



Modulhandbuch

Information Design

Stand: 10. Oktober 2023

Das Studienangebot Information Design



Jeder versteht intuitiv, wie man eine Banane schält und isst. Wie aber entlockt man einem Granatapfel seine inneren Werte, ohne ein unappetitliches Schlachtfeld zu erzeugen?

Information Designer kommunizieren die Geheimnisse komplexer Produkte.



Über dieses Modulhandbuch

In diesem Modulhandbuch finden Sie zu jedem Modul eine Beschreibung. Diese beinhaltet die zu erreichenden Kompetenzen, Inhalte, Literatur und Prüfungsleistungen. Jedes Semester wird eine Modulbeschreibung zu Semesterbeginn veröffentlicht (siehe Fußzeile). Das Sommersemester beginnt am 1. März, das Wintersemester am 1. September.



Think Before Printing

Wir wollen Sie nicht generell vom Drucken abhalten. Wir denken einfach, dass eine Erinnerung nicht schaden kann, dass die Verschwendung von Papier, Tinte und Toner weder wirtschaftlich noch ökologisch sinnvoll ist.



Inhaltsübersicht

Das Studienangebot Information Design

Grafische Übersicht der Pflichtmodule Information Design

Grafische Übersicht der Wahlpflichtmodule Information Design

Tabellarische Übersicht der Pflichtmodule Information Design

Tabellarische Übersicht der Wahlpflichtmodule Information Design

Modulbeschreibungen der einzelnen Module

Literaturverzeichnis

Grafische Übersicht der Pflichtmodule Information Design

Sem	CP	Abschluss Bachelor of Science																	
7	30	Information Design Projekt			Normung und Recht			Wissenschaftliches Arbeiten			Studium Generale			Bachelorarbeit					
		Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Karsten Wendland			Praktikantenamt			Prof. Dr. Karsten Wendland					
		P , K	PLP, PLM	5 CP	V, Ü	PLK	5 CP	S	PLS	5 CP	—	—	3 CP	P, K		—		12 CP	
6	30	Wahlpflichtmodul 1			Wahlpflichtmodul 2			Wahlpflichtmodul 3			Wahlpflichtmodul 4			Wahlpflichtmodul 5			Wahlpflichtmodul 6		
		International Information Design 1 bis 6 (Auslandssemester)																	
5	30	Praktisches Studiensemester (Praktikantenamt)																	
4	30	Rapid Manufacturing			Software Engineering			Content Management			Knowledge Management			3D-Visualisierung			Simplified English		
		Prof. Dr. Volker Grienitz			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Ralph Heinsohn			Prof. Dr. Constance Richter		
		V, L	PLP	5 CP	V, Ü	PLK	5 CP	V, Ü	PLP, PLM	5 CP	S	PLK	5 CP	V, Ü	PLP	5 CP	V, Ü	PLK	5 CP
3	30	Virtuelle Modellierung			Datenmanagement			Publikationsprojekt			Datenanalyse und -visualisierung			2D-Visualisierung			UX Writing		
		Prof. Ralph Heinsohn			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Ralph Heinsohn			Prof. Dr. Markus Weber		
		V, Ü	PLK, PLF	5 CP	V, Ü	PLF	5 CP	P, K	PLP, PLM	5 CP	V, Ü	PLF	5 CP	V, Ü	PLF	5 CP	S	PLF	5 CP
2	30	Produktentwicklung			Web Engineering			Informationen strukturieren und standardisieren			Kognitive Psychologie			Gestaltung			Text and Speech		
		Prof. Dr. Volker Grienitz			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Ralph Heinsohn			Prof. Dr. Constance Richter		
		V, Ü	PLP, PLA	5 CP	V, Ü	PLP, PLR	5 CP	V, Ü	PLS	5 CP	V, Ü	PLF	5 CP	V, Ü	PLF	5 CP	V, Ü	PLK	5 CP
1	30	Technik			Programmieren			Information und Technik			Mathematik			Kommunikation und Didaktik			Intercultural Communication		
		Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Volker Grienitz		
		V, Ü	PLF, PLE	5 CP	V, Ü	PLF	5 CP	S	PLF	5 CP	V, Ü	PLK	5 CP	V, Ü	PLS	5 CP	V, Ü	PLF	5 CP

①	Programmieren				
②	Prof. Dr. Karsten Wendland				
③	V, Ü	④ PLF	5 CP	⑤	

① Modulname		
② Modulverantwortung		
③ Lehrveranstaltungsart	④ Prüfungsform	Credit Points ⑤
K Kolloquium L Labor P Projekt S Seminar Ü Übung V Vorlesung	PLA Praktische Arbeit PLE Entwurf PLF Portfolio PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLL Laborarbeit PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PLS Hausarbeit, Forschungsbericht semesterbegleitend in der Prüfungszeit	

Farblegende:

- Spezifisches Modul für Information Design
- Gemeinsames Modul mit User Experience
- Individualisierungsmöglichkeit

Grafische Übersicht der Wahlpflichtmodule Information Design

6	30	Virtual Augmented Reality			1. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen			2. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen			3. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen			Advanced Topics in Information Design					
		Prof. Ralph Heinsohn			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Constance Richter					
		S	PLP	5 CP	—	S	S	S	—	5 CP	—	—	5 CP	P	PLP	5 CP			
6	30	Creative Writing <i>Sommersemester</i>			Informationsmanagement <i>Wintersemester</i>			International Collaboration Project			Technikgestaltung <i>Sommersemester</i>			Technisches naturwissenschaftliches Projekt			Videoproduktion		
		Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Ralph Heinsohn		
		P	PLP	5 CP	P	PLF	5 CP	P, K	PLP, PLM	5 CP	S	PLM	5 CP	P, K	PLP, PLM	5 CP	P	PLP	5 CP

Weitere Wahlpflichtmodule aus dem Studienangebot User Experience

6		Menschzentriertes Design			Usability Testing			Visual Design			Produktmanagement								
		Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Ralph Heinsohn			Prof. Dr. Volker Grienitz								
		S	PLF	5 CP	S	PLF	5 CP	S	PLF	5 CP	V, Ü	PLP	5 CP						
6		Persuasive UX & Gamification <i>Sommersemester</i>			User Experience Ethik <i>Wintersemester</i>			User Research			Requirements Engineering			Software Prototyping			Interaction Design		
		Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Dr. Markus Weber		
		S	PLF	5 CP	S	PLF	5 CP	S	PLF	5 CP	S	PLM	5 CP	P	PLF	5 CP	S	PLF	5 CP

Tabellarische Übersicht der Pflichtmodule Information Design

M-Nr. ¹	LV-Nr. ²	Name	Sem ³	P-Art	SWS ⁴	Modulverantwortlicher Lehrender ⁵
94001		Technik	1			Prof. Dr. Constance Richter
	94101	Technik Grundlagen		PLF	2	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Lukas Schachner
	94102	Technisches Darstellen		PLE	2	Daniel Birkicht
94002		Mathematik	1	PLF		Prof. Dr. Constance Richter
	94103	Mathematik			4	Dr. Martin Franzen
94003		Programmieren	1	PLF		Prof. Dr. Karsten Wendland
	94104	Programmieren			2	Andreas Junginger
	94105	Programmieren – Übungen			2	Andreas Junginger
98001		Information und Technik	1	PLF		Prof. Dr. Constance Richter
	98101	Information und Technik			4	Pia Halim
94005		Kommunikation und Didaktik	1	PLS		Prof. Dr. Karsten Wendland
	94107	Kommunikation und Didaktik			4	Prof. Dr. Karsten Wendland Prof. Dr. Constance Richter
94006		Intercultural Communication	1	PLF		Prof. Dr. Volker Grienitz
	94108	Intercultural Communication			4	Natasha Levak Christiane Gläser
94007		Produktentwicklung	2			Prof. Dr. Volker Grienitz
	94201	Produktentwicklung		PLP	2	Prof. Dr. Volker Grienitz
	94202	3D-CAD		PLA	2	Meike Ballhause
94008		Web Engineering	2	PLP, PLR		Prof. Dr. Karsten Wendland
	94203	Web Engineering			4	Prof. Dr. Karsten Wendland
98002		Informationen strukturieren und standardisieren	2	PLS		Prof. Dr. Constance Richter
	98201	Informationen strukturieren und standardisieren			4	Christiane Gläser
94010		Kognitive Psychologie	2	PLF		Prof. Dr. Markus Weber
	94205	Kognitive Psychologie			4	Patricia Malitzke
94011		Gestaltung	2	PLF		Prof. Ralph Heinsohn
	94206	Gestaltung			2	Bernd Reznicek
	94207	Gestaltung – Übung			2	Bernd Reznicek

¹ M.-Nr. = Modulnummer

² LV-Nr. = Lehrveranstaltungsnummer. Die **fettgedruckte** Nummer ist die Prüfungsanmeldungsnummer für dieses Modul.

³ Sem = Studiensemester

⁴ SWS = Semesterwochenstunden

⁵ Der **fettgedruckte** Lehrende ist der Prüfungsverantwortliche.

M-Nr. ¹	LV-Nr. ²	Name	Sem ³	P-Art	SWS ⁴	Modulverantwortlicher Lehrender ⁵
98003		Text and Speech	2	PLK		Prof. Dr. Constance Richter
	98202	Text and Speech	2		2	Christiane Gläser
	98203	Text and Speech – Übung	2		2	Christiane Gläser
94013		Virtuelle Modellierung	3			Prof. Ralph Heinsohn
	94301	3D-Illustration		PLF	2	Otto Salzer
	94302	3D-Rendering		PLE	2	Franco Zipperling
94014		Datenmanagement	3	PLF		Prof. Dr. Karsten Wendland
	94303	Datenmanagement			2	Erwin Finkbeiner
	94304	Datenmanagement – Übung			2	Erwin Finkbeiner
98004		Publikationsprojekt	3	PLP		Prof. Dr. Constance Richter
	98301	Publikationsprojekt			2	Prof. Dr. Constance Richter
	98302	Kolloquium zum Publikationsprojekt			x	Prof. Dr. Constance Richter
94012		Datenanalyse und -visualisierung	3	PLF		Prof. Dr. Markus Weber
	94208	Datenanalyse und -visualisierung			4	Prof. Dr. Markus Weber
94017		2D-Visualisierung	3	PLF		Prof. Ralph Heinsohn
	94307	2D-Visualisierung			4	Bernd Reznicek Michael Ankenbrand
98005		UX Writing	3	PLF		Prof. Dr. Markus Weber
	98303	UX Writing			4	Eugen Styrz
94019		Rapid Manufacturing	4	PLP		Prof. Dr. Volker Grienitz
	94401	Rapid Manufacturing			2	Daniel Birkicht
	94402	Rapid Manufacturing – Labor			2	Daniel Birkicht
94020		Software Engineering	4	PLK 90		Prof. Dr. Karsten Wendland
	94403	Software Engineering			4	Erwin Finkbeiner
98006		Content Management	4			Prof. Dr. Constance Richter
	98401	Single Source Publishing		PLP	2	Christiane Gläser
	98402	Content Management Systeme		PLM	2	Christiane Gläser
98007		Knowledge Management	4	PLK		Prof. Dr. Karsten Wendland
	98403	Knowledge Management			4	Prof. Dr. Karsten Wendland
94023		3D-Visualisierung	4	PLP		Prof. Ralph Heinsohn
	94406	3D-Visualisierung			4	Prof. Ralph Heinsohn
98008		Simplified English	4	PLK		Prof. Dr. Constance Richter
	98404	Simplified English			4	Christiane Gläser

M-Nr. ¹	LV-Nr. ²	Name	Sem ³	P-Art	SWS ⁴	Modulverantwortlicher Lehrender ⁵
--------------------	---------------------	------	------------------	-------	------------------	---

98500		Praktisches Studiensemester	5	PPR		Prof. Dr. Volker Grienitz
	98501	Begleitseminar			x	Prof. Dr. Volker Grienitz Prof. Dr. Constance Richter
	98502	Praktikum			x	Prof. Dr. Volker Grienitz
	98503	Kolloquium zum Praktikum			x	Prof. Dr. Volker Grienitz
98009		Information Design Projekt	7			Prof. Dr. Constance Richter
	98701	Information Design Projektarbeit		PLP		Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland
	98702	Kolloquium zum Projekt		PLM		Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland
98010		Normung und Recht	7	PLK		Prof. Dr. Constance Richter
	98703	Normung und Recht			4	N.N.
94026		Wissenschaftliches Arbeiten	7	PLS		Prof. Dr. Karsten Wendland
	94703	Wissenschaftliches Arbeiten			1	Prof. Dr. Constance Richter
99999		Bachelorarbeit	7			Prof. Dr. Karsten Wendland
	9999	Bachelorarbeit		PLS		
	9998	Kolloquium zur Bachelorarbeit		PLK		
94999		Studium Generale	7	—		Prof. Dr. Volker Grienitz

