

## Modul

# GM1 - Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung

Bachelor Medientechnologie 2020

---

Version: 5 | Letzte Änderung: 01.12.2019 15:13 | Entwurf: 0 | Status: vom Modulverantwortlichen freigegeben | Verantwortlich: Russi

### ^ Allgemeine Informationen

Anerkannte Lehrveranstaltungen	<a href="#">GM1_Russi</a>
Fachsemester	4
Modul ist Bestandteil des Vertiefungspakets	<a href="#">GVM - Gestaltung von Medien</a>
Dauer	1 Semester
ECTS	5
Zeugnistext (de)	Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung
Zeugnistext (en)	Advanced methods and theories of Media Design
Unterrichtssprache	deutsch
abschließende Modulprüfung	Nein

### ^ Allgemeine Informationen

#### Inhaltliche Voraussetzungen

##### **GGM2 -**

##### **Grundlagen der Gestaltung von Medien 2**

GGM2 sollte bestanden sein um dieses Modul zu belegen.

Die Studierenden erlernen Methoden, Theorien und Tätigkeiten im Bereich der Schnittstellen zu aktuellen User Experience Design Entwicklungen und digitalen Leitsystemen und deren Medienproduktionsprozessen und müssen daher die Gestaltungsgrundlagen aus dem GGM2 Modul und Lehrveranstaltungen (aus Seminar und Praktikum) erlernt und bereits angewandt haben und bewerten können.

**INF1 -  
Informatik 1**

Datentypen und Eingabe und Ausgabe für Medien sind relevante Grundlagen aus INF1 für das GM1 Modul zum Thema Datenvisualisierung, Informationsgrafiken und digitale Leitsysteme.

**PHO2 -  
Phototechnik 2**

Die Themen Schärfentiefe, Bewegungsunschärfe, Belichtungssteuerung inkl. Photometrie, Sensorcharakteristika ISO-Empfindlichkeit und Dynamikumfang sind relevant um gestalterische Methoden, Anwendung und Tätigkeiten im GM1 Modul im Bereich der Schnittstellen zu aktuellen User Experience Design Entwicklungen und digitalen Leitsystemen und deren Medienproduktionsprozessen zu erlernen, anzuwenden und bewerten können.

## Kompetenzen

Kompetenz	Ausprägung
Informationen beschaffen und auswerten	diese Kompetenz wird vermittelt
Gesellschaftliche und ethische Grundwerte anwenden	diese Kompetenz wird vermittelt
Medientechnische Systeme und Prozesse erklären	diese Kompetenz wird vermittelt
Technische Zusammenhänge darstellen und erläutern	diese Kompetenz wird vermittelt
Medientechnische Systeme analysieren	diese Kompetenz wird vermittelt
Betriebswirtschaftliches und rechtliches Grundwissen benennen, erklären und anwenden	diese Kompetenz wird vermittelt
Medientechnische Systeme und Prozesse anwenden	diese Kompetenz wird vermittelt
Medientechnische Prozesse und Produkte beurteilen	diese Kompetenz wird vermittelt
Komplexe technische Aufgaben im Team bearbeiten	diese Kompetenz wird vermittelt
Sich selbst organisieren und reflektieren	diese Kompetenz wird vermittelt
Arbeitsergebnisse bewerten	diese Kompetenz wird vermittelt

## ^ Seminar

### Exemplarische inhaltliche Operationalisierung

Methoden, Theorien und Anwendung von medienspezifischen Gestaltungsprinzipien und User Experience Themen im Rahmen von digitalen Leitsystemen und Signaletik werden vermittelt. Themen und Herausforderung im Bereich der Schnittstellen zu aktuellen User Experience Design Themen werden dargestellt und bearbeitet. (wie z.B. Smart Home, Info-Orientierungssystem, Navigationssysteme, etc.)

## Separate Prüfung

<b>Benotet</b>	Nein
<b>Frequenz</b>	Einmal im Jahr

### Prüfungskonzept

Präsentation der gestalterischen Arbeit/Projekt mit Abgabe einer praktischen Projektarbeit und Dokumentation

## ^ Projekt

### Exemplarische inhaltliche Operationalisierung

kreative Konzepte im Bereich audiovisueller Medien (Bewegtbild, Foto, CGI, interaktive Anwendungen, Web usw.) ausarbeiten und kommunizieren.  
Projektaufgabe mit dem Ziel Studierende mit verschiedenen Vorkenntnissen in der Gestaltung von Medien auf eine gemeinsamen Stand zu bringen.  
Die erarbeiteten Konzepte werden vorgestellt und kritisch diskutiert.

### Separate Prüfung

<b>Benotet</b>	Nein
<b>Frequenz</b>	Einmal im Jahr

### Prüfungskonzept

Projektaufgabe im Team bearbeiten