

studieren leben gestalten

Mediendesign an der
DHBW Ravensburg

Allgemeine Hinweise zu Aufbau,
Inhalt, Zielsetzung und Prüfung
der praktischen Ausbildung

Studiengangsleiter:

Prof. Herbert Moser (A-Phase)

Prof. Dr. Markus Rathgeb (B-Phase)

www.mediendesign-ravensburg.de

Aufbau, Inhalte, Zielsetzungen und Prüfung der praktischen Ausbildung im Studiengang Mediendesign der Dualen Hochschule Baden-Württemberg

Inhaltsverzeichnis	Seite
1. Lernziele und Hinweise für die praktische Ausbildung im Betrieb	2
1.1 Allgemeine Lernziele für die praktische Ausbildung	2
1.2 Didaktische und methodische Hinweise für die praktische Ausbildung	2
2. Ausbildungsinhalte der Praxisphase	2
2.1 Projektarbeiten	3
2.2 Zielsetzung	3
2.3 Kompetenzen, die durch die Projektarbeiten gefördert und geübt werden	3
2.4 Projektbearbeitung	3
2.5 Credit Points	4
2.6 Umfang und zeitliche Aspekte	4
3. Gliederung und Strukturierung der Lehrinhalte der praktischen Ausbildung	4
3.1 Funktionsübergreifende Ausbildungsinhalte	6
3.2 Funktionsbezogene Ausbildungsinhalte, unterteilt in Gestaltung und Technik	6
4. Modulbeschreibungen für die Praxisphasen	9
5. Abgabe, Präsentation und Bewertung der drei Projektarbeiten	13
5.1 Die 1. Projektarbeit	13
5.2 Die 2. Projektarbeit	15
5.3 Die 3. Projektarbeit	18
Anlagen	
Anlage 1: Auszug aus der Studien- und Prüfungsordnung für den Studienbereich Wirtschaft	20
Anlage 2: Formular zur Anmeldung einer Projektarbeit	22

1. Lernziele und Hinweise für die praktische Ausbildung im Betrieb

1.1 Allgemeine Lernziele für die praktische Ausbildung

Allgemeine Lernziele für die praktische Ausbildung sind:

- (1) der Transfer der Theorieinhalte (Studienakademie) in die jeweiligen gestalterischen Funktionsbereiche.
- (2) die Ausweitung bzw. der Erwerb beruflicher und personaler Schlüsselqualifikationen (Problemlösung, Kommunikation, Kooperation etc.)
- (3) das Kennen lernen und Erleben der betrieblichen und beruflichen Realität.

1.2 Didaktische und methodische Hinweise für die praktische Ausbildung

- (1) Die fachpraktische Ausbildung in den unterschiedlichen Funktionsbereichen der Unternehmen sollte sich schwerpunktmäßig auf die Bereiche Information, Mitarbeit am Tagesgeschäft bzw. Routinegeschäft und die Übertragung eigenverantwortlicher Projektaufgaben beziehen.
- (2) Die Betreuer in den Fachabteilungen sollten mit den Studierenden im Rahmen einer Einführung die Aufgaben des Fachbereiches und die Ziele des bevorstehenden Praktikums besprechen. Im Verlauf des Praktikums sollte ein regelmäßiger Informationsaustausch bis hin zu einem abschließenden Beurteilungsgespräch stattfinden.
- (3) Die angewandten Lehr- und Lernmethoden sollten dem jeweiligen Ausbildungsstand der Studierenden und den betrieblichen Erfordernissen bzw. Gegebenheiten der jeweiligen Fachabteilungen entsprechen. So kann in unterschiedlichen Lernsituationen und Bereichskulturen die berufliche Realität erlebt und erlernt werden.

2. Ausbildungsinhalte der Praxisphase

Nur im Unternehmen können künstlerische und wissenschaftliche Erkenntnisse für den Gestaltungsprozess optimiert werden. Darum ist die praktische Mitarbeit eine wichtige Grundlage der Ausbildung.