Tabellarische Übersicht der Wahlpflichtmodule Information Design

M-Nr. ⁶	LV-Nr. ⁷	Name	Sem ⁸	P-Art	SWS ⁹	Modulverantwortlicher Lehrender
98804		Advanced Topics in Information Design	6	PLP		Prof. Dr. Constance Richter
	98604	Advanced Topics of Information Design			x	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland
98801		Creative Writing	6	PLP		Prof. Dr. Constance Richter
	98601	Creative Writing			4	Prof. Dr. Constance Richter
98802		Informationsmanagement	6	PLF		Prof. Dr. Karsten Wendland
	98602	Informationsmanagement			4	Prof. Dr. Karsten Wendland
98803		Videoproduktion	6	PLP		Prof. Ralph Heinsohn
	98603	Videoproduktion			4	Dennis Herzig
94802		International Collaboration Project	6			Prof. Dr. Karsten Wendland
	94602	International Collaboration Project		PLP	2	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland
	94603	International Collaboration Colloquium		PLM	x	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland
94804		Technikgestaltung	6	PLM		Prof. Dr. Karsten Wendland
	94605	Technikgestaltung			4	Prof. Dr. Karsten Wendland
94805		Technisches naturwissenschaftliches Projekt	6			Prof. Dr. Constance Richter
	94606	Technische naturwissenschaftliche Projektarbeit		PLP	x	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Markus Weber Prof. Dr. Karsten Wendland
	94607	Kolloquium zum Technischen naturwissenschaftlichen Projekt		PLM		Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Markus Weber Prof. Dr. Karsten Wendland
94807		Virtual and Augmented Reality	6	PLP		Prof. Ralph Heinsohn
	94609	Virtual and Augmented Reality			4	Prof. Dr. Carsten Lecon
98808		1. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen	6			Prof. Dr. Karsten Wendland
	98610	Wahlfach HS-1				
98809		2. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen	6			Prof. Dr. Karsten Wendland
	98611	Wahlfach HS-2				
98810		3. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen	6			Prof. Dr. Karsten Wendland
	98612	Wahlfach HS-3				

⁶ M.-Nr. = Modulnummer

⁷ LV-Nr. = Lehrveranstaltungsnummer. Die **fettgedruckte** Nummer ist die Prüfungsanmeldungsnummer für dieses Modul.

⁸ Sem = Studiensemester

⁹ SWS = Semesterwochenstunden

Technik

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter	
Modulnummer	94001	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Lukas Amadeus Schachner	
Prüfungsnummer	94101	
Modulart	Pflichtmodul	
Lehrplansemester	1. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	deutsch	
Organisationsform	Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- haben ein Allgemeinverständnis vom Technikbegriff und können ihn definieren und erklären.
- können technische Aufbauten/Systeme hinterfragen, Wirkzusammenhänge recherchieren, darstellen und erklären.
- sind in der Lage, technische Zeichnungen zu verstehen sowie technische Artefakte sowohl zweidimensional als auch dreidimensional zu skizzieren.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind durch die begleitenden Übungen in der Lage, als Team zusammenzuarbeiten, sich gegenseitig in der Lösung der Aufgaben zu unterstützen und die Ergebnisse zielgruppengerecht zu kommunizieren.

Lerninhalte

- Technikverständnis
- Technikdidaktik
- Technikvisualisierung (statisch, dynamisch, interaktiv)
- Planen und Konstruieren
- Exkursion explorhino, Technikmuseum oder/und produzierenden Unternehmen

Literatur

#dkinfografik (2019): Technik einfach verstehen. Praktisches Wissen grafisch erklärt. München: Dorling Kindersley.

Schlagenhauf, Wilfried (2021): Allgemeinbildung Technik für Dummies. 1. Auflage. Weinheim: Wiley-Vch (Lernen einfach gemacht).

Weiterführende Literatur

Ropohl, Günter (2009): Allgemeine Technologie. Zugl.: Karlsruhe, Univ., Habil.-Schrift, 1978. Univ.-Verl. Karlsruhe, Karlsruhe.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
94101	Technik Grundlagen	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Lukas Amadeus Schachner	V, Ü	2
94102	Technisches Darstellen	Daniel Birkicht	V, Ü	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94101	PLF	Lernzielkontrolle (Faktenwissen)	semesterbegleitend
		Visualisierung eines Technikaufbaus (Gruppenarbeit)	semesterbegleitend
94102	PLE	100 %	semesterbegleitend

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Abgabe des Zwischentests

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Feedback zu den Übungszeichnungen

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Programmieren

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Modulnummer	94003	
Prüfungsverantwortlich	Andreas Junginger	
Prüfungsnummer	94104	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	1. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind nach dem Besuch des Moduls in der Lage, die grundlegenden Felder der angewandten Informatik, im Bereich der objektorientierten Systementwicklung anzuwenden.
- sind in der Lage, die Denkweise der Objektorientierten Systementwicklung wiederzugeben und auf konkrete Problemstellungen anzuwenden.
- sind in der Lage, die objektorientierte Analyse und objektorientierte Modellierung mit Hilfe einer einschlägigen Modellierungssprache anzuwenden und verschiedene problemorientierte Aufgaben zu bearbeiten.
- sind in der Lage, Problemstellungen mit Hilfe der Objektorientierten Methode zu reflektieren, zu analysieren und zu modellieren sowie kleinere Programmieraufgaben zu lösen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können im Team programmieren und lernen ihre Methoden zu analysieren und zu reflektieren.
- sind in der Lage, eigenen Lösungen prägnant darzustellen, fremde Lösungen zu erfassen und gemeinsam zu einem abgestimmten Ergebnis zusammenzuführen.

Lerninhalte

- Objektorientiertes Paradigma
- Grundkonzepte der Objektorientierten Systementwicklung
- Objektorientierte Analyse
- Objektorientiertes Design
- UML (oder Alternative)
- Grundlagen einer aktuellen OO-Programmiersprache
- Datentypen, Kontrollstrukturen, einfache Algorithmen
- Anwendungen für verschiedene Gerätetypen (z. B. mobile Endgeräte)
- Umgang mit komplexeren Entwicklungsumgebungen (z. B. Eclipse)

Literatur

Kecher, Christoph; Hoffmann-Elbern, Ralf; Will, Torsten T. (2021): UML 2.5. Das umfassende Handbuch. 7. Auflage, revidierte Ausgabe. Bonn: Rheinwerk.

Lahres, Bernhard; Rayman, Gregor; Strich, Stefan (2021): Objektorientierte Programmierung. Das umfassende Handbuch. 5., aktualisierte Auflage. Bonn: Rheinwerk Verlag. Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6484819>.

Lo Iacono, Luigi; Wiefeling, Stephan; Schneider, Michael (2020): Programmieren trainieren. Mit über 130 Workouts in Java und Python. 2., erweiterte Auflage. München: Hanser.

Sommerville, Ian (2020): Modernes Software-Engineering. Entwurf und Entwicklung von Softwareprodukten. Hallbergmoos: Pearson.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94104	Programmieren	Andreas Junginger	V	2
94105	Programmieren – Übungen	Andreas Junginger	Ü	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr. ²	Art und Dauer des Leistungsnachweises ³	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94104	PLF	50 %	Digitale Lernzielkontrollen (Faktenwissen)
		50 %	Praktische Aufgaben

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
 E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² P-Nr. = Prüfungsnummer

³ PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
 PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
 PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
 PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

Information und Technik

Studiengang	Information Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	98001
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Prüfungsnummer	98101
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	1. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Präsenz	60 Stunden
Workload Selbststudium	90 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- kennen verschiedene Modelle des Produktlebenszyklus und Informationslebenszyklus und können Informationsprojekte entsprechend einordnen.
- können Orientierungs- und Ordnungselemente, Verständniselemente und spezifische Inhaltselemente (bspw. Leistungsbeschreibung, Gerätebeschreibung, Warnhinweise) identifizieren, bewerten, strukturieren, formulieren und gestalten.
- kennen Informationsprodukte analysieren und strukturiert bewerten.
- kennen verschiedene Möglichkeiten, Zielgruppen zu analysieren.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können sich in verschiedenen Zielgruppen hineinversetzen.
- können Aufgaben in Gruppen bearbeiten und lösen.
- sind in der Lage Lösungen darzustellen, diese überzeugend zu präsentieren und verteidigen.

Lerninhalte

- Berufsbild „Information Designer“, Fachvorträge aus den Unternehmen
- Daten, Informationen, Wissen, Können, Kompetenz
- Produktlebenszyklen, Softwarelebenszyklen, Informationslebenszyklen
- Normen und Standards
- Informationsprojektphasen
- Schwachstellenanalysen, Nutzungskontextanalyse und Zielgruppenanalysen

Literatur

Juhl, Dietrich (2015): Technische Dokumentation. Praktische Anleitungen und Beispiele. Unter Mitarbeit von Werner Tiki Küstenmacher. 3., vollständig überarbeitete Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer Vieweg (VDI-Buch).

Schlenkhoff, Andreas (2014): Duden Ratgeber - Technische Dokumentation. Verständliche Texte für Produkte erstellen und gestalten. Berlin: Bibliographisches Institut GmbH.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
98106	Information und Technik	Prof. Dr. Constance Richter Pia Halim	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr. ²	Art und Dauer des Leistungsnachweises ³	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98106	PLF	50 %	Projektarbeit
		50 %	Digitale Lernzielkontrollen (Faktenwissen)

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² P-Nr. = Prüfungsnummer

³ PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Mathematik

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter	
Modulnummer	94002	
Prüfungsverantwortlich	Dr. Martin Franzen	
Prüfungsnummer	94103	
Modulart	Pflichtmodul	
Lehrplansemester	1. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	deutsch	
Organisationsform	Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- verfügen über grundlegende Kenntnisse der beschreibenden und schließenden Statistik
- können händisch und mithilfe des Computers Übungsaufgaben lösen
- sind in der Lage wissenschaftliche Übungsprojekte umzusetzen

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- organisieren sich in Kleingruppen, um gemeinsam Übungsaufgaben und Übungsprojekte zu bearbeiten und das erlernte Wissen zu vertiefen.
- klären in den angebotenen Vorlesungen, Tutorien und Kolloquien offene Fragen und diskutieren verschiedene Lösungswege.

Lerninhalte

- beschreibende Statistik
- schließende Statistik

Literatur

Bortz, Jürgen; Schuster, Christof (2010): Statistik für Human- und Sozialwissenschaften, 7., vollständig überarbeitete Auflage. Heidelberg: Springer.

Weiterführende Literatur

Helfrich-Schkarbanenko, Andreas (2023): Mathematik und ChatGPT, 1. Auflage.
Heidelberg: Springer.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94103	Mathematik	Dr. Martin Franzen	V, Ü	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94103	PLF (90 Minuten)	100 %	

Voraussetzungen für die Zulassung zu den Modulprüfungen (zwei Klausuren, ein Projekt)

Erfolgreiche Teilnahme am Tutorium und am Kolloquium

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Feedback zu den Übungsaufgaben, zu den Übungsprojekten

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Kommunikation und Didaktik

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Modulnummer	94005	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Prüfungsnummer	94107	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	1. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Hybrid	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- kennen grundlegende Modelle der technischen und der interpersonalen Kommunikation sowie Modelle und Strategien zur Massenkommunikation und der Kommunikation in digitalen Medien.
- kennen Grundlinien der historischen Entwicklung der Mediengeschichte.
- können heutige medial vermittelte Kommunikationsakte und -strategien multiperspektivisch einordnen, kritisch analysieren und reflektieren.
- kennen grundlegende Ansätze der Didaktik und der Technikdidaktik und können diese auf eigene Themen anwenden.
- sind in der Lage, professionelle Textverarbeitungssysteme einzusetzen und mit diesen ein erste wissenschaftliche Arbeit anzufertigen.
- haben ein Grundverständnis für Kriterien und Methoden wissenschaftlichen Arbeitens aufgebaut und können dies auf neue Themen und Fragestellungen anwenden.
- können die wichtigsten Felder und Techniken der Medienproduktion mit ihren Entstehungsgeschichten beschreiben und die spezifische heutige Rolle bzw. Funktion von Information Designern und User Experience Professionals einordnen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können wissenschaftliche Fragestellungen erarbeiten.
- sind in der Lage, Kommunikationsakte zu reflektieren und zu gestalten.
- sind in der Lage selbstgesteuert wissenschaftlich zu recherchieren sowie Materialien aufzuarbeiten.
- sind in der Lage methodisch und strukturiert bei der Verfassung und Erstellung von Dokumenten vorzugehen.

