

Modulbeschreibung

1	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Designprojekt: Entwicklung eines medialen Objektes	1.2 Kurzbezeichnung (optional)	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2	2.1 Modulturnus: Angebot in jedem SoSe	2.2 Moduldauer: 1 Semester	
3	3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge	Wahlpflicht, Wahl	3.3 Empfohlenes Fachsemester
	Master Informatik	Wahlpflicht	1,2,3
	Master Elektrotechnik	Wahlpflicht	1,2,3
4 Workload			
			Workload insgesamt
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/angegebener Form 1 SWS darf als 15 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Seminaristischer Unterricht	3	45
	Gruppenarbeit	1	15
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 4	Summe Kontaktzeit in Std. 60
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Recherche, Analyse, Entwicklung Thema, Projektausarbeitung, Vorbereitung der Projektpräsentation und Dokumentation	///	90
		///	
		///	
	Summen	///	Summe Selbststudium in Std. 90
			150
			5

5	<p>5.1 Lernziele</p> <p><i>Kernqualifikation:</i></p> <ul style="list-style-type: none">– Die Studierenden sind fähig eine designrelevante Problemstellungen innerhalb eines Themenspektrums (vorgegebenes Semesterthema) zu identifizieren.– Die Studierenden sind in der kritischen und kreativen Auseinandersetzung mit der eigenen Arbeit und der Arbeit anderer geübt und können verschiedenen Positionen reflektieren. <p><i>Wissensverbreiterung:</i></p> <ul style="list-style-type: none">– Unabhängig vom Verwertungsgedanken wird der Designprozess als ergebnisoffenes Handeln begriffen.– Über ihre eigene Expertise hinaus erproben die Studierenden die Wirksamkeit unterschiedlicher Methoden und Werkzeuge verschiedener Design-Disziplinen. <p><i>Instrumentale und systemische Fähigkeiten/Handlungs-Methoden- und Lernkompetenzen:</i></p> <ul style="list-style-type: none">– Die Studierenden entwickeln in Projektgruppen zu einem identifizierten Problem mögliche Ideenansätze, evaluieren und beurteilen diese, und entwickeln einen priorisierten Ansatz weiter.– Die Disziplinübergreifende Zusammenarbeit und experimentelle, forschende Arbeit führen zu neuen Erkenntnissen. <p><i>Kommunikative Kompetenzen:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Die Studierenden demonstrieren Fähigkeiten beim Projektmanagement und Organisation, sowie ihre Argumentations- und Präsentationsfähigkeiten. <p>5.2 Lerninhalte</p> <p>Das Modul konzentriert sich auf eine offene Aufgabenstellung im Rahmen des Projektbriefings und fördert einen intensiven, kreativen und interdisziplinären Austausch zur Förderung eines prozessorientierten und praktischen Verständnisses von Design. Die Studierenden erkunden verschiedene Gestaltungsfelder und setzen sich mit gestalterischem Denken und entwurfsmethodischen Prinzipien auseinander. Ziel ist es, unabhängig von der eigenen Disziplin, innovative und nutzerorientierte Designlösungen zu entwickeln, indem die Vorteile unterschiedlicher Arbeits- und Denkweisen im Team genutzt werden. Das Modul fördert die Entwicklung, Gestaltung und Umsetzung von Visionen und Konzepten für komplexe Designaufgaben und zielt darauf ab, Design auf innovative Weise zugänglich zu machen, zu vermitteln und zu verbreiten. Am Ende des Kurses präsentieren die Studierenden ihre reflektierten Konzepte und stellen die prototypischen Artefakte zur Diskussion.</p> <p>→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.</p>
5	<p>5.3 Modulkurzinformation</p> <p>Ein Kurs, der die Studierenden im medialen Design schult und dazu befähigt zukünftig eigene Designprojekte durchführen zu können. Studierende entwickeln in Kleingruppen ein medial-physikalisches Objekt. Sie durchlaufen den Designprozess: Recherche, Problemstellung, Ideenentwicklung, Schematisches Design, Prototypenherstellung (CAD, 3D-Druck etc.), Projektdokumentation (Visualisierungen, Animation, etc.).</p>
6	<p>6.1 Teilnahmevoraussetzungen (<i>Formal:</i> Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; <i>Inhaltlich:</i> Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)</p> <p>Bereitschaft zur Installation von DTP Programmen/Paketen, wie bspw: Adobe Creative Cloud oder vergleichbare Alternativen.</p> <p>6.2 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)</p> <p>Regelmäßige und aktive Teilnahme am Seminar. Abgabe einer Dokumentation (nach Absprache mit dem Lehrenden).</p>

Modulbeschreibung

	<p>6.3 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)</p> <p>Abgabe der Arbeitsergebnisse in Form von Projektdokumentation nach entsprechenden Vorgaben (Plakat/Microsite jew. nach entsprechendem Template), Projektpräsentation (10-15min)</p>
	<p>6.4 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung</p> <p>Regelmäßige und aktive Demonstration des Projektfortschrittes.</p>
	<p>6.5 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote</p> <p>s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*</p> <p><small>*Die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7.</small></p>
7	<p>7.1 Veranstaltungssprache/n</p> <p>Deutsch / Englisch</p>
	<p>7.2 Modulverantwortliche/r</p> <p>Prof. Felix Hardmood Beck</p>
	<p>7.3 Hauptamtlich Lehrende (optional)</p> <p>Prof. Felix Hardmood Beck</p>
	<p>7.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)</p> <p>15</p>
	<p>7.5 Ergänzende Informationen</p> <p><i>Literaturempfehlung:</i></p> <ul style="list-style-type: none">– The Art of Critical Making, Rhode Island School of Design on Creative Practice, Rosanne Somerson, Marla L. Hermano, Wiley& Sons Inc., Hoboken, 2013– 100 Produkte der Zukunft, Wegweisende Ideen, die unser Leben verändern werden, Theodor W. Hänsch (Hg.), Ullstein Buchverlage GmbH, Berlin, 2007– Universal Principles of Design, 150 Essential Tools for Architects, Artists, Designers, Developers, Engineers, Inventors, and Makers, William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler, Rockport Publishers, Beverly, 2015– Innovation, A very Short Introduction, Mark Dodgson, David Gann, Oxford University Press, 2018