Die Studierenden der Berufsakademie sind mitverantwortlich für den Erwerb der notwendigen theoretischen und praktischen Kenntnisse im Unternehmen. Sie bemühen sich deshalb in allen Ausbildungsphasen weitgehend selbständig um die Erlangung gestalterischer Fähigkeiten. Der Betrieb ist aufgefordert, einen Mitarbeiter zu benennen, der Ansprechpartner für die Studierenden ist und den Kontakt zum Studiengang hält.

2.1 Projektarbeiten

In den Praxisphasen eines Berufsakademiestudiums, sind drei Praxismodule zu absolvieren, pro Studienjahr ein Modul. Gegenstand der Praxismodule sind Projektarbeiten, die dazu dienen, die Symbiose aus in der Theoriephase gelegten wissenschaftlichen sowie gestalterischen Grundlagen und der Anwendung in den Praxisphasen verstärkt zu ermöglichen. Die Erkenntnisse der jeweiligen Fachgebiete (z.B.: Gestaltung, Technik oder Projektmanagement) sollen auf eine betriebliche Fragestellung angewandt werden. (siehe auch Punkt 4: Auszug aus der Prüfungsordnung)

2.2 Zielsetzung

- (1) Die Studierenden sollen zeigen, dass sie über die grundsätzliche persönliche und handwerkliche Befähigung verfügen, künstlerisch-gestalterische Arbeiten im betrieblichen Kontext zu realisieren.
- (2) Die zu bearbeitende Fragestellung soll sich in einer umfassenden, eigenständigen und gestalterisch fundierten Lösung niederschlagen.

2.3 Kompetenzen, die durch die Projektarbeiten gefördert und geübt werden

- (1) Fachwissen und Problemlöseverhalten
 - Fähigkeit zur kritischen Reflexion
 - Systematisches Denken und Problemlösungstechniken
 - Fähigkeit zum kreativen Denken
 - Erweiterung der fachlichen Kenntnisse
 - Bewertungsfähigkeit
 - Projektfindung und -definition
 - Projektmanagementtechniken.
- (2) Entwurf und Gestaltung
 - Kenntnis und Anwendung von Darstellungstechniken
 - Kenntnis verschiedener Kreativitätstechniken
 - Erweiterung der gestalterischen Repertoires
 - Fähigkeit zur Umsetzung visuell-kommunikativer Aufgabenstellungen

2.4 Projektbearbeitung

- (1) Die Projektbearbeitung umfasst die Vorbereitungen, das Erarbeiten und die Präsentation von Entwürfen in einem Kolloquium an der staatlichen Studienakademie.

(2) Die Entwürfe haben in Qualität, Umfang und Innovationsgehalt den Anforderungen an die künstlerische Befähigung gestalterischer Berufe zu genügen.

(3) Die schriftliche Dokumentation des Projektes hat den Kriterien fachwissenschaftlichen Arbeitens zu genügen.

(4) Die Analyse und Synthese der inhaltlichen Problematik hat neben den konkreten praktischen Abläufen auch die fachwissenschaftlichen Erkenntnisse zu berücksichtigen.

2.5 Credit Points

(1) Jede der drei Praxismodule ist mit 20 Credit Points ausgestattet.

(2) Die Projektarbeit des ersten Studienjahres wird mit „bestanden“ oder „nicht bestanden“ bewertet. Die Projektarbeiten des zweiten und dritten Studienjahres werden benotet.

2.6 Umfang und zeitliche Aspekte

(1) Die Arbeiten sollen Variantenreichtum dokumentieren und mindestens 5, maximal 10 Visualisierungen umfassen, die das Format DIN A4 nicht überschreiten.

(2) Sie wird begleitet durch eine schriftliche Ausarbeitung im Umfang von 20 bis 30 Seiten.

(3) Die Projektarbeiten müssen 14 Tage vor dem angesetzten Kolloquiumstermin beim zuständigen Studiengangleiter eingegangen sein.

