

# Table of Contents

<b>Design Basics   Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien</b> .....	3
<b>Aufbau und Struktur des Kurses</b> .....	3
<b>Lernziele</b> .....	4
<b>Lerninhalte</b> .....	4
<b>Literaturempfehlung</b> .....	5
<b>Benotungsschema</b> .....	5



# Design Basics | Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien

In diesem Kurs erhalten Studierende einen Überblick zu den Grundlagen der Gestaltung mit Digitalen Medien. Anhand von Vorträgen bekommen die Studierenden einen Überblick zu aktuellen Trends und den wichtigsten Designprinzipien- und -prozessen. Es gibt Einführungen in digitale Anwendungen und Werkzeuge, sowie praktische Tipps, die bei der Bearbeitung konkreter Designaufgaben helfen. Teilnehmende Studierende werden ermutigt die eigenen kreativen Fähigkeiten zu entwickeln und gleichzeitig die praktischen Fertigkeiten im Bereich Design und Medienproduktion zu stärken. Dabei wird die Fähigkeit konstruktives Feedback zu geben und zu empfangen eingeübt und der praktische Umgang von Gestaltungsprinzipien anhand von Mini-Challenges erprobt. Ein Crashkurs in das Feld Design, der die Studierenden für zukünftige Projektarbeiten vorbereitet.

- Informationen zu Kurszeiten, Seminarraum, Themen, Aufgaben und Abgabeterminen für das SoSe24 finden sich [hier](#).
- Die Gruppeneinteilung für das Kurzzeit-Projekt (zweite Semesterhälfte) findet sich [hier](#).
- Mattermost Kanal *Design Basics* (SoSe2024):  
<https://mattermost.fh-muenster.de/media-design-basics-bose24/channels/bose-2024>

<b>Modulbezeichnung:</b>	Praktische Grundlagen der Gestaltung mit digitalen Medien / <a href="#">Download Modulbeschreibung</a>
<b>Angebot für folgende Studiengänge:</b>	Bachelor Elektrotechnik, Bachelor Informatik, Bachelor Wirtschaftsingenieurwesen Elektrotechnik.
<b>Kategorie</b>	Wahlpflicht (4. Semester)
<b>Leistungspunkte (Credits):</b>	5 CP
<b>Kurs Dauer</b>	16 Wochen
<b>Kontaktzeit Stunden/Woche:</b>	Seminaristischer Unterricht, Praktikum/Gruppenarbeit: 4SWS/Woche
<b>Selbststudium Stunden/Semester:</b>	90 Std./Semester (= 6-7 Std/Woche) für Vor-/Nachbereitung, Projektarbeit, Dokumentation
<b>Voraussetzung:</b>	-

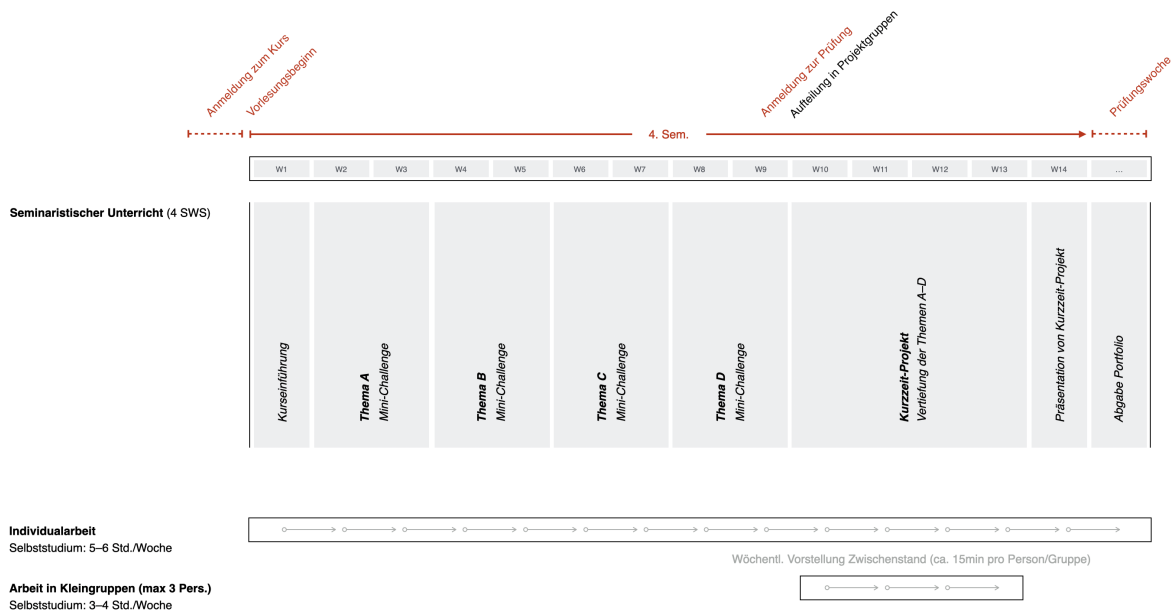
## Aufbau und Struktur des Kurses

In der ersten Semesterhälfte werden jeweils zwei-wöchentlich design-relevante Themen behandelt zu denen die Studierenden Mini-Challenges bearbeiten. Die Bearbeitung startet während des Unterrichts im Praktikum und wird dann als Hausaufgabe fortgeführt. Die Ergebnisse werden zu Beginn des neuen Themenblocks von den Studierenden kurz der gesamten Klasse vorgestellt.

