mathiebe@htw-dresden.de
Lehrsprache(n)	
ECTS-Credits	9
Workload	270 Stunden
Präsenzzeit	6 SWS (1 SWS Vorlesung 0 SWS Übung 5 SWS Praktikum 0 SWS Sonstiges)
Selbststudienzeit	180 Stunden
Prüfungsvorleistung(en)	
Prüfungsleistung(en)	Alternative Prüfungsleistung - Entwurfsprojekt (100%)
Lehrform	Vorlesung und Praktika mit Projektarbeit in Gruppen

Medienform	
Lehrinhalte/Gliederung	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 präzisiert.
Qualifikationsziele	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. Der Studierende erwirbt die Fähigkeit, Methoden und Strategien der Visualisierung differenzierter Absichten in der Plastik und im Gegenstand anzuwenden. Er ist 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.
Sonstige Kompetenz	
Notwendige Voraussetzungen	keine
Empfohlene Voraussetzungen	
Fortsetzungsmöglichkeiten	
Literatur	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Aktuelle Lehrressourcen (Software, Skripte, Links, ...)	Informationen zu Beginn der Lehrveranstaltungen
Hinweise	