(4) Die ersten beiden Projektarbeiten werden in einer Präsentation vorgestellt. Die Präsentationszeit soll inklusive Diskussion ca. 30 Minuten betragen. Das dritte Praxismodul wird in Form einer mündlichen Prüfung abgenommen.

3. Gliederung und Strukturierung der Lehrinhalte der praktischen Ausbildung

Innerhalb des dreijährigen Studiums finden zeitversetzt Theorie- und Praxisphasen statt. Die Lehrinhalte der Praxisphasen bauen aufeinander auf und haben in jedem Jahr einen anderen Schwerpunkt. Grundsätzlich soll gewährleistet sein, dass der vom Ausbildungsunternehmen zu erstellende Ausbildungsplan sich – unter Berücksichtigung unternehmensspezifischer Gegebenheiten – an den nachfolgend beschriebenen Schwerpunkten und den Ausbildungsinhalten orientiert. Eine zeitliche Koordination der Inhalte der praktischen Ausbildung mit der theoretischen Ausbildung an der DHBW Ravensburg ist wünschenswert. Sollten in einem Unternehmen Funktionen und/oder Aufgabenfelder überhaupt nicht vorkommen, wird den Unternehmen empfohlen, die Studierenden im Rahmen eines Praktikums in einem anderen Unternehmen temporär unterzubringen.

Die Lehrinhalte im ersten Jahr der Praxisphase sollen so zusammengestellt sein, dass die Studierenden besonders stark mit Entwurfstätigkeiten betraut werden. Dazu gehören im Wesentlichen Aufgaben für das Planen, Vorbereiten und Durchführen von Entwürfen und das Entwickeln von Gestaltungselementen.

Im zweiten Studienjahr verlagert sich die Gewichtung der Lehrinhalte zunehmend auf die konzeptionelle Erarbeitung von Kommunikationslösungen oder Gestaltungsansätzen. Die Studierenden verlagern den Fokus von einzelnen zu gestaltenden Elementen auf ein Denken in Systemen und Prozessen. Dazu gehört ebenso eine gezielte Informationsrecherche wie die Interpretation von Kunden-Briefings.

Im dritten und letzten Studienjahr wird der Studierende als eigenverantwortliches Mitglied interdisziplinärer Projektteams eingebunden. Er agiert als Fachverantwortlicher beispielsweise unter Konzeptionern, Druckern, Technikern oder Textern. Er wendet seine Kenntnisse im Projektmanagement an und weiß den entstehenden Aufwand im Rahmen einer Kosten-Nutzen-Analyse zu bewerten.

In Kundengesprächen, Kundenbetreuung, Projekt- und Wettbewerbspräsentationen ist er in der Lage die unternehmerischen Belange kompetent zu vertreten.

Die Medien- und Kommunikationsbranche (Multimedia- und Werbeagenturen, Design Studios, Rundfunk- und Fernsehanstalten, Verlage) weist in ihren unternehmensspezifischen Ausprägungen eine sehr große Vielfalt auf. Entsprechend differenziert sind in den einzelnen Unternehmen Funktionsbereiche und Abteilungen organisiert. Ein detaillierter Studienplan kann deshalb nur zum Ziel haben, inhaltliche Empfehlungen zu geben. Die unternehmensübergreifende verbindliche Manifestation von Inhalten für die Durchführung der praktischen Ausbildung zum/zur Mediendesigner/in erscheint unter diesen Voraussetzungen nicht praxisgerecht.

Die Inhalte der praktischen Ausbildung sind in funktionsübergreifende und funktionsbezogene Teile gegliedert. Die funktionsübergreifende Ausbildungsinhalte gelten für alle betrieblichen Teilbereiche gleichermaßen, während die funktionsbezogenen die fachlichen Inhalte der einzelnen Bereiche umfassen.

3.1 Funktionsübergreifende Ausbildungsinhalte

Studienjahr 1 (1. und 2. Praxisphase)

Aufgaben, Strukturen und Arbeitsabläufe der Fachabteilung sowie das Kennenlernen von Verbindung zu anderen Bereichen. Arbeitstechniken und firmenspezifische Richtlinien kennen lernen und in der Praxisphase anwenden.