- Thema A ⇒ Mini-Challenge 1
- Thema B ⇒ Mini-Challenge 2
- Thema C ⇒ Mini-Challenge 3
- Thema D ⇒ Mini-Challenge 4

Zu Beginn der zweiten Semesterhälfte werden die Studierenden in Kleingruppen aufgeteilt. Die Gruppen arbeiten dann bis zur Präsentation am Semesterende an einem Kurzzeit-Projekt. Die

Bearbeitung am Kurzzeitprojekt vertieft das bisher erlernte und verbindet die Themen A, B, C und D. Die wöchentlichen Fortschritte werden im Seminar vorgestellt und besprochen.



## Lernziele

Ziel ist, die Studierenden zu befähigen, mit analogen und digitalen Werkzeugen und Entwurfsmethoden eigenständig umzugehen. Dabei lernen die Studierenden die eigene Arbeit zu reflektieren und die Ergebnisse zu diskutieren und zu präsentieren. Ein besonderer Fokus liegt auf der Verantwortung der/des Gestalters/Gestalterin für die Gesellschaft.

Die Studierenden...

- lernen Kreativmethoden, Gestaltungsprinzipien und -prozesse kennen, können diese beschreiben und selbstständig anwenden.
- können fachbezogene Prinzipien und Werkzeuge benennen und in eigenen Entwürfen anwenden.
- sind in der Lage eigene Lösungsansätze durch adäquate Mittel zu simulieren und zu präsentieren.
- lernen eigenständig Gestaltungsentscheidungen zu treffen und diese anhand von Kriterien nachvollziehbar zu begründen.
- können konstruktive Kritik begründet äußern, reflektieren und annehmen.
- können den eigenen Lernfortschritt reflektieren und diesen angemessen dokumentieren.
- lernen in Gruppen zu arbeiten und sich selbst in diese sinnvoll einzubringen.

## Lerninhalte

Seminaristischer Unterricht

- Zusammenfassung von praktischen Grundlagen der Gestaltung (visuelle Gesetzmäßigkeiten und Phänomene anhand von Beispielen)
- Systematisch aufeinander aufbauende theoretische und praktische Einheiten z. B. zu den Themen Logo-Entwicklung, Typografie, Raster, UI, UX, etc.
- Methodische Anwendung von Kreativitätstechniken zur Entwicklung gestalterischer Lösungsansätze
- Analyse- und Bewertungsmethoden für Gestaltungsansätze
- pragmatische Darstellungs-, Simulations-, Realisierungs- und Dokumentationsmethoden (2D, 3D, 4D-Darstellungen in Form von Bildmedien, Animationen und Präsentationen)
- Aufgabenbezogene Technologievermittlung
- Geführte und/oder selbstständige Übungseinheiten

Praktikum/Gruppenarbeit (Mini Challenges):

- Entwicklung eines Konzeptes für ein bestimmtes Produkt (jew. Semesterthema)
- Entwicklung von Logo (Wort- und Bildmarke) für das entwickelte Produkt
- Erstellung von 2D/3D/4D-Visualisierungen des entwickelten Produktes
- Entwicklung div. Prototypen (Mock-Up, Rapid Prototyp, Quick-and Dirty, etc.)

## Literaturempfehlung

Folgende Bücher liegen im Semesterapparat der Bibliothek am Campus Steinfurt aus:

- Data-Driven Graphic Design, Creative Coding for Visual Communication, Andrew Richardson, Bloomsbury Publishing, New York, 2016
- Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, New York, 2017
- Designing Interactions, Bill Moggridge, MIT Press, Cambridge, 2007
- Ten Principles for Good Design: Dieter Rams, Cees W. De Jong, Prestel, Munich, 2017
- Research Methods for Product Design, Alex Milton, Paul Rodgers, Laurence King Publishing Ltd., London, 2013
- 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
- The Golden Ratio, The Divine Beauty of Mathematics, Gary B. Meisner, Race Point, New York, 2018
- The Manga Guide to Electricity, Kazuhiro Fujitaki, No Starch Press, San Francisco, 2009

## Benotungsschema

From:

<https://hardmood.info/> - **hardmood.info**

Permanent link:

[https://hardmood.info/doku.php/ba:sose24:design\\_basics?rev=1709824260](https://hardmood.info/doku.php/ba:sose24:design_basics?rev=1709824260)

Last update: **2024/06/28 19:08**