Lerninhalte

- Grundzüge und Kernbegriffe wissenschaftlichen Arbeitens
- Kommunikationstheorien und -modelle
- Medienwissenschaften und Mediengeschichte
- Wissenschaftliche Methoden in unterschiedlichen Fachdisziplinen
- Grundzüge der Didaktik und Technikdidaktik
- Grundlagen zum Aufbau von Dokumenten
- Zusammenspiel von Dokumenten und Vorlagen
- Erstellung einer Dokumentenvorlage
- Grundlagen zur semantischen Auszeichnung
- Integration von Grafiken
- Typografische Gestaltung und Formatierung
- Zitieren und Verweisen
- Schreiben und Verfassen von wissenschaftlichen Texten
- Schreibstil und Umgang mit Schreibblockaden

Literatur

Brosius, Hans-Bernd; Haas, Alexander (2022): Methoden der empirischen Kommunikationsforschung. Eine Einführung. 8., vollst. überarb. u. erw. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH; Springer VS (Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft).

Khabyuk, Olexiy (2019): Kommunikationsmodelle. Grundlagen - Anwendungsfelder - Grenzen. Hg. v. Horst Peters. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer (BWL Bachelor Basics).

Kipman, Ulrike; Leopold-Wildburger, Ulrike; Reiter, Thomas (2018): Wissenschaftliches Arbeiten 4.0. Vortragen und Verfassen leicht gemacht. 3. Auflage. Berlin: Springer (Lehrbuch).

Oehrich, Marcus (2022): Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben. Schritt für Schritt zur Bachelor- und Master-Thesis in den Wirtschaftswissenschaften. 3., vollst. überarb. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH; Springer Gabler.

Weiterführende Literatur

Oswald, Michael (2022): Strategisches Framing: Eine Einführung. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94107	Kommunikation und Didaktik	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94107	PLS	100 %	Hausarbeit

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Freigabe des Themas der Hausarbeit im ersten Vorlesungsmonat

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Feedback zu den praktischen Übungen

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning X nicht fixiert

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Intercultural Communication

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz	
Modulnummer	94006	
Prüfungsverantwortlich	Natasha Levak	
Prüfungsnummer	94108	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	1. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstunden	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Englisch	
Organisationsform	Hybrid	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können vertiefte Kenntnisse und Fertigkeiten zur Bearbeitung interkultureller und kulturwissenschaftlicher Fragestellungen aus interdisziplinärer Perspektive anwenden.
- erlangen ein multiperspektivisches Verständnis interkultureller Kommunikation und können Problemfelder der interkulturellen Praxis mit verschiedenen disziplinären Zugängen beschreiben und analysieren.
- erlangen ein Bewusstsein über die eigene kulturelle Prägung und über eigene Vorurteile.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können sich auf fremde Sichtweisen einstellen, sie vorübergehend annehmen und als Realität anerkennen.
- haben die Fähigkeit, die Werte anderer Kulturen gelten zu lassen.
- können interkulturell im Businessumfeld synchron und asynchron kommunizieren.

Lerninhalte

- Kulturdimensionen
- Länderporträts
- Kulturunterschiede
- Praxisbeispiele
- Interkulturelle verbale und nonverbale Kommunikation
- Sprache und Kultur
- Kulturtransfer
- Interkulturelle Produktkommunikation

Literatur

Gibson, Robert (2010): Intercultural Business Communication. Cultures negotiating. 1. Aufl., 3. Dr. Berlin: Cornelsen & Oxford University Press (Studium kompakt).

Hofstede, Geert; Hofstede, Gert Jan; Minkov, Michael (2010): Cultures and organizations. Software of the mind : intercultural cooperation and its importance for survival. Revised and expanded third edition. New York: McGraw-Hill.

Lewis, Richard D. (2018): When cultures collide. Leading across cultures. The 4th edition of the global guide. London, Boston: Nicholas Brealey Publishing.

Meyer, Erin (2015): The culture map. Decoding how people think, lead, and get things done across cultures. International edition, first edition. New York: PublicAffairs.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94108	Intercultural Communication	Natasha Levak Christiane Gläser	V/Ü	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94108	PLF	40 %	Mündliche Präsentation
		40 %	Schriftliche Ausarbeitung zu einem interkulturellen Thema
		20 %	Lernzielkontrollen: praktische Aufgaben, die in den Lehrveranstaltungen ausgegeben werden

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)
PLA Praktische Arbeit

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung
—**Weitere studienbegleitende Rückmeldungen**
—**Bemerkungen**
—

Produktentwicklung

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz	
Modulnummer	94007	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz	
Prüfungsnummer	94201	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	2. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstunden	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Präsenz, Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können einen Produktentstehungsprozess (PEP) beschreiben und planen.
- sind in der Lage, die Phasen der Produktentwicklung zu benennen.
- sind in der Lage, die Anforderungen im Markt für die Produktentwicklung abzuleiten
- sind in der Lage technischen Rahmenbedingungen für die Produktentwicklung aufzunehmen und zu bewerten
- sind in der Lage den Einsatz ausgewählter Methoden wirksam einzusetzen

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können die gelernten Methoden auf andere Fachgebiete übertragen.
- sind in der Lage ihre erlernten Fähigkeiten sowohl selbstständig als auch im Team auf konkrete Aufgabenstellungen anzuwenden.

Lerninhalte

- Produktentwicklungsprozesse (Systems Engineering)
- Kreativitätsmethoden
- Agile Methoden der Produktentwicklung
- Technologiereifegradeinschätzungen
- Stakeholder-Analysen
- Erfolgsfaktoren des Marktes und des Produktes
- Market Pull und Technology Push

Literatur

Jürgen Gausemeier, et. al.: Innovationen für die Märkte von morgen Strategische Planung von Produkten, Dienstleistungen und Geschäftsmodellen, ISBN 978-3-446-42824-9, E-Book-ISBN 978-3-446-42972-7, 2019 Carl Hanser Verlag München

Gothelf, Jeff; Seiden, Joshua (2020): Lean UX. Produktentwicklung und -design mit agilen Teams. 2. Auflage. Frechen: mitp (mitp Professional). Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6200948>.

Stern, Nicolai (o.J.): Einstieg in Computer Aided Design mit Autodesk® Fusion 360™. digitales/gedrucktes Lehrbuch mit Beispielen. Online verfügbar unter <https://sterndidactic.com/products/einstieg-in-computer-aided-design-mit-autodesk%C2%AE-fusion-360%E2%84%A2>.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94201	Produktentwicklung	Prof. Dr. Volker Grienitz	V	2
94202	3D-CAD (Online)	Meike Ballhause	Ü	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr. ²	Art und Dauer des Leistungsnachweises ³	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94201	PLP	50 %	Benotete Projektarbeit
94202	PLA	50 %	Praktische Aufgaben in einem CAD-System, Open Book

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² P-Nr. = Prüfungsnummer

³ PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung
—**Weitere studienbegleitende Rückmeldungen**
—**Bemerkungen**
—

Web Engineering

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Modulnummer	94008	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Prüfungsnummer	94203	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	2. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstunden	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- kennen die Grundlagen des Internet und die Funktionsweise von Webanwendungen.
- sind in der Lage, eigene Frontend-Webanwendungen zu planen und W3C-konform mit Auszeichnungssprachen, Skriptsprachen und Web-CMS umzusetzen.
- verfügen über analytische und konzeptionelle Kompetenz zur Bewertung von Bestandssystemen und können innovative Relaunch-Maßnahmen auf technischer Ebene wie auf Ebene digitaler Geschäftsmodelle entwickeln.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage sich in Arbeitsgruppe zu organisieren und ergebnisorientiert zu arbeiten.
- können selbständig wissenschaftlich recherchieren, Quellen einordnen und Materialien passend in die eigene Arbeit aufnehmen.
- sind sie in der Lage, auf unerwartete Änderungsanforderungen (change requests) produktiv zu reagieren und mit neuen Anforderungen zu arbeiten

Lerninhalte

Die Veranstaltung ist als Einführungsseminar mit begleitendem Umsetzungsprojekt organisiert. Die erfolgreiche Teilnahme setzt mehrfache aktive vorbereitete Seminarbeiträge der Studierenden sowie die erfolgreiche Umsetzung eines Web-Projekts voraus. Teilnehmer mit Vorkenntnissen können die Veranstaltung für Vertiefungsthemen nutzen.

Thematische Schwerpunkte:

- Einführung in Internet und World Wide Web, Web 2.0, Web 3.0
- HTML- und CSS-Grundlagen, Vertiefung, Validierung
- Intelligente Formulare
- Responsive Web Design
- Web-CMS im Vergleich
- Internet-Repositories
- Web Analytics
- Suchmaschinenoptimierung
- Testing
- Tools, moderne und klassische Entwicklungsumgebungen
- Web Metrics, Kostenabschätzung, Kennzahlen
- Analyse von Ausschreibungen für Web-Projekte, Analyse digitaler Geschäftsmodelle, Angebotserstellungen
- Professionelle Organisation von Web-Projekten, Rollen und Kompetenzen
- Web-Agenturprozesse, Abnahmekriterien für Web-Projekte
- Online-Recht und DSGVO

Vertiefungen für Fortgeschrittene:

- DOM-Scripting / Client-Programmierung
- CSS3, Bootstrap, SASS/SCSS
- Javascript, PHP, Backend-Interaktion
- Datenbankverbindungen
- Web Services Development and Deployment
- Sonderthemen

Literatur

Bühler, P., Schlaich, P., & Sinner, D. (2023). HTML und CSS: Semantik - Design - Responsive Layouts. Springer-Verlag. Elektronischer Volltext (Campuslizenz)
<https://doi.org/10.1007/978-3-662-66663-0>

Jacobsen, J. (2017). Website-Konzeption: Erfolgreiche und nutzerfreundliche Websites planen, umsetzen und betreiben. 8. Aktualisierte Auflage. dpunkt. verlag. Elektronischer Volltext (Campuslizenz): http://www.content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783960881513
 Arbeitsdokumente aus dem Buch frei zugänglich über Autorenwebsite.

selfhtml – Die Energie des Verstehens. Deutschsprachige Dokumentation zu HTML und verwandten Technologien. SELFHTML e.V., <https://wiki.selfhtml.org/>

W3Schools. The largest web developer site on the internet. Online Web Tutorials u.a. für HTML, CSS, php. <https://www.w3schools.com/>

Sens, B. (2018). Suchmaschinenoptimierung: Erste Schritte und Checklisten für bessere Google-Positionen. Springer-Verlag. Elektronischer Volltext:
<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-658-21524-8.pdf>

Weiterführende Literatur

Haugeland, I. K. F., Følstad, A., Taylor, C., & Bjørkli, C. A. (2022). Understanding the user experience of customer service chatbots: An experimental study of chatbot interaction design. International Journal of Human-Computer Studies, 161, 102788

Luo, B., Lau, R. Y., Li, C., & Si, Y. W. (2022). A critical review of state-of-the-art chatbot designs and applications. Wiley Interdisciplinary Reviews: Data Mining and Knowledge Discovery, 12(1), e1434.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94203	Web Engineering	Prof. Dr. Karsten Wendland	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94203	PLP benotet, PLR benotet	25 % PLR – Referat 1 25 % PLR – Referat 2 50 % PLP – Projektergebnis	Die persönliche PLP-Note wird aus dem erbrachten Beitrag zur Projektteamleistung ermittelt.