Studienjahr 2 (3. und 4. Praxisphase)

Nach entsprechender Einweisung eine überschaubare Aufgabenstellung bearbeiten und am Tagesgeschäft mitwirken. Dabei sind selbstständige noch fehlende Fachkenntnisse zu ergänzen, betriebliche Information zu schaffen und die Arbeiten sorgfältig durchzuführen. Arbeitsergebnisse schriftlich/mündlich darlegen und auswerten. Dabei sind mögliche unterschiedliche Fachmeinungen zu berücksichtigen.

Studienjahr 3 (5. und 6. Praxisphase)

Die Zusammenarbeit innerhalb des Einsatzbereiches kennen lernen. Dabei sollen Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit im Umgang mit Vorgesetzten und Kollegen geübt werden. Ausbilden von Schnittstellenkompetenz. Rhetorische Kompetenz und Präsentationsvermögen soll ausgebildet werden.

Information für einen Bericht sammeln, dessen Thema Bezüge zu den Detailaufgaben des Einsatzbereiches aufweisen.

3.2 Funktionsbezogene Ausbildungsinhalte, unterteilt in Gestaltung und Technik

Studienjahr 1 (1. und 2. Praxisphase)

Grundlagen des Gestaltens, Medien-Design aus den jeweiligen Schwerpunkten der Betriebe, Inhaltliche Empfehlungen:

Gestaltung:

1. Grundlagen der Typografie, Kriterien zur Schriftwahl
2. Entwurf: Kreativitätstechniken, Gestaltungsraster, Layout, Komposition, Entwickeln von Gestaltungselementen, Moodcharts
3. Fotografie, Bildgestaltung: Bildausschnitt, Komposition
4. Mediaplan, Storyboarding, Flow-Chart, Navigationskonzept
5. Screendesign und Interfacegestaltung

Technik:

1. Werkzeugkompetenz: Layout-, Satz- und Zeichenprogrammen, Animationsprogrammen, digitale Bildbearbeitung
2. Buchbinde- und Verpackungstechniken, Papiertechnik, Oberflächentechnik
3. HTML-Programmierung, Java-Scripting, Programmiersprachen
4. Datenbanksysteme

Studienjahr 2 (3. und 4. Praxisphase)

Medien-Design aus den jeweiligen Schwerpunkten der Betriebe, Cross Media

Inhaltliche Empfehlungen:

Gestaltung:

1. Präsentationssysteme und ihre Spezifikation
2. Strategisches Gestalten: Werbekampagnen, Informationssysteme
3. Cross Media: Grundlagen, Kompatibilitätsprobleme, Medienkonvergenz
4. Ausstellungsdesign, Rauminstallation
5. Film/Video: filmische Einstellungen, Filmschnitt
6. Audio / Sound: Einsatz von Musik, Ton und Sprechtext
7. 3-D-Visualisierung: Wirkung und Zusammenspiel dreidimensionaler Gestaltungsmöglichkeiten

Technik:

1. Autorenprogramme zur Herstellung von Multimedia-Präsentationen
2. Programmiersprachen (Action Script, Lingo etc.)
3. Digitaler Videoschnitt
4. Tontechnik
5. 3-D-Animation: Modelling, Rendering

Studienjahr 3 (5. und 6. Praxisphase)

Vertiefte Ausbildung in gewählten Funktionsbereichen

Inhaltliche Empfehlungen:

Gestaltung:

1. Entwickeln von unternehmensspezifischer Entwurfsmethodik
2. Nonlineare und lineare Dramaturgie
3. Entwerfen in Systemen und Prozessen
4. Entwerfen von Präsentationsmaterialien und Bildschirmpräsentationen
5. Durchführen von Wettbewerbspräsentationen: Konzeptionelle Herleitung, Entwurfsvarian-

ten, Dokumentation

Technik

1. Interaktionskonzepte, HCI-Modelle, Mensch-Maschine-Interaktion
2. Erstellen und Steuern von Bildschirmpräsentationen
3. Einsatz von Scoringmodellen zur Entscheidungsfindung

