



Modulbeschreibung

1	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Designprojekt: Entwicklung einer medialen Installation	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	Wpf	1,2,3			
	Master Elektrotechnik	Wpf	1,2,3			
4	Workload		Workload insgesamt			
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegeben er Form 1 SWS darf als 15 Zeitstunde ange-setzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen			
			Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.			
			Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!			
	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		

Modulbeschreibung

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. <hr/> <p>5.2 Lerninhalte</p> <p>Das Modul fokussiert sich auf eine offene Aufgabenstellung im Rahmen des Projektbriefings und unterstützt einen intensiven, kreativen und interdisziplinären Austausch, um ein prozessorientiertes und praxisnahes Verständnis von Design zu fördern. Die Studierenden erkunden verschiedene Designfelder und beschäftigen sich mit gestalterischem Denken sowie entwurfsmethodischen Prinzipien. Ziel ist es, innovative und nutzerorientierte Designlösungen zu entwickeln, unabhängig von der eigenen Disziplin, 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 strebt an, Design auf innovative Weise zugänglich zu machen, zu vermitteln und zu verbreiten. Am Ende des Kurses präsentieren die Studierenden ihre reflektierten Konzepte und diskutieren die prototypischen Artefakte.</p> <p>→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.</p> <hr/> <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 eine mediale Installation. Sie durchlaufen den Designprozess: Recherche, Problemstellung, Ideenentwicklung, Schematisches Design, Prototypenherstellung (CAD, 3D-Druck etc.), Projektdokumentation (Visualisierungen, Animation, etc.).</p> <hr/> <p>6</p> <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> <hr/> <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">– Designing Interactions, Bill Moggridge, MIT Press, Cambridge, 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– Folding Techniques for Designers, From Sheet to Form, Paul Jackson, Laurence King Publishing Ltd., London, 2011– Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, New York, 2017