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
 E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
 PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
 PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)
 PLA Praktische Arbeit

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Bemerkungen

Informationen strukturieren und standardisieren

Studiengang	Information Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	98009
Prüfungsverantwortlich	Christiane Gläser
Prüfungsnummer	98204
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Präsenz	60 Stunden
Workload Selbststudium	90 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Vorlesung

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- kennen die wichtigsten Normen, Richtlinien und Standardwerke aus dem Umfeld der Terminologielehre und können diese zielgerichtet zur Erstellung technischer Informationen anwenden.
- sind in der Lage Standardisierungsmethoden anzuwenden und deren Vorteile zu erkennen.
- können die Vorteile von Modularisierungsansätze beschreiben und können diese nutzen.
- sind fähig, verschiedene Methoden für die Terminologiearbeit, Modularisierung und Standardisierung zu benennen und können diese in einem Publishing-Werkzeug auch praktisch umsetzen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können Informationsprodukte zielgruppengerecht standardisieren und strukturieren.
- können komplexe Informationen im Team standardisieren und strukturieren.

Lerninhalte

- Modularisierungsmethoden (Bottom-up, Top-Down)
- Standardisierungsmethoden (Funktionsdesign®, Information Mapping®, Klassenkonzept, Zielprogrammierung, ARA-Konzept)
- Semiotisches Dreieck, Dreiteiliges Wortmodell
- Benennungsbildung und Benennungsbewertung
- Begriffssysteme, Begriffsverknüpfungen, Begriffsmerkmale
- Arten von und Anforderungen an Definitionen
- Deskriptive und präskriptive Terminologiearbeit
- Normen, Richtlinien und Standardwerke zum Thema Terminologie

Literatur

Drewer, Petra; Herwartz, Rachel; Heuer-James, Jens-Uwe; Keller, Nicole; Mayer, Felix; Ottmann, Angelika et al. (2016): Terminologiearbeit für Technische Dokumentation. 2., grundlegend überarbeitete Auflage. Hg. v. Jörg Hennig und Marita Tjarks-Sobhani. Stuttgart: tcworld (Schriften zur Technischen Kommunikation / tecom, Band 21).

Drewer, Petra; Ziegler, Wolfgang (2014): Technische Dokumentation. Eine Einführung in die übersetzungsgerechte Texterstellung und in das Content-Management. 2., überarb. und aktualisierte Aufl. Würzburg: Vogel.

Weissgerber, Monika; Götz, Achim (2020): Schreiben in technischen Berufen. Der Ratgeber für Ingenieure und Techniker: Berichte, Anleitungen, Spezifikationen, Schulungsunterlagen und mehr. 3. wesentlich überarb. u. erw. Auflage. Weinheim, Erlangen: Wiley-Vch; PUBLICIS.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98204	Informationen strukturieren und standardisieren	Christiane Gläser	V, Ü	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98204	PLS	100 %	Strukturiertes und standardisiertes Informationsprodukt

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung
—**Weitere studienbegleitende Rückmeldungen**
—**Bemerkungen**
—

Kognitive Psychologie

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber	
Modulnummer	94010	94010
Prüfungsverantwortlich	Patricia Malitzke	
Prüfungsnummer	94205	94010
Modulart	Pflichtmodul	Pflichtmodul
Studiensemester	2. Semester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- verstehen die psychologischen Grundlagen von visueller, auditiver und somatosensorischer Wahrnehmung.
- können Verhaltensreaktionen von Nutzern auf Basis von grundlegenden Denk-, Gedächtnis- und Aufmerksamkeitsmodellen erklären.
- können den Einfluss von Emotionen und Motiven auf kognitive Prozesse beschreiben.
- sind in der Lage, zentrale Theorien der kognitiven Sprach- und Textverarbeitung im menschenzentrierten Gestaltungsprozess anzuwenden.
- können psychologisches Grundlagenwissen in seiner Relevanz bezüglich der Gestaltung interaktiver Systeme bewerten und zur Anwendung bringen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, Informationen zu einem Thema zusammenzutragen, zu strukturieren, kritisch zu reflektieren und im Rahmen eines Vortrags zu präsentieren und zu diskutieren.

Lerninhalte

- Visuelle, auditive und somatosensorische Wahrnehmung
- Visuelle und auditive Aufmerksamkeit
- Gedächtnismodelle
- Problemlösestrategien und kreatives Denken
- Entscheidungsprozesse
- Emotion und Motivation
- Sprachverstehen und -produktion
- Textverarbeitung

Literatur

Anderson, John R. (2013): Kognitive Psychologie. 7. Auflage. Berlin: Springer Verlag

Bak, Peter Michael (2020): Wahrnehmung, Gedächtnis, Sprache, Denken. Allgemeine Psychologie I - das Wichtigste, prägnant und anwendungsorientiert. Berlin: Springer-Verlag GmbH Deutschland. Online verfügbar unter:

<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-662-61775-5>

Dehaene, Stanislas (2012): Lesen. Die größte Erfindung der Menschheit und was dabei in unseren Köpfen passiert. München: btb Verlag

Eicher, Hans (2018): Die verblüffende Macht der Sprache. Was Sie mit Worten auslösen oder verhindern und was Ihr Sprachverhalten verrät. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer Fachmedien. Online verfügbar unter <https://link.springer.com/book/10.1007%2F978-3-658-18663-0>

Goldstein, E. Bruce (2014): Wahrnehmungspsychologie. Der Grundkurs. 9. Auflage. Berlin: Springer Verlag

Kahneman, Daniel (2015): Schnelles Denken, langsames Denken. 14. Auflage. München: Pantheon Verlag

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94205	Kognitive Psychologie	Patricia Malitzke	V	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94205	PLR	25 %	Fachvortrag (Anwendungsbezug)
	PLC	75 %	Multimedial gestützte, schriftliche Lernzielkontrolle (Faktenwissen)

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Bemerkungen

Gestaltung

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Modulnummer	94011	
Prüfungsverantwortlich	Bernd Reznicek	
Prüfungsnummer	94206	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	2. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, geeignete Gestaltungsmittel zu wählen.
- sind in der Lage, Gestaltungsmittel zu nennen und zu bewerten sowie das gelernte Wissen in Projekten umzusetzen.
- sind in der Lage, systematische und strukturierte Visualisierungen aus dem Bereich der Technik zu erarbeiten.
- sind in der Lage eigenständig eine Gestaltungsumgebung einzurichten und zu betreiben und zu betreiben und Leistungsnachweise darin zu erbringen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, eigene Lösungen prägnant darzustellen, fremde Lösungen zu erfassen und gemeinsam zu einem abgestimmten Ergebnis zusammenzuführen.
- können Verantwortung im Team übernehmen.

Lerninhalte

- Grundlagen Präsentationstechniken
- Erstellen von Layoutentwürfen
- Typografie und Regeln
- Layout und Gestaltungsraster
- Visuelle Zeichen
- Farbwirkung
- Illustration und Bildgestaltung
- Erstellung von Layoutentwürfen

Literatur

Kompodium der Mediengestaltung. I. Konzeption und Gestaltung (2014). Unter Mitarbeit von Joachim Böhringer, Peter Bühler, Patrick Schlaich und Dominik Sinner. 6., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.

Kompodium der Mediengestaltung Digital und Print. Konzeption und Gestaltung, Produktion und Technik für Digital- und Printmedien (2014). Unter Mitarbeit von Joachim Böhringer, Peter Bühler, Patrick Schlaich und Dominik Sinner. 6., vollst. überarb. u. erw. Aufl. 2014. Berlin: Springer Berlin (X.media.press).

Böhringer, Joachim (2014): Kompodium der Mediengestaltung. IV. Medienproduktion Digital. Unter Mitarbeit von Peter Bühler, Patrick Schlaich und Dominik Sinner. 6th ed. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin / Heidelberg (X. media. press Ser). Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=1967875>.

Böhringer, Joachim; Bühler, Peter; Schlaich, Patrick; Sinner, Dominik (2014): Kompodium der Mediengestaltung. III. Medienproduktion Print. 6., vollst. überarb. u. erw. Aufl. 2014. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg (X.media.press). Online verfügbar unter <http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflicht-1546876>.

Böhringer, Joachim; Bühler, Peter; Schlaich, Patrick; Sinner, Dominik (2014): Kompodium der Mediengestaltung. IV. Medienproduktion Digital. 6., vollst. überarb. u. erw. Aufl. 2014. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg (X.media.press). Online verfügbar unter <http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflicht-1559400>.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94206	Gestaltung	Bernd Reznicek	V	2
94207	Gestaltung – Übung	Bernd Reznicek	Ü	2

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94206 94207	PLF	25 Punkte	Vortrag (PechaKucha-Methode)
		25 Punkte	Plakatgestaltung
		50 Punkte	Schwachstellenanalyse Gestaltung (PLK), Open Book
		50 Punkte	Synthese einer Gestaltung (PLA), Open Book

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

² *PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Text and Speech

Studiengang	Information Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	98003
Prüfungsverantwortlich	Christiane Gläser
Prüfungsnummer	98202
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Präsenz	60 Stunden
Workload Selbststudium	90 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- kennen die Phasen des Schreibprozessen und können dieses selbst anwenden.
- kennen die verschiedenen Textsorten und können diese auch selbst erfassen.
- kennen verschiedene Schreibstile und können diese zielgruppengerecht anwenden.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, Texte anderer zu beurteilen und dies konstruktiv kommunizieren.
- können Lösungen schriftlich darstellen, den Lösungsweg beschreiben und präsentieren.

Lerninhalte

- Technical Writing Process
- Textsorten
- Grammatik und Rechtschreibung
- Linguistische Konzepte, Methoden und Erkenntnisse
- Alltagspraktische Sprach- und Kommunikationsprobleme
- Experten-Laien-Kommunikation

Literatur

Alred, Gerald J.; Oliu, Walter E.; Brusaw, Charles T. (2018): The Handbook of Technical Writing. 12nd edition 2019. New York: Macmillan Learning; Bedford.

Knapp, Karlfried (Hg.) (2011): Angewandte Linguistik. Ein Lehrbuch ; mit CD-ROM. 3., vollst. überarb. und erw. Aufl. Tübingen, Basel: Francke (UTB Sprachwissenschaften, 8275).

Morgan, Kieran (2015): Technical Writing Process. The simple, five-step guide that anyone can use to create technical documents such as user guides, manuals, and procedures: Better On Paper Publications.

ZHAW School of Applied Linguistics, ZHAW School of Applied (Hg.) (2021): Angewandte Linguistik für Sprachberufe. De Gruyter Mouton. 1. Auflage. Berlin/Boston: De Gruyter; De Gruyter Mouton (De Gruyter Studium).

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98202	Text and Speech	Christiane Gläser	V	2
98203	Text and Speech– Übungen	Christiane Gläser	Ü	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98202	PLK (90 Minuten)	100 %	—

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Bemerkungen

Virtuelle Modellierung

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Modulnummer	94013	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Prüfungsnummer	94301	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	3. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstudium	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, designorientierte Simulationen anhand von Teilen und/oder Produkten zu entwickeln, zu erstellen und durchzuführen.
- können Freiformflächen generieren, Class-A-Flächen erstellen, alternative Flächenmodellierungsmethoden analysieren und aufbauen, Restriktionen und Möglichkeiten in der Freiformflächenmodellierung analysieren.
- sind in der Lage, Simulationsformen für Designer analysieren, Simulationen von Handhabungen und Bewegungsabläufen entwickeln, Animationen und VR-Elemente erstellen und animierte Visualisierungen generieren.
- sind in der Lage Freiformflächen zu generieren, Flächenmanipulationen zu erstellen und Validierungen durchzuführen und Flächen zielgerichtet zu überarbeiten.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, ihre Fähigkeiten selbständig auf konkrete Aufgabenstellungen anzuwenden.