4. Modulbeschreibungen für die Praxisphasen

Modul	PRAXISPHASE: Praxismodul I
Studiengang	Bachelor Medien
Code	W MD PM I
Lage des Moduls	1. und 2. Sem.
Art	Pflicht
ECTS-Punkte	20
Stud. Arbeitsbelastung	600 Std. Workload incl. 10 Präsenzstunden
Prüfungstermin	Nach Abschluss des 1. Praxismoduls
Prüfungsform / -dauer	Projektarbeit und deren Präsentation (PA)
Bewertungsregel	Die Projektarbeit wird mit bestanden oder nicht bestanden bewertet.
Lernmethoden	angeleitetes Arbeiten am Arbeitsplatz, Projektarbeit
Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Markus Rathgeb, Berufsakademie Ravensburg
Zugangsvoraussetzung	Keine
Nachfolger	PRAXISPHASE: Praxismodul II
Kompetenzziele	<p>Die Studierenden sollen zeigen, dass sie über die grundsätzliche persönliche und handwerkliche Befähigung verfügen, künstlerisch-gestalterische Arbeiten im betrieblichen Kontext zu realisieren. Die zu bearbeitenden Aufgabenstellungen sollen sich in eigenständigen und gestalterisch fundierten Lösungen niederschlagen. Nach Abschluss des Moduls haben die Studierenden gelernt,</p> <ul style="list-style-type: none"> • über einen längeren Zeitraum an einem Projekt teils selbständig, teils unter Anleitung zu arbeiten. • sich mit Arbeitstechniken und firmenspezifischen Richtlinien vertraut zu machen und in der Praxis anzuwenden • Zusammenhänge von Ideen und deren gestalterische Umsetzung zu erproben, ihre wechselseitigen Wirkungen auch im Hinblick auf die Zweckbestimmung kritisch zu hinterfragen. • Erkenntnisse der Theorie wie Grundlagen des Gestaltens und des Entwerfens von Medien-Design sowie Problemlösungs- und Projektmanagementtechniken in der Praxis anzuwenden. • sich in den betrieblichen Ablauf und in das Kollegenteam zu integrieren <p>Die Projektbearbeitung umfasst</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Vorbereitung, das Erarbeiten und die Präsentation von Entwürfen an der staatlichen Studienakademie. Die Entwürfe haben in Qualität und Umfang den Anforderungen an die künstlerische Befähigung gestalterischer Berufe zu genügen. • die Anfertigung einer schriftlichen Dokumentation des Projektes, die den Kriterien fachwissenschaftlichen Arbeitens zu genügen hat.
Literatur	<p>Weidemann, K.: <i>Wahrnehmen, Ideen finden, Gestalt geben</i>; Cantz Verlag, 2004 Pricken, M.: <i>Kribbeln im Kopf</i>; Schmidt, 2004 Krug, S.: <i>Don't make me think</i>, New Riders 2000 Willberg, H.-P.: <i>Lesetypografie</i>, Schmidt, 2005 Duschek, K., Stankowski, A.: <i>Visuelle Kommunikation</i>; Reimer, 1989</p>
Lehrinhalte	<p>Mit Schwerpunkten je nach betrieblichem Hintergrund: Gestalterische Kompetenzen: Grundlagen der Typografie, Kriterien zur Schriftwahl – Entwurf: Kreativitätstechniken, Gestaltungsraster, Layout, Komposition, Entwickeln von Gestaltungselementen – Corporate Design – Fotografie, Bildgestaltung – Mediaplan, Storyboarding, Flow-Chart, Navigationskonzept – Screendesign und Interfacegestaltung Technische Kompetenzen/Werkzeugkompetenzen: Layout-, Satz- und Zeichenprogramme, Animationsprogramme, digitale Bildbearbeitung – Buchbinde- und Verpackungstechniken, Papiertechnik, Oberflächentechnik – HTML-Programmierung</p>

