

# Modulhandbuch 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

<b>Anerkannte Lehrveranstaltungen</b>	<a href="#">GM1_Russi</a>
<b>Gültig ab</b>	Sommersemester 2022
<b>Fachsemester</b>	4
<b>Modul ist Bestandteil des Vertiefungspakets</b>	<a href="#">GVM - Gestaltung von Medien</a>
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>ECTS</b>	5
<b>Zeugnistext (de)</b>	Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung
<b>Zeugnistext (en)</b>	Advanced methods and theories of Media Design
<b>Unterrichtssprache</b>	deutsch
<b>abschließende Modulprüfung</b>	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.

### Handlungsfelder

Verfahren, Algorithmen und Geräten zur Produktion, Speicherung, Übertragung, Verarbeitung, Wiedergabe und Präsentation medialer Inhalte entwickeln und integrieren

### Learning Outcomes

ID	Learning Outcome
LO1	<p>Die Studierenden erlernen Methoden, Theorien und Tätigkeiten im Bereich der Schnittstellen zu aktuellen User Experience Design Entwicklungen und digitalen Leitsystemen und deren Medienproduktionsprozessen.</p> <p>(WAS) Die Studierenden lernen Designtheorien, Methoden, und multimediale Produktionsabläufe unter Berücksichtigung ökonomischer Aspekte. Sie wenden medienspezifische Gestaltungsprinzipien und User Experience Themen auf ein eigenes Projekt im Rahmen des Seminars an und lernen dabei die Erweiterung der sprachlichen Ausdrucks- und Analysefähigkeit für unterschiedliche Medien.</p> <p>(WOMIT) Indem Designtheorie und Methoden in einem Seminar mit Aufgaben vermittelt werden und basierend auf dem Seminar die Studierenden in Gruppenarbeit ein eigenes Projekt zu einem Hauptthema durchführen, von der Analyse über die Konzeption und Skizzenerstellung bis hin zur praktischen Umsetzung und Prototypenherstellung und abschließend die Präsentation mit theoretischer Ausarbeitung.</p> <p>(WOZU) Um multimediale Produktionsabläufe mit ökonomischen und projektbezogenen Rahmenbedingungen zu lernen und um Methoden, Technologien und Werkzeuge zur multimedialen Gestaltung im Rahmen eines Projektes und dessen Planung zu erlernen und zu bewerten.</p>

### Kompetenzen

Verfahren, Algorithmen und Geräten zur Produktion, Speicherung, Übertragung, Verarbeitung, Wiedergabe und Präsentation medialer Inhalte analysieren, bewerten und reflektieren

---

Erstellen von Medieninhalten und Medienprodukten

---

Medienproduktionsprozesse und –systemen entwerfen und managen

---

Zwischen (medien-) gestalterisch tätigen Personen und technischen Akteuren interagieren und vermitteln

<b>Kompetenz</b>	<b>Ausprägung</b>
------------------	-------------------

---

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

<b>Typ</b>	Seminar
------------	---------

<b>Separate Prüfung</b>	Ja
-------------------------	----

<b>Exemplarische inhaltliche Operationalisierung</b>	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
-----------------	----------------

<b>Konzept</b>	Präsentation der gestalterischen Arbeit/Projekt mit Abgabe einer praktischen Projektarbeit und Dokumentation
----------------	--

## – Projekt

<b>Typ</b>	Projekt
------------	---------

<b>Separate Prüfung</b>	Ja
-------------------------	----

<b>Exemplarische inhaltliche Operationalisierung</b>	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
-----------------	----------------

<b>Konzept</b>	Projektaufgabe im Team bearbeiten
----------------	-----------------------------------