Lerninhalte

- Simulationsformen für Designer
- Simulation von Handhabungen und Bewegungsabläufen
- VR-Elemente
- Animierte Visualisierungen planen und erstellen
- Modellieren von Freiformflächen
- Class-A-Flächengenerierung
- Praxisnahe Flächenmodelliermethoden
- G0-G3 Übergänge
- Restriktionen von Möglichkeiten in der Freiformflächenmodellierung

Literatur

Robertson, Scott (2014): How to render. The Fundamentals of Light, Shadow and Reflectivity. Culver City, Calif: Design Studio Press.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94301	3D-Illustration	Otto Salzer	S	2
94302	3D-Rendering	Franco Zipperling	S	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr. ²	Art und Dauer des Leistungsnachweises ³	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94309	PLF	25 %	Schriftliche Lernzielkontrolle (Theorie)
		25 %	Praktische Aufgaben
94310	PLE	50 %	Entwürfe

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² P-Nr. = Prüfungsnummer

³ PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung
—**Weitere studienbegleitende Rückmeldungen**
—**Bemerkungen**
—

Datenmanagement

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Modulnummer	94014	
Prüfungsverantwortlich	Erwin Finkbeiner	
Prüfungsnummer (P-Nr.)	94303	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	3. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstunden	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, die Grundlagen und Einsatzmöglichkeiten mit XML in der Technischen Dokumentation und weiteren Einsatzgebieten zu nennen.
- können Informationen mit XML und weiteren Standards zu strukturieren sowie an Hand von Fallbeispielen ihre Kenntnisse anwenden und vertiefen.
- sind in der Lage, den grundlegenden und sicheren Umgang mit den XML-Elementen anzuwenden. Sie können die Vorteile von XML gegenüber SGML und HTML nennen.
- können XML-basierte Systeme bedarfsgerecht konfigurieren und verschiedene Standards anwenden.
- können die relationalen Datenbanktechnologien benennen und verfügen über Anwendungswissen der Datenmodellierung.
- haben einen Überblick über Einsatz von Datenbanken bei den Verwaltungs- und Publikationsprozessen.
- sind in der Lage eigenständig Entwicklungsumgebungen einzurichten und zu betreiben und Leistungsnachweise darin zu erbringen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage fächer- und themenübergreifend Datenstrukturen und -banken zu konzipieren und anzulegen.

Lerninhalte

- Vorteile von XML gegenüber SGML und HTML
- Syntax von XML, gültige XML-Dokumente
- Einführung in DTD, DITA, XML-Schema, XSL(T)
- Verarbeiten von XML-Daten für verschiedene Medien
- Relationale Datenbanken und Modellierung
- SQL-Syntax und Umsetzung in DB-Systemen
- Web- und DTP-Schnittstellen als Voraussetzung des Database Publishing
- Merkmale und Einsatz von XML-Datenbanken

Literatur

Fuchs, Elmar (2021): SQL - Grundlagen und Datenbankdesign. 1. Ausgabe. Bodenheim: HERDT.

Vonhoegen, Helmut (2015): Einstieg in XML. Grundlagen, Praxis, Referenz. 8., aktualisierte Aufl. Bonn: Rheinwerk (Rheinwerk Computing).

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94303	Datenmanagement	Erwin Finkbeiner	V	2
94304	Datenmanagement – Übungen	Erwin Finkbeiner	L	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94303	PLF	100 %	digitale, synchrone semesterbegleitende Online-Lernzielkontrollen (je 1/3), Open Book

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Bemerkungen

Publikationsprojekt

Studiengang	Information Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	98015
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Prüfungsnummer	98305
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	3. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Präsenz	60 Stunden
Workload Selbststudium	90 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Präsenz, Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, ein Informationsprodukt funktional, sprachlich, visuell und gestalterisch in einer Projektgruppe zu erstellen und drucktechnisch zu realisieren.
- können ihre erworbenen fachlichen und überfachlichen Kompetenzen aus den ersten beiden Studiensemestern anwenden.
- können geeignete Methoden und Analysen auswählen und diese systematisch anwenden.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können in Gruppen agieren und müssen im Rahmen der Lehrveranstaltung eine komplettes Informationsprodukt Dokumentation realisieren. Probanden testen das produzierte Produkt. Dabei lernen sie, mit Kritik, insbesondere von Benutzern, umzugehen.

Lerninhalte

- Projektmanagementmethoden
- Projektkalkulation
- Schwachstellenanalyse eines Informationsprodukts zu einem Produkt (vorzugsweise Konsumgut)
- Konzept und Realisierung eines verbesserten (gedruckten) Informationsprodukts

Literatur

Kompendium der Mediengestaltung. I. Konzeption und Gestaltung (2014). Unter Mitarbeit von Joachim Böhringer, Peter Bühler, Patrick Schlaich und Dominik Sinner. 6., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.

Kompendium der Mediengestaltung Digital und Print. Konzeption und Gestaltung, Produktion und Technik für Digital- und Printmedien (2014). Unter Mitarbeit von Joachim Böhringer, Peter Bühler, Patrick Schlaich und Dominik Sinner. 6., vollst. überarb. u. erw. Aufl. 2014. Berlin: Springer Berlin (X.media.press).

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98305	Publikationsprojekt	Prof. Dr. Constance Richter	P	3
98306	Kolloquium zum Publikationsprojekt	Prof. Dr. Constance Richter	K	1

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98305	PLP	100 %	Informationsprodukt, Projektbericht
98306	PLM		Vorstellen des Informationsproduktes für die anderen Gruppen

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Datenanalyse und -visualisierung

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber	
Modulnummer	94012	94012
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber	
Prüfungsnummer	94208	94208
Modulart	Pflichtmodul	Pflichtmodul
Studiensemester	3. Semester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Hybrid	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können Daten fundiert analysieren und auswerten.
- können die Relevanz verschiedener Daten und Visualisierungen im Hinblick auf konkrete Fragestellungen bewerten.
- können entscheiden, welche Darstellungsform die geeignetste ist, um die aus einer Datenanalyse resultierenden Ergebnisse am besten zu visualisieren und zielgruppengerecht zu kommunizieren.
- können Daten und Visualisierungen kritisch rezipieren.
- können datengestütztes Storytelling durchführen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können in Diskussionen fundiert Thesen vertreten und diskutieren.
- können in Diskussionen präsentierte Thesen kritisch hinterfragen.
- können Informationen zielgruppengerecht präsentieren.

Lerninhalte

- Mess- und Skalenniveaus
- Visualisierungstypen und Designelemente
- Darstellungsarten: statisch, dynamisch, interaktiv
- Daten-Designprinzipien
- Vorgehensmodelle zur Erstellung von Datenvisualisierungen
- Gängige Analyse- und Visualisierungsfehler
- Datengestütztes Storytelling

Literatur

Cairo, Alberto (2016): The truthful art. Data, charts, and maps for communication. San Francisco, CA: New Riders.

Kirk, Andy (2019): Data visualisation. A handbook for data driven design. 2nd edition. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC, Melbourne: SAGE.

Wilke, Claus (2020): Datenvisualisierung. Grundlagen und Praxis : wie Sie aussagekräftige Diagramme und Grafiken gestalten. 1. Auflage. Heidelberg: O'Reilly. Online verfügbar unter https://www.content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783960103813.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94208	Datenanalyse und -visualisierung	Prof. Dr. Markus Weber	V, Ü	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94208	PLF	50%	Datenvisualisierung: Aufbereitung und Präsentation eines Fallbeispiels
		50%	Dokumentation der Vorgehensweise zur Erstellung der Datenvisualisierung („Werkstattbericht“)

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Bemerkungen

2D-Visualisierung

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Modulnummer	94017	
Prüfungsverantwortlich	Bernd Reznicek	
Prüfungsnummer	94307	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	3. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, digitale Fotos aufzunehmen und zu bearbeiten.
- können technische Zeichnungen, Logos und Piktogramme entwickeln sowie professionelle Präsentationen erstellen.
- sind in der Lage mit Digitalkameras umzugehen und sind somit sicher im Erstellen und Aufnehmen digitaler Fotos. Sie können die Möglichkeiten und Grenzen von Digitalkameras einzuschätzen.
- können die grundlegenden Funktionen von Photoshop, Bridge und Camera Raw anwenden, um Bilder und Fotokompositionen für Druck, Internet und andere Medien zu erstellen sowie diese zu optimieren.
- sind in der Lage, mittels komplexer Funktionen von Illustrator und PowerPoint ihre Arbeit für die Erstellung von technischen Illustrationen und Präsentationen zu optimieren und eigene Ideen schnell und professionell in die Tat umzusetzen.
- sind in der Lage eigenständig eine 2D-Visualisierungsumgebung einzurichten und zu betreiben und Leistungsnachweise darin zu erbringen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage als Team zu agieren und gemeinsam Aufgaben zu lösen.

Lerninhalte

- Sachfotografie
- Sachfotografie für technische Dokumentation und Vertrieb
- Portraitaufnahmen und Gruppenfotos für Öffentlichkeitsarbeit
- Grundlagen der Fotografie und derameratechnik, Motivwahl, Beleuchtung und Belichtung, Hintergrund
- Einsatz von professioneller Kamera- und Studioausrüstung
- Schärfte, Tonwertkorrektur, Helligkeit, Kontrast, Farbe, Farbmanagement, Bildausschnitt und Bildwinkel und Bildformate,
- Camera Raw-Konvertierungsfunktionen
- Bildoptimierung für verschiedene Ausgabemedien
- Arbeiten mit Auswahlwerkzeugen, Ebenen und Masken
- Freistellen komplexer Bildmotive
- Retuschieren und Korrigieren von Bilddetails
- Erzeugen von Fotocollagen sowie Bildeffekte mit professionellen Bildbearbeitungstechniken

Literatur

Gockel, Tilo (2018): Die Neue Fotoschule. Von den Grundlagen zur Fotopraxis. Heidelberg: dpunkt.verlag. Online verfügbar unter <http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflicht-1300105>.

Hedgecoe, John (2008): Fotografieren. Die neue große Fotoschule. [Aktualisierte Aufl.]. München: Dorling Kindersley.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
94307	2D-Visualisierung	Bernd Reznicek Michael Ankenbrand	V, Ü	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94307	PLF	25 %	Fotoarbeiten
		75 %	Digitale Bildbearbeitung (Praktische Aufgaben), Open Book

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung
—**Weitere studienbegleitende Rückmeldungen**
—**Bemerkungen**
—

UX Writing

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber	
Modulnummer	98005	98005
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber	
Prüfungsnummer	98303	98303
Modulart	Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul
Studiensemester	3. Semester	6. Semester
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Hybrid	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können nutzerfreundliche audiovisuelle Texte formulieren, gestalten, prüfen und testen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können in Projektgruppen gemeinsam audiovisuelle Texte erstellen und konstruktiv Feedback geben.

Lerninhalte

- Stimme und Tonfall
- Gesprächhaftes Schreiben
- Microcopy
- Usability
- Qualitätsprüfung von Texten
- Testen von Texten
- Geschlechtersensible Sprache

Literatur

Grundlagen der User Experience: UX Writing und Microcopy (2018). Unter Mitarbeit von Markus Schrupf. Carpenteria, CA: linkedin.com. Online verfügbar unter <https://www.linkedin.com/learning/grundlagen-der-user-experience-ux-writing-und-microcopy>.

Podmajersky, Torrey (2019): Strategic writing for UX. Drive engagement, conversion, and retention with every word. Beijing: O'Reilly. Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=5788612>.

Yifrah, Kinneret (2020): UX writing & microcopy. 1. Auflage. Bonn: Rheinwerk Verlag (Rheinwerk Computing). Online verfügbar unter <https://www.rheinwerk-verlag.de/ux-writing-und-microcopy/>.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98303	UX Writing	Eugen Styrz	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98303	PLF	50 %	Erstellung audiovisueller Texte
		50 %	Qualitätsprüfung und Bewertung audiovisueller Texte

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Rapid Manufacturing

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz	
Modulnummer	94019	
Prüfungsverantwortlich	Daniel Birkicht	
Prüfungsnummer	94401	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	4. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstunden	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind auf Grund praktischer Erfahrungen in der Lage, die Grundlagen von Rapid Manufacturing zu beschreiben.
- kennen die Unterschiede verschiedener Rapid-Manufacturing-Verfahren und können sie anwenden.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in Lage, Aufgaben selbständig und als Team zu lösen, sowie über technische Vorgänge zu diskutieren.
- nehmen im Rahmen kontinuierlicher Übungen ihre persönlichen Lernfortschritte wahr und können darauf basierend mit konstruktiv-kritischen Rückmeldungen umgehen.

Lerninhalte

- 3D-Druckverfahren
- 3D-Druckanwendung

Literatur

Berger, Uwe; Hartmann, Andreas; Schmid, Dietmar (2019): 3D-Druck - additive Fertigungsverfahren. Rapid Prototyping, Rapid Tooling, Rapid Manufacturing. 3. Auflage. Haan-Gruiten: Verlag Europa-Lehrmittel Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG.

