

Modulbezeichnung	5.2. Designprojekt I (CDE)
Kürzel für Stundenplan	DesP I
Semester	5. Semester
Modulverantwortliche(r)	Dipl. Des. Ralf-Ingo Koch
Dozent(in)	Dipl. Des. Ralf-Ingo Koch
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtmodul Vertiefungsrichtung CDE
Lehrform / SWS	Projekt; Gruppengröße ca. 4
Arbeitsaufwand	16 h wöchentliche Projektbesprechung mit der Professorin bzw. dem Professor + 40 h Dokumentation des Projekts und + Präsentationsvorbereitung + 244 h Projektarbeit = 300 h
Kreditpunkte (gem. ECTS)	10
Voraussetzungen	Module der vorhergehenden Semester
Lernziele / Kompetenzen	<p>Das Fach soll den Studierenden einen Einblick in die praktische Arbeit im Team und mit internen und externen Kunden vermitteln und limitierende Parameter, wie Zeit, Budget und die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Auffassungen im Team und beim Kunden, im kreativen Prozess erlebbar machen. Branchenspezifische sowie branchenübergreifende Aspekte der Medienproduktion sollen hierbei erstmals erlebt werden.</p> <p>Anhand unterschiedlicher Themen sollen die Studenten Design-Kompetenzen durch die vollständige Ausführung eines Designprozesses erwerben. Von der Analyse, Recherche, Konzeption, Topologie, Ästhetik über Zwischenpräsentationen bis hin zur Produktion und Endpräsentation sollen alle Stadien in einer vollständigen Dokumentation gesammelt werden.</p> <p>Lernziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projekte in Teamarbeit organisieren können und Teamfähigkeit trainieren. • erlernte Methoden der Konzeption, der Designmethodologie, des Designs und der Produktion sinnvoll einsetzen können. • Projekte mit begrenzten Budgets an Zeit, Arbeitskraft und Geld erfolgreich umsetzen können. • Branchenspezifische und branchenübergreifende, sowie ökonomische und rechtliche Aspekte der Medienproduktion in der Praxis durchleben. • Die Projektergebnisse überzeugend präsentieren und verargumentieren können.

Modulbezeichnung	5.2. Designprojekt I (CDE)
Inhalt	<p><u>Gestaltung und Realisation eines</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>grafischen Projekts:</u> z.B. einer Werbekampagne für die Printmedien in Synergie mit einem Event oder einem digitalen Medium (crossmediales Design), oder das Design eines Printmediums (Buch, Zeitung, Magazin o.ä.) • <u>fotografischen Projekts:</u> z.B. einer redaktionellen Fotostrecke für ein Magazin oder einer Serie von Werbeaufnahmen • <u>interaktiven Projekts:</u> z.B. einer Website oder mobilen Applikation in Kooperation mit einem regionalen Unternehmen • <u>filmischen Projekts:</u> z.B. eines Werbespots, eines Kurzfilms, einer 2D- oder 3D-Animation
Literatur	Vgl. die Empfehlungen der vorhergehenden Module
Studien-/Prüfungsleistungen	Projektarbeit