Modul	PRAXISPHASE: Praxismodul II
Studiengang	Bachelor Medien
Code	W MD PM II
Lage des Moduls	3. und 4. Sem.
Art	Pflicht
ECTS-Punkte	20
Stud. Arbeitsbelastung	600 Std. Workload incl. 10 Präsenzstunden
Prüfungstermin	Nach Abschluss des 2. Praxismoduls
Prüfungsform / -dauer	Projektarbeit und deren Präsentation (PA) Projektarbeit: 5.000 Worte plus/minus 10%, Anhang mit aussagekräftigen Arbeitsproben, welche die gestalterische Tätigkeit des Studierenden dokumentieren
Bewertungsregel	Bei 50% der geforderten Leistung wird die Note 4,0 erreicht.
Lernmethoden	angeleitetes Arbeiten am Arbeitsplatz, Projektarbeit
Modulverantwortlicher	Prof. Herbert Moser, Berufsakademie Ravensburg
Zugangsvoraussetzung	PRAXISPHASE: Praxismodul I
Nachfolger	PRAXISPHASE: Praxismodul III
Kompetenzziele	<p>Im zweiten Studienjahr verlagert sich die Gewichtung der Lehrinhalte zunehmend auf die konzeptionelle Erarbeitung von Kommunikationslösungen oder Gestaltungsansätzen. Die Studierenden sollen mit komplexeren Aufgabenstellungen betraut werden, den Fokus von einzelnen zu gestaltenden Elementen zu einem Denken in Systemen und Prozessen verlagern. Dazu gehören ebenso gezielte Informationsrecherchen wie die Interpretation von Kunden-Briefings.</p> <p>Die Studierenden arbeiten dabei zunehmend selbständig oder eigenverantwortlich im Team. Sie zeigen, dass sie nicht nur über gestalterische, sondern auch über eine gewisse systematische und strategische Befähigung verfügen, um Medien in unterschiedlichen Anwendungen gezielt und differenziert einzusetzen. Im sozialen Umgang zeigen sie sind teamfähig, denken mit, sind offen für Anregungen und Kritik.</p> <p>Nach Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage</p> <ul style="list-style-type: none"> • nach entsprechender Einweisung eine überschaubare Aufgabenstellung zu bearbeiten und am Tagesgeschäft mitwirken. • Konkurrenzanalysen durchzuführen, um wirkungsvolle Designkonzeptionen zu entwerfen. • relevanter Problemlösungstechniken anzuwenden. • kreative Eigenleistungen einzubringen. • die fachlichen Kenntnisse durch Selbststudium zu erweitern. • Projektmanagementtechniken gezielt anzuwenden. • ihre eigenen Fähigkeiten und die Kompetenzen ihrer Kollegen richtig einzuschätzen.
Literatur	<p>Kandorfer, P.: <i>Lehrbuch der Filmgestaltung</i>; Mediabook-Verlag Reil, 2003 Nielsen, J.: <i>Designing Web Usability</i>, New Riders 2000 Gaede, W.: <i>Abweichen von der Norm</i>; Langen/Müller, 2002 Küpper, J.: <i>Dimensionen ästhetischer Erfahrung</i>; Surkamp, 2003 Sachs-Hombach & Rehkämper: <i>Bildgrammatik</i>; Scriptorum, 1998</p>
Lehrinhalte	<p>Mit Schwerpunkten je nach betrieblichem Hintergrund: Gestalterische Kompetenzen: Präsentationssysteme und ihre Spezifikation – Strategisches Gestalten: Werbekampagnen, Informationssysteme – Cross Media: Grundlagen, Kompatibilitätsprobleme, Medienkonvergenz – Ausstellungsdesign, Rauminstallation – Film/Video: filmische Einstellungen, Filmschnitt – Audio / Sound: Einsatz von Musik, Ton und Sprechtext – 3-D-Visualisierung: Wirkung und Zusammenspiel dreidimensionaler Gestaltungsmöglichkeiten Technische Kompetenzen/Werkzeugkompetenzen: Autorenprogramme zur Herstellung von Multimedia-Präsentationen – Programmiersprachen (Action Script, Lingo etc.) – Digitaler Videoschnitt – Tontechnik – 3-D-Animation: Modelling, Rendering</p>

Modul	PRAXISPHASE: Praxismodul III
Studiengang	Bachelor Medien
Code	W MD PM III
Lage des Moduls	5. und 6. Sem.
Art	Pflicht
ECTS-Punkte	20
Stud. Arbeitsbelastung	600 Std. Workload incl. 10 Präsenzstunden
Prüfungstermin	Nach Abschluss des 3. Praxismoduls
Prüfungsform / -dauer	Mündliche Prüfung: Präsentation sowie Frage- bzw. Gesprächsrunde
Bewertungsregel	Bei 50% der geforderten Leistung wird die Note 4,0 erreicht.
Lernmethoden	Selbständige Projektarbeit
Modulverantwortlicher	Prof. Herbert Moser, Berufsakademie Ravensburg
Zugangsvoraussetzung	PRAXISPHASE: Praxismodul II
Nachfolger	keine
Kompetenzziele	<p>Im dritten und letzten Studienjahr sollen die Studierenden als eigenverantwortliche Mitglieder in interdisziplinäre Projektteams eingebunden werden. Sie agieren als Fachverantwortliche beispielsweise in einer Unit mit Konzeptionern, Druckern, Technikern oder Textern. Sie wenden ihre Kenntnisse im Projektmanagement an und wissen den entstehenden Aufwand im Rahmen einer Kosten-Nutzen-Analyse zu bewerten.</p> <p>Auch als Persönlichkeit beginnen sich die Studierenden zu festigen: In Kundengesprächen, Kundenbetreuung, Projekt- und Wettbewerbspräsentationen sind sie in der Lage, die unternehmerischen Belange kompetent zu vertreten und mit ihrer Argumentation zu überzeugen. Im innerbetrieblichen Ablauf sind sie in der Lage, mit anderen zu kooperieren und sich mitzuteilen. Konflikte werden wahrgenommen und adäquat angegangen.</p> <p>Nach Abschluss des Moduls zeigen die Studierenden die Fähigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • zur (selbst-)kritischen Reflexion • zu systematischem Denken. Sie kennen relevante Problemlösungstechniken aus eigener Erfahrung. • zu kreativem Denken. • zur Bewertungs- und Entscheidungsfähigkeit. • zur Projektfindung und -definition. • Projektmanagementtechniken gezielt anzuwenden.
Literatur	<p>Studienschwerpunkt Grafik-Design: Birkigt, K.: <i>Corporate Identity</i>; Moderne Industrie, 2002 Klein, N.: <i>No Logo</i>; Riemann, 2002 Lahaye, H.-P., Lutsch, C.: <i>Orientierung</i>; Cantz, 2002 Müller-Brockmann, J.: <i>Gestaltungsprobleme des Grafikers</i>; Niggli, 2003 Resnick, E.: <i>Design for communication</i>; Wiley, 2003</p> <p>Studienschwerpunkt Multimedia-Design Puscher, F.: <i>Das Usability Prinzip</i>; dpunkt-Verl., 2001 Oberquelle, H. (Hrsg.): <i>Mensch & Computer 2001</i>; Teubner, 2001 Brinck, T.; Gergle, D.; Wood, S.: <i>Usability for the web</i>; Morgan Kaufmann Publ., 2002 Rosson, M. B.; Carroll, J. M.: <i>Usability engineering</i>; Morgan Kaufmann Publ., 2002 Hissen, F.; <i>Kompendium Screen-Design. Effektiv informieren und kommunizieren mit Multimedia</i>. 3. Auflage. Heidelberg: Springer, 2003.</p> <p>Studienschwerpunkt Bewegtbild-Design Field, S., Meyer, A.: <i>Drehbuchs schreiben für Fernsehen und Film</i>; List, 2000 Kramarek, J., Pockrandt, R., Kerstan, P.: <i>DuMont's Handbuch für praktische Filmgestaltung</i>; DuMont, 1986</p>