Feldmann, Carsten; Pumpe, Andreas (2016): 3D-Druck – Verfahrensauswahl und Wirtschaftlichkeit. Entscheidungsunterstützung für Unternehmen. Wiesbaden: Springer Gabler (essentials). Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-15196-6>.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94401	Rapid Manufacturing	Daniel Birkicht	V	2
94402	Rapid Manufacturing – Labor	Daniel Birkicht	L	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94401	PLP	100 %	praktische Arbeiten am 3D-Drucker (Labor)

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Software Engineering

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Modulnummer	94020	
Prüfungsverantwortlich	Erwin Finkbeiner	
Prüfungsnummer	94403	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	4. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können Software anhand verschiedener Software Engineering Aspekte bewerten und mit Hilfe weiterer Informationen den Entwicklungsprozess nachvollziehen.
- können eigene Projekte skizzieren und modellieren, sowie prototypisch entwickeln und modellieren.
- verstehen die grundlegenden Aspekte des Software Engineering und können sie anwenden.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- legen Wert auf die verschiedenen Qualitätsstandards und können diese reflektiert für das eigene, so wie dritte Projekte bewerten.
- können in kleinen Gruppen Projekte bearbeiten, gemeinsam einen Lösungsweg entwickeln, diskutieren und umsetzen.

Lerninhalte

- Programmiersprache Python
- Software Engineering: Definition und Überblick
- Normen und Standards in der Softwareentwicklung
- Integrierte Entwicklungsumgebungen (Docs-As-Code Methode)
- Analyse und Spezifikation
- Entwurf
- Wartung
- Dokumentation in der Softwareentwicklung
- Implementierung
- Testen und testgetriebene Entwicklung
- Software Ökosysteme und Implikationen

Literatur

Krypczyk, Veikko; Bochkor, Elena (2021): Handbuch für Softwareentwickler. Das Standardwerk für professionelles Software Engineering. 2. Auflage. Bonn: Rheinwerk; Rheinwerk Computing.

Sommerville, Ian (2020): Modernes Software-Engineering. Entwurf und Entwicklung von Softwareprodukten. Hallbergmoos: Pearson.

Weiterführende Literatur

Winters, Titus; Manshreck, Tom; Wright, Hyrum (2020): Software engineering at Google. Lessons learned from programming over time. Beijing: O'Reilly. Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6125413>.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94403	Software Engineering	Erwin Finkbeiner	V	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr. ²	Art und Dauer des Leistungsnachweises ³	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94403	PLK (90 Minuten)	100 %	

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² P-Nr. = Prüfungsnummer

³ PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Bemerkungen

Content Management

Studiengang	Information Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	98006
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Prüfungsnummer	98401
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	4. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Präsenz	60 Stunden
Workload Selbststudium	90 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Vorlesung

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können Single-Source-Publishing-Prozesse definieren.
- sind in der Lage Prozess- und Problemanalysen durchzuführen, sowie Optimierungspotentiale herauszustellen.
- sind in der Lage Informationsstrukturen zu analysieren und zu modellieren.
- können individuelle Anforderungen ermitteln und spezifizieren und somit eine Lastenheft erstellen.
- sind in der Lage Lösungen zu definieren und zu dokumentieren und somit ein Pflichtenheft zu erstellen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können im Team ein Informationsprodukt im Content Management System aufbauen. Dabei können sie eine komplexe Unternehmenssituation simulieren. Jeder einzelne muss gewissenhaft seine Rolle im Gesamtprozess wahrnehmen und kann die Verantwortung dafür übernehmen.

Lerninhalte

- Prozess- und Problemanalyse, Optimierungspotenzial
- Betriebswirtschaftliche Betrachtungen und Bewertungen
- Betriebliche Arbeitsabläufe definieren
- Individuelle Anforderungen ermitteln und spezifizieren (Lastenheft erstellen)
- Lösungen definieren und dokumentieren (Pflichtenheft erstellen)
- Kennenlernen von und Arbeiten mit einfachen und klassischen Content Management Systemen
- Praktische Umsetzung mit XML und Content Management System
- Strukturieren von Informationseinheiten im Content Management System
- Generierung von verschiedenen Ausgabedokumenten (Cross Media Publishing)

Literatur

Ament, Kurt (2007): Single Sourcing. Building Modular Documentation. Burlington: Elsevier. Online verfügbar unter <http://gbv.eblib.com/patron/FullRecord.aspx?p=421131>.

Drewer, Petra; Ziegler, Wolfgang (2014): Technische Dokumentation. Eine Einführung in die übersetzungsgerechte Texterstellung und in das Content-Management. 2., überarb. und aktualisierte Aufl. Würzburg: Vogel.

Riggert, Wolfgang (2019): ECM – Enterprise Content Management. Konzepte und Techniken rund um Dokumente. 2., vollst. überarb. Auflage 2019. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98401	Single Source Publishing	Prof. Dr. Constance Richter	V	2
98402	Content Management Systeme	Prof. Dr. Constance Richter	Ü	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
	PLP	80 %	Praktische Arbeiten im Content Management System
	PLM	20 %	Präsentation der praktischen Arbeiten vor Herstellern der Content Management Systeme

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung
—**Weitere studienbegleitende Rückmeldungen**
—**Bemerkungen**
—

Knowledge Management

Studiengang	Information Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland
Modulnummer	98007
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland
Prüfungsnummer	98403
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	4. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Präsenz	60 Stunden
Workload Selbststudium	90 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Vorlesung

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage zwischen Daten, Informationen und Wissen zu unterscheiden.
- können Wissen erheben und in Informationen festhalten.
- können die verschiedenen Modelle Wissensmanagementmethoden identifizieren und anwenden.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage Wissensträger zu beobachten und zu interviewen.
- können ihr Selbstbewusstsein stärken und ihre Selbstsicherheit erhöhen.

Lerninhalte

- Daten, Informationen und Wissen
- Wissensstrukturen und -bestände
- Grundlagen des Wissensmanagements
- Referenzdisziplinen des Wissensmanagements
- Methodische und softwaretechnische Unterstützung des Wissensmanagements
- Digitalisierung von Wissensmanagementmethoden

Literatur

Lehner, Franz (2021): Wissensmanagement. Grundlagen, Methoden und technische Unterstützung. 7., überarbeitete und erweiterte Auflage. München: Hanser.

Milton, Nick J.; Lambe, Patrick (2020): The knowledge manager's handbook. A step-by-step guide to embedding effective knowledge management in your organization. Second edition. London, New York, NY, New Delhi: Kogan Page.

Mittelmann, Angelika; Della Schiava, Manfred (2019): Wissensmanagement wird digital. 1. Auflage. Norderstedt: BoD – Books on Demand.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98406	Knowledge Management	Prof. Dr. Karsten Wendland	V	5

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98406	PLK	100 %	

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

3D-Visualisierung

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Modulnummer	94023	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Prüfungsnummer	94406	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	4. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstudium	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, die grundlegenden Funktionen eines 3D Animationsprogramms zu bedienen und eine mind. 30 Sekunden lange 3D-Animation mit technisch-wissenschaftlichem Inhalt zu erstellen.
- sind in der Lage die wesentlichen Faktoren wie beispielsweise Licht und Kamera zu beurteilen.
- sind in der Lage eine zugehörige Projektplanung, sowie die Abstimmungen im Team durchzuführen.
- sind Sie in der Lage eine Aufwandabschätzung (Zeit, Kosten, Qualität) bzgl. der Erstellung einer 3D-Animation abzuschätzen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können darauf basierend mit konstruktiv-kritischen Rückmeldungen umgehen.

- Lerninhalte**
- 3D-Modellieren
 - Texturieren
 - Licht
 - Kamera
 - Animation
 - Rendering
 - Postproduktion

Literatur

Autodesk: Tutorials. Find written and video tutorials for beginners to the most advanced users and learn about Autodesk products. Online verfügbar unter <https://area.autodesk.com/learn/tutorials/>.

Funk, Gerhard: DMA. E-Learningplattform für die digitale Medienausbildung. Online verfügbar unter <http://www.dma.ufg.ac.at/app>.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94023	3D-Visualisierung	Prof. Ralph Heinsohn	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94406	PLP	100 %	

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Simplified English

Studiengang	Information Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	98008
Prüfungsverantwortlich	Christiane Gläser
Prüfungsnummer	98404
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	4. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Kontaktstunden	60 Stunden
Workload Selbststudium	90 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Englisch
Organisationsform	Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- in der Lage, das Konzept des Simplified English, der vereinfachten englischen Sprache, sowie insbesondere die Spezifikation ASD-STE100 zu verstehen und erfolgreich in der Technischen Dokumentation anzuwenden.
- haben einen Einblick in die Themen vereinfachte Sprache und kontrollierte Sprache.
- können methodisch regelbasiert Schreiben und können Simplified Technical English gemäß der Regeln der ASD-STE100 im Arbeitsleben anwenden.
- haben ein besseres allgemeines Verständnis von normativ Geschriebenem, insbesondere im Englischen, und die für die Berufswelt wertvolle Erkenntnis, welche Vorteile diese Art der Dokumentation mit sich bringt.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können die branchenspezifische Schreibmethode innerhalb der Luftfahrt- und Verteidigungsindustrie anwenden und bei Bedarf ganz oder partiell systematisch auf andere Branchen übertragen.
- sind in der Lage, eine englischsprachige Spezifikation zu lesen, zu verstehen und anzuwenden.
- sind für den interkulturellen bzw. internationalen Gebrauch der englischen Sprache sensibilisiert.

Lerninhalte

- Controlled Language
- ASD-STE100
- Grammatik & Schreibregeln
- Textsorten

Literatur

ASD SIMPLIFIED TECHNICAL ENGLISH SPECIFICATION ASD-STE100 EUROPEAN COMMUNITY TRADE MARK NO. 017966390

INTERNATIONAL SPECIFICATION FOR THE PREPARATION OF TECHNICAL DOCUMENTATION IN A CONTROLLED LANGUAGE

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98404	Simplified English	Christiane Gläser	V	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98404	PLK 90 Minuten	100 %	

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Praktisches Studiensemester Information Design

Studienangang	Information Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz
Modulnummer	98500
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz
Prüfungsnummer	98501
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	5. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	3
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	30
Workload Präsenz	30 Stunden (Begleitseminar, 1 Kolloquiumstermin im 6. Studiensemester)
Workload Selbststudium	95 Arbeitstage im Unternehmen
Teilnahmevoraussetzung	Die Module der ersten drei Studiensemester müssen erfolgreich abgeschlossen sein.
Sprache	Deutsch, Englisch
Organisationsform	Präsenz, Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, in einem industriellen Teilbereich ihr bisher im Studium erworbenes Wissen und methodisches Vorgehen einzuschätzen und anzuwenden.
- können ihr bisher erworbenes Wissen und methodisches Vorgehen innerhalb der realen Arbeitswelt anwenden.
- sind zudem in der Lage, den Ablauf von Projekten in der Industrie darzustellen.
- festigen ihr Fachwissen in Projekten.
- sind durch das Verfassen des technischen Berichts in der Lage, die Vorgehensweise ihrer fachlichen Tätigkeit zu reflektieren und zu dokumentieren.
- können projektbegleitend von Informationsprodukten von der Entwicklung bis zur Auslieferung externe und interne Produkt-, Service- und Prozessinformationen bearbeiten, konzipieren und erstellen.
- können Schreib- und Strukturierungstechnik mit den Mitteln moderner Kommunikation anwenden.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, sich in ein bestehendes Team im Unternehmen zu integrieren.
- sind in der Lage, über ihre fachlichen Tätigkeiten, die sie während des praktischen Studienseesters getätigt haben, zu diskutieren und diese im Rahmen eines Kolloquiums zu präsentieren.

Lerninhalte

Begleitveranstaltung:

- Bewerbungsunterlagen erstellen und Bewerbungsgespräche führen
- Kolloquien der Studierenden des 6. Studienseesters
- Bericht schreiben
- Zeitmanagement
- Grundlagen Unternehmenskommunikation

Literatur

Hirsch-Weber, Andreas; Scherer, Stefan (2016): Wissenschaftliches Schreiben und Abschlussarbeit in Natur- und Ingenieurwissenschaften. Grundlagen - Praxisbeispiele - Übungen : 42 Abbildungen, 13 Tabellen. Unter Mitarbeit von Beate Bornschein, Evelin Kessel, Lydia Krott, Simon Lang und Sarah Gari. Stuttgart: Verlag Eugen Ulmer (UTB Schlüsselkompetenzen, Natur- und Ingenieurwissenschaften, 4450).

