

Modulbezeichnung	6.2. Designprojekt II (CDE)
Kürzel für Stundenplan	DesP II
Semester	6. Semester
Modulverantwortliche(r)	Dipl. Des. Ralf-Ingo Koch
Dozent(in)	Dipl. Des. Ralf-Ingo Koch und VertreterInnen der technischen Module
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 + 64 h Dokumentation des Projekts und + Präsentationsvorbereitung + 280 h Projektarbeit = 360 h
Kreditpunkte (gem. ECTS)	12
Voraussetzungen	Module der vorhergehenden Semester
Lernziele / Kompetenzen	<p>Das Modul soll den Studierenden auf höherem Niveau als im Designprojekt I eine weitere Möglichkeit zum 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 vertieft und erlebt werden.</p> <p>Das Modul dient weiterhin der vertiefenden Auseinandersetzung komplexer Aufgabenstellungen innerhalb der digitalen Medien und der Orientierung und Spezialisierung der Studierenden.</p> <p>Anhand eines erweiterten Themenkanons sollen die Studenten ihre Design und/oder Programmier-Kompetenzen durch die vollständige Ausführung eines Entwicklungsprozesses weiter ausbauen und festigen. Von der Analyse, Recherche, Konzeption über Zwischenpräsentationen bis hin zur Produktion und Endpräsentation sollen alle Stadien in einer vollständigen Dokumentation gesammelt werden.</p> <p><u>Lernziele:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Projekte in Teamarbeit organisieren können und Teamfähigkeit trainieren. • erlernte Methoden der Konzeption, der Designmethodologie, der Usability, des Designs und der Produktion sinnvoll einsetzen können. • Projekte mit begrenzten Budgets an Zeit, Arbeitskraft und Geld erfolgreich umsetzen können. • Die Projektergebnisse überzeugend präsentieren und verteidigen können.

Modulbezeichnung	6.2. Designprojekt II (CDE)
	<ul style="list-style-type: none"> • Branchenspezifische und branchenübergreifende, sowie ökonomische und rechtliche Aspekte der Medienproduktion in der Praxis durchleben.
Inhalt	<p>Gestaltung/Programmierung und Realisation eines</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Crossmedialen Kommunikationsdesign-Projekts</u>: z.B. einer Corporate Identity und einer Werbekampagne für die Printmedien in Synergie einem digitalen Medium inkl. der Produktion des Contents, (z.B. der Werbeaufnahmen) • <u>filmischen Projekts</u>: z.B. eines aufwändigen Realfilms mit hohen Anforderungen an die Postproduktion, oder fortgeschrittenen 3D-Animation (z.B. unter Verwendung von Scripting, Charakteranimation, o.ä.) • <u>akustischen Projekts</u>: z.B. einer Reihe von Rundfunkspots oder eines Radioformats für das Campusradio • <u>Softwareprojekts</u>: z.B. einer maßgeschneiderten Softwarelösung für den Einsatz an der Fachhochschule oder einer externen Firma
Literatur	Vgl. die Empfehlungen der vorhergehenden Module
Studien-/Prüfungsleistungen	Projektarbeit