	<p>Dunker, A: Licht- und Schattengestaltung im Film; TR-Verl.-Union, 2004</p> <p>Keane Ch.: Schritt für Schritt zum Erfolgreichen Drehbuch; Autorenhaus-Verl., 2002</p> <p>Katz, D.: Die richtige Einstellung; 2001, 2000</p>
Lehrinhalte	<p>Mit Schwerpunkten je nach betrieblichem Hintergrund:</p> <p>Gestalterische Kompetenzen: Entwickeln von unternehmensspezifischer Entwurfsmethodik – Nonlineare und lineare Dramaturgie – Entwerfen in Systemen und Prozessen – Corporate Identity – Entwerfen von Präsentationsmaterialien und Bildschirmpräsentationen – Durchführen von Wettbewerbspräsentationen: Konzeptionelle Herleitung, Entwurfsvarianten, Dokumentation</p> <p>Technische Kompetenzen/Werkzeugkompetenzen: Interaktionskonzepte, HCI-Modelle, Mensch-Maschine-Interaktion – Erstellen und Steuern von Bildschirmpräsentationen – Einsatz von Scoringmodellen zur Entscheidungsfindung – Colormanagement, Preprint-Standards, Printmanagement – Studioteknik, Workflow</p>

5. Abgabe, Präsentation und Bewertung der drei Projektarbeiten

5.1 Die 1. Projektarbeit

Abgabe der Projektarbeit

Die 1. Projektarbeit ist zu Beginn der Theoriephase im Anschluss an die 2. Praxisphase abzugeben. Der Termin wird mindestens drei Monate vor Abgabe von der Studienakademie bekannt gegeben.

Bewertung

Gegenstand der Bewertung ist die schriftliche Ausarbeitung. Die Projektarbeit des ersten Studienjahres wird durch einen wissenschaftlichen Betreuer mit „bestanden“ oder „nicht bestanden“ bewertet.

Umfang der schriftlichen Arbeit

Die schriftliche Arbeit soll einen Umfang von 20 bis 30 Seiten haben. Dem Anhang sind aussagekräftige Arbeitsproben beizufügen, welche die gestalterische Tätigkeit des Studierenden dokumentieren.

Gutachten 1. Projektarbeit

Verfasser/in der Projektarbeit:	
Studienjahrgang:	
Studiengang / Studienrichtung:	
Kommission	
Praxismodul (1. Studienjahr):	
Titel der Projektarbeit:	

	voll erfüllt	in Ordnung	nicht erfüllt
1. Themenstellung und Strukturierung			
• Eindeutige und klar formulierte Problemstellung und Zielsetzung			
• Verständliche und aussagekräftige Gliederung			
• Logische und nachvollziehbare Gedankenführung			
• Verknüpfung von Theorie und Praxis			
2. Themenbearbeitung			
• Definition und Begriffsabgrenzung			
• Diskussion und kritische Beurteilung verwendeter Meinungen und Verfahren			
• Einbringung eigener Lösungsvorschläge			
• Verständliche Darstellung und Aussagen für einen sachverständigen Dritten			
3. Auswertung von Materialien			
• Literatur			
• Referenzmaterial			
• Sonstiges (z.B. Firmenunterlagen usw.)			
4. Formale Aspekte			
• Rechtschreibung, Grammatik und Interpunktion			
• Umfang			

Bewertung:

bestanden

Nicht bestanden

Unterschrift wissenschaftlicher Betreuer

5.2 Die 2. Projektarbeit

Abgabe der Projektarbeit

Die 2. Projektarbeit ist zu Beginn der Theoriephase im Anschluss an die 4. Praxisphase abzugeben. Der Termin wird mindestens drei Monate vor Abgabe von der Studienakademie bekannt gegeben.

Präsentation

Die Projektarbeiten werden von