Lutis, Virginie de (2019): Kommunikation Im Unternehmen. Tipps Für Effizientes Kommunizieren Mit Kollegen, Vorgesetzten und Mitarbeitern. Unter Mitarbeit von Sarah Mareike Lobeck. Namur: Lemaitre Publishing (Coaching Ser). Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6610148>.

Müller, Eckehard (2016): Den Praktikumsbericht richtig schreiben. Auswertung, Fehlerrechnung und Ergebnisdarstellung. Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft mbH; UVK/Lucius (UTB, 4618).

Weiterführende Literatur

Reichel, Tim (2016): Bachelor of Time - Zeitmanagement im Studium. 1. Auflage, Format: PDF. Aachen: Studienscheiss Verlag.

Gemein, Vera (2021): Kurzer Weg zur guten Bewerbung. Der Kompakt-Ratgeber für Bewerbungsmappe und Vorstellungsgespräch. Eurasburg: Vera Gemein.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98501	Begleitseminar	Prof. Dr. Constance Richter	V	2
98502	Praktikum	Die Studierenden werden von einem Professor oder wissenschaftlichen Mitarbeiter betreut. Die Zuteilung findet in der ersten Vorlesungswoche statt. Die Studierenden organisieren einen Termin zwischen den Betreuenden der Hochschule und des Unternehmens.	PR	—
98503	Kolloquium	betreuende Person der Hochschule, ggf. betreuende Person des Unternehmens	K	—

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98501	—	—	—
98502	PLS	—	Praktikumsbericht
98502	PLM	—	Kolloquium

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Die Module der ersten drei Studiensemester müssen erfolgreich abgeschlossen sein.

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Feedbackgespräch zum Praktikumsbericht

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Information Design Projekt

Studiengang	Information Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	98009
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Prüfungsnummer	98701
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	7. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Kontaktstudium	60 Stunden
Workload Selbststudium	90 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können in Kleingruppen an einer Problemstellung arbeiten und regelmäßig ihren Fortschritt vor Studierenden und Unternehmen präsentieren.
- können komplexe (technische) Informationen recherchieren, bewerten und selektieren, organisieren, standardisieren.
- können menschenzentrierte Informationsprodukte auditiv und visuell für unterschiedlichste Zielgruppen und Medien gestalten und entwickeln.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können die Lösungen anderer Teams diskutieren und konstruktiv bewerten.
- können aus den Diskussionen anderer Teams weiteres Vorgehen für das eigene Team ableiten.

Lerninhalte

- Projektmanagement
- Zeitmanagement
- Teambuildingmethoden
- Die Studierenden bearbeiten in Kleingruppen (max. 4 Studierenden) eine Problemstellung eines Unternehmens oder einer Organisation.

Literatur

Themenspezifische Literatur, Empfehlungen während der Lehrveranstaltung

Weiterführende Literatur

Beifuss, Annika; Holzbaur, Ulrich (2020): Projektmanagement für Studierende. Strategie und Methode für ein erfolgreiches Studium. 2. Auflage. Wiesbaden, Germany: Springer Gabler (essentials).

Chen, John (2012): 50 Digital Team-Building Games. Fast, Fun Meeting Openers, Group Activities and Adventures using Social Media, Smart Phones, GPS, Tablets, and More. 1., Auflage. New York, NY: John Wiley & Sons.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98701	Information Design Projektarbeit	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland	P	3
98702	Kolloquium Information Design	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland	K	1

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98701	PLP	100 %	Projektbericht
98702	PLM		Projektpräsentation, 15 min mit anschließenden Fragen, Dienstag nach der letzten Prüfungswoche.

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung
—**Weitere studienbegleitende Rückmeldungen**

Wöchentliche Pitches

Bemerkungen
—

Normung und Recht

Studiengang	Information Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	98010
Prüfungsverantwortlich	Markus Boxleitner
Prüfungsnummer	98703
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	7. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Kontaktstunden	60 Stunden
Workload Selbststudium	90 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Präsenz

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, gesetzliche Anforderungen aus einem bestimmten Bereich in das übergeordnete Ganze einzuordnen und anzuwenden.
- sind in der Lage, rechtliche Aspekte bei der Erstellung von Informationsprodukten zu verstehen, zu überprüfen und ggf. die Fehler zu beheben.
- sind in der Lage, Recht und Normen und die dazugehörige Bedeutung für ihre Tätigkeit zu erkennen und zu deuten.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind durch den Gebrauch von Rechten und Normen sensibilisiert, verantwortungsvoll zu handeln.

Lerninhalte

- Überblick über das Technische Recht in Deutschland und Europa
- Gewerbliche Schutzrechte
- Normung und Recht
- EG-Richtlinien und CE-Kennzeichnung
- Risikobeurteilung: Normenrecherche
- Konformitätsbewertungsverfahren

Literatur

Erstellung von Nutzungsinformationen (Gebrauchsanleitungen) für Produkte - Teil 1: Grundsätze und allgemeine Anforderungen (IEC/IEEE 82079-1:2019); Deutsche Fassung EN IEC/IEEE 82079-1:2020, Ausgabe 2021-09

ANSI Z535 Product Safety Signs & Labels

Medizinprodukteverordnung

Richtlinien: Maschinenrichtlinie, Outdoor-Richtlinie, Niederspannungsrichtlinie, EMV-Richtlinie, RoHS-Richtlinie

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98703	Normung und Recht	Markus Boxleitner	V	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98703	PLK	100 %	

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Wissenschaftliches Arbeiten

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Modulnummer	94026	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Prüfungsnummer	94703	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	7. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstunden	15 Stunden	
Workload Selbststudium	135 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können themenspezifische Informationen recherchieren, erheben, be- und auswerten.
- können themenspezifische Informationen schriftlich und mündlich zusammenfassen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können wissenschaftlich argumentieren.

Lerninhalte

- Grundlagen Präsentationstechniken
- Grundlagen zum Aufbau von Dokumenten
- Zusammenspiel von Dokumenten und Vorlagen
- Erstellung einer Dokumentenvorlage
- Grundlagen zur semantischen Auszeichnung
- Integration von Grafiken
- Typografische Gestaltung und Formatierung
- Zitieren und Verweisen

Literatur

Kipman, Ulrike; Leopold-Wildburger, Ulrike; Reiter, Thomas (2018): Wissenschaftliches Arbeiten 4.0. Vortragen und Verfassen leicht gemacht. 3. Auflage. Berlin: Springer (Lehrbuch).

Oehrich, Marcus (2022): Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben. Schritt für Schritt zur Bachelor- und Master-Thesis in den Wirtschaftswissenschaften. 3., vollst. überarb. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH; Springer Gabler.

Voss, Rödiger (2020): Wissenschaftliches Arbeiten ... leicht verständlich! Mit zahlreichen Abbildungen und Übersichten. 7., überarbeitete Auflage. München: UVK Verlag (UTB, 8447. Schlüsselkompetenzen).

Wichmann, Angela (2019): Quantitative und Qualitative Forschung im Vergleich. Denkweisen, Zielsetzungen und Arbeitsprozesse. 1. Auflage 2019. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg (Psychologie für Studium und Beruf).

Weiterführende Literatur

Brosius, Hans-Bernd; Haas, Alexander (2022): Methoden der empirischen Kommunikationsforschung. Eine Einführung. 8., vollst. überarb. u. erw. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH; Springer VS (Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft).

Pospeschill, Markus (2013): Empirische Methoden in der Psychologie. 1. Aufl. Stuttgart: UTB GmbH; Reinhardt.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94703	Wissenschaftliches Arbeiten	Prof. Dr. Karsten Wendland Prof. Dr. Constance Richter	S	1

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94703	PLS	100 %	Wissenschaftliche Arbeit (Theorie)

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Studium Generale

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz	
Modulnummer	98999	94999
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz	
Prüfungsnummer	98999	94999
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	7. Semester	
Moduldauer	7 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	3 CP	
Workload Präsenz	—	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	—	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

—

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- erweitern ihre ganzheitliche Bildung und schaffen sich ein stabiles theoretisches Fundament für eine erfolgreiche Berufslaufbahn.
- stärken und fördern ihre Persönlichkeitsentwicklung.

Lerninhalte

Fachspezifische Möglichkeiten, bspw.:

- Messen
- Kongresse
- Fachtagungen
- Exkursionen

Fachübergreifende Möglichkeiten:

- siehe Career Center der Hochschule Aalen:
<https://www.hs-aalen.de/de/facilities/7>

Ehrenamtliche Möglichkeiten:

- siehe Career Center der Hochschule Aalen:
<https://www.hs-aalen.de/de/pages/externes-ehrenamt>

Literatur

Hochschule Aalen (Lesefassung vom 2011): Richtlinie der Hochschule Aalen – Technik und Wirtschaft über das Studium Generale und den Erwerb von Sozialkompetenz. Online verfügbar unter https://www.hs-aalen.de/uploads/mediapool/media/file/2076/Careercenter_Richtlinie_Studium_Generale_deutsch.pdf, zuletzt aktualisiert am 30.06.2011, zuletzt geprüft am 28.09.2023.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94999 98999	Studium Generale	—	x	—

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr. ²	Art und Dauer des Leistungsnachweises ³	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94999 98999	PLS	100 %	Abschlussbericht, Muster

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² P-Nr. = Prüfungsnummer

³ PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Bemerkungen

Bachelorarbeit

Studiengang	Information Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland
Modulnummer	99999
Prüfungsverantwortlich	Erstbetreuer der Abschlussarbeit
Prüfungsnummer	9999
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	7. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	12 CP
Workload Präsenz	—
Workload Selbststudium	360 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	—

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden können ...

- komplexe (technische) Informationen recherchieren, bewerten und selektieren, organisieren, standardisieren.
- komplexe (technische) Informationen auch gesetzeskonform und normgerecht schriftlich und mündlich präsentieren.
- technische Zusammenhänge verstehen und aus der Vielzahl der technischen Daten und Funktionen die wichtigsten verständlich, gegenstands- und zielgruppengerecht, übersichtlich und in logischer Form sachlich richtig darstellen und den Informationsprozess aktiv gestalten.
- ihre ausgeprägte Schreib- und Lesekompetenz multimedial und international anwenden.
- menschenzentrierte Informationsprodukte auditiv und visuell für unterschiedlichste Zielgruppen und Medien gestalten und entwickeln.
- geeignete statische, dynamische und interaktive Darstellungen und Medien einsetzen, und wirtschaftliche Publikations- und Produktionsmethoden auswählen sowie an deren Weiterentwicklung forschen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden können ...

- fachliche Entscheidungen kritisch herbeiführen, beurteilen und bewerten. Dabei bedienen sie sich der im Studium erlernten Verfahren, Kreativtechniken und Innovationsmethoden und können vertiefend wissenschaftlich innovativ tätig sein.
- in interdisziplinären, interkulturellen Teams arbeiten. Interdisziplinäre und internationale Studienaspekte befähigen, sich den zunehmend globalen Herausforderungen und Ansprüchen zu stellen und sich auch auf globalen Märkten zu behaupten.
- interdisziplinäre, interkulturelle Teams anleiten und führen. Die Vermittlung methodischer und sozialer Kompetenzen und die stark seminaristische und projektorientierte Ausrichtung der Module fördern die Persönlichkeitsbildung und die Entwicklung von Führungsqualitäten.
- ethische wie auch gesellschaftliche Aspekte innerhalb ihrer Tätigkeit berücksichtigen. Sie reflektieren ihr berufliches Handeln und entwickeln somit ein berufliches Selbstbild.

Lerninhalte —

Literatur —

Weiterführende Literatur

Berger, Helga (2020): Schritt für Schritt zur Abschlussarbeit. Gliedern, formulieren, formatieren. 2., verbesserte Auflage. Paderborn, Deutschland: Ferdinand Schöningh (Schlüsselkompetenzen, 5106).

Peters, Jan H.; Dörfler, Tobias (2019): Schreiben und Gestalten von Abschlussarbeiten in der Psychologie und den Sozialwissenschaften. 2., aktualisierte Auflage. Hallbergmoos: Pearson Studium (Pearson Studium - Psychologie).

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
99999	Bachelorarbeit	2 Betreuer: – 1. Betreuer: Hochschule – 2. Betreuer: Hochschule oder Vertreter aus dem Unternehmen, der mind. einen B. Sc. hat.	PLP	12

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr. ²	Art und Dauer des Leistungsnachweises ³	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
9999	PLS	100 %	Bachelorarbeit
9998	PLK		Kolloquium

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

² P-Nr. = Prüfungsnummer

³ *PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Virtual and Augmented Reality

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Modulnummer	94807	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Carsten Lecon	
Prüfungsnummer	94609	
Modulart	Wahlpflichtmodul	
Studiensemester	6. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	Praktisches Studiensemester	
Sprache	Deutsch, Englisch	
Organisationsform	Hybrid	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, VR und AR zu unterscheiden und projektspezifischen anzuwenden und umzusetzen.
- können virtuelle Anwendungen programmieren. Dazu verstehen sie die Syntax von ausgewählten Tools und können die Eigenschaften von virtuellen Welten auflisten.
- können Verfahren zur Erstellung von 3D-Animationen und von 3D-Welten einsetzen.
- können Animationen und virtuelle Anwendungen erstellen und bearbeiten.
- sind in der Lage sich im Team abzustimmen, sowie fachlich über das Thema VR und AR zu diskutieren.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können in einer Gruppe Projektziele definieren und diese umsetzen. Sie arbeiten im Team und können somit entsprechende Soft Skills wie Zeitmanagement, Konfliktmanagement, Präsentationskompetenz etc. erfahren.
- können selbstständig (allein oder in Gruppen) Themen aus dem Lehrgebiet erarbeiten und darstellen.

Lerninhalte

- Geschichte von VR und AR
- Konzeptionierung und Erstellung einer AR-/VR-Umgebungen

Literatur

Dörner, Ralf; Broll, Wolfgang; Grimm, Paul; Jung, Bernhard (Hg.) (2019): Virtual und Augmented Reality (VR/AR). Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität. Springer-Verlag GmbH. 2., erweiterte und aktualisierte Auflage. Berlin: Heidelberg. Online verfügbar unter <http://www.springer.com>.

Grimm, Paul; Jung, Yvonne A.; Dörner, Ralf; Geiger, Christian (Hg.) (2019): Virtuelle und Erweiterte Realität. 16. Workshop der GI-Fachgruppe VR/AR. Gesellschaft für Informatik; Shaker Verlag. Düren: Shaker Verlag (Berichte aus der Informatik).

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94609	Virtual and Augmented Reality	Prof. Dr. Carsten Lecon	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94609	PLP	100 %	Projekt

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Creative Writing

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter	
Modulnummer	98801	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter	
Prüfungsnummer	98601	
Modulart	Wahlpflichtmodul	
Studiensemester	6. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstunden	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Hybrid	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- führen ein Publikationsprojekt eigenständig durch und wenden ihr bereits erlerntes Wissen aus den Bereichen Satz- und Drucktechnik, Typografie, Visualisierung, Layout und Mediengestaltung an.
- publizieren als Gesamtheit ein Printprodukt – von der Konzeption bis hin zum gedruckten Exemplar, das ausgeliefert wird.
- sind in der Lage, ihre Textsorten- und Stilkompetenz anzuwenden und zu vertiefen.
- können Zeitungstexte, insbesondere Artikel mit technischen Inhalten, neu erstellen oder bestehende Artikel bewerten.
- können die gelernten Methoden aus verschiedensten Modulen anwenden (bspw. Zielgruppenanalyse, Interviewtechniken, Designevaluation ...).

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können in einem Großprojekt eine bestimmte Rolle einnehmen (Chefredakteur, Redakteur, Designer ...).
- können gemeinsam Lösungen erarbeiten und diskutieren und müssen dabei ihre Vorschläge präsentieren und vertreten.
- können Konflikte im Team und in der gesamten Projektgruppe lösen.

Lerninhalte

- kurze Einführung in Textsortentheorie, Zeitungstextsorten, Interviewtechnik und Sprachstile
- Bildung einer Zeitungsredaktion mit allen benötigten Ressorts zur Erstellung einer Zeitschrift über einen technischen Studiengang der Hochschule Aalen
- Zielgruppe: Studieninteressierte, insbesondere Schüler höherer Jahrgänge
- Beispiele der letzten Jahre: [GETIT-Übersicht](#)

Literatur

Fuchs, Werner T. (2021): Crashkurs Storytelling. Grundlagen und Umsetzungen. 3. Auflage. Freiburg: Haufe (Haufe Fachbuch, 10418).

Morrison, Matt (2010): Key Concepts in Creative Writing. 2010. Auflage. Oxford: Macmillan Education; Palgrave (Palgrave Key Concepts).

Puttenat, Daniela (2012): Praxishandbuch Presse- und Öffentlichkeitsarbeit. Der kleine PR-Coach. 2., aktualisierte und erw. Aufl. Wiesbaden: Springer Gabler.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98601	Creative Writing	Prof. Dr. Constance Richter	P	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98601	PLP	100 %	Projektergebnis: gedrucktes Magazin

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Videoproduktion

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Modulnummer	98803	
Prüfungsverantwortlich	Dennis Herzig	
Prüfungsnummer	98603	
Modulart	Wahlpflichtmodul	
Studiensemester	6. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, die Grundlagen der Videoproduktion zu anzuwenden und ein Video mit den dafür notwendigen Arbeitsschritten zu erstellen.
- sind in der Lage die Bildsprache als wesentlichen Aspekt der Videoproduktion zu verstehen.
- können Kamera- und Schnitttechnik anwenden sowie ein Drehbuch unter dem Aspekt Projektmanagement (Zeit/Kosten/Rechte/Qualität) von digitalen Videoproduktionen erstellen.
- in der Lage, eine ca. 5 Minuten lange Videoproduktion mit technisch-wissenschaftlichem Inhalt zu erstellen. Dabei sind sie in der Lage, neben der Anwendung von Dreh- und Schnitttechniken, die Postproduktion sowie ggf. die Vertonung durchzuführen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind durch das Projekt in der Lage die Arbeitsschritte eines Produktionsteams zu verstehen, zu planen und durchzuführen.
- sind in der Lage sich im Team abzustimmen, sowie fachlich über das Thema Videoproduktion zu diskutieren.

Lerninhalte

- Einführung in die Bildsprache, Filmanalyse, Drehbucheinstellung
- Einführung in Kamera- und Schnitttechnik
- Produktion eines Videofilms (Dreh, Schnitt, Postproduktion, ggf. Vertonung)

Literatur

Fluch, Detlef (2021): Technische Grundlagen für Mediengestalter*innen. Handbuch der Audio- und Videotechnik. 7. Auflage. Norderstedt: Books on Demand.

Schmitt, Wolfgang M. (2022): Mit Filmen sehen lernen. Originalausgabe. Berlin: Suhrkamp (edition suhrkamp, 2791).

Weiterführende Literatur

Eick, Dennis (2013): Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien. Köln: Herbert von Halem (Praxis Film). Online verfügbar unter <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.1453/9783744505710>.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98603	Videoproduktion	Prof. Ralph Heinsohn Dennis Herzig	P	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98603	PLP	100 %	Videoprojekt

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Advanced Topics in Information Design

Studiengang	Information Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	98804
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Prüfungsnummer	98604
Modulart	Wahlpflichtmodul
Studiensemester	6. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Präsenz	30 Stunden
Workload Selbststudium	120 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Online, Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können fachspezifisch Projekte interdisziplinär bearbeiten.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können in interdisziplinären Teams arbeiten.
- können interdisziplinäre Teams anleiten und führen.

Lerninhalte

- Themenspezifische Problemstellungen, die gemeinsam mit Studierenden anderer Studienangebote und ggf. mit Unternehmen bearbeitet werden. Die Themen werden von den betreuenden Professoren oder auch von Studierenden zu Semesterbeginn vorgeschlagen.

Literatur

Weiterführende Literatur

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98604	Advanced Topics in Information Design	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland	P	—
	Kolloquium	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland	K	—

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98604	PLP	100 %	Projektbericht
	PLM		Projektpräsentation (15 min) mit anschließender Fragerunde

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Bemerkungen

Die mündliche Prüfung findet am Dienstag nach dem Prüfungszeitraum statt.

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Technisches naturwissenschaftliches Projekt

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter	
Modulnummer	94805	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter	
Prüfungsnummer	94606	
Modulart	Wahlpflichtmodul	
Studiensemester	6. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	30 Stunden	
Workload Selbststudium	120 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Hybrid	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können fachspezifisch Projekte interdisziplinär bearbeiten.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können in interdisziplinären Teams arbeiten.
- können interdisziplinäre Teams anleiten und führen.

Lerninhalte

- Themenspezifische Problemstellungen, die gemeinsam mit Studierenden anderer Studienangebote und ggf. mit Unternehmen bearbeitet werden. Die Themen werden von den betreuenden Professoren oder auch von Studierenden zu Semesterbeginn vorgeschlagen.

Literatur

—

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
94606	Technisches naturwissenschaftliches Projekt	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland Prof. Dr. Markus Weber NN	P	—
94607	Kolloquium zum Technischen naturwissenschaftlichen Projekt	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland Prof. Dr. Markus Weber NN	K	—

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94606	PLP	100 %	Projektbericht
94607	PLM		Projektpräsentation (15 min) mit anschließender Fragerunde

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

Die mündliche Prüfung findet am Dienstag nach dem Prüfungszeitraum statt.

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

1. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland (Prüfungsausschussvorsitzender)	
Modulnummer	98808	94808
Prüfungsverantwortlich		
Prüfungsnummer	98610	94610
Modulart	Wahlpflichtmodul	
Studiensemester	6. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstudium	x Stunden	
Workload Selbststudium	x Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	Der Studierende reicht digital, formlos zu Vorlesungsbeginn des Semesters (spätestens vor der Prüfungsanmeldung) – eine Übersicht der entweder bereits belegten und/oder der zu belegenden Wahlpflichtmodule ein und – die jeweilige Modulbescheinigung des zu belegenden Wahlpflichtmoduls. Der Prüfungsausschussvorsitzende gibt schriftliche Rückmeldung (E-Mail).	
Sprache	—	
Organisationsform	—	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

—

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

—

Lerninhalte

—

Literatur

—

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98610 94610	Wahlfach HS-1	—	x	x

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98610 94610	Wahlfach HS-1	—	—

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

2. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland (Prüfungsausschussvorsitzender)	
Modulnummer	98809	94809
Prüfungsverantwortlich		
Prüfungsnummer	98611	94611
Modulart	Wahlpflichtmodul	
Studiensemester	6. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstudium	x Stunden	
Workload Selbststudium	x Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	Der Studierende reicht digital, formlos zu Vorlesungsbeginn des Semesters (spätestens vor der Prüfungsanmeldung) – eine Übersicht der entweder bereits belegten und/oder der zu belegenden Wahlpflichtmodule ein und – die jeweilige Modulbescheinigung des zu belegenden Wahlpflichtmoduls. Der Prüfungsausschussvorsitzende gibt schriftliche Rückmeldung (E-Mail).	
Sprache	—	
Organisationsform	—	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

—

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

—

Lerninhalte

—

Literatur

—

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98611 94611	Wahlfach HS-1	—	x	x

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98611 94611	Wahlfach HS-1	—	—

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

3. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland (Prüfungsausschussvorsitzender)	
Modulnummer	98810	94810
Prüfungsverantwortlich		
Prüfungsnummer	98612	94612
Modulart	Wahlpflichtmodul	
Studiensemester	6. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstudium	x Stunden	
Workload Selbststudium	x Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	Der Studierende reicht digital, formlos zu Vorlesungsbeginn des Semesters (spätestens vor der Prüfungsanmeldung) – eine Übersicht der entweder bereits belegten und/oder der zu belegenden Wahlpflichtmodule ein und – die jeweilige Modulbescheinigung des zu belegenden Wahlpflichtmoduls. Der Prüfungsausschussvorsitzende gibt schriftliche Rückmeldung (E-Mail).	
Sprache	—	
Organisationsform	—	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

—

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

—

Lerninhalte

—

Literatur

—

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art ¹	SWS
98612 94612	Wahlfach HS-1	—	x	x

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98612 94612	Wahlfach HS-1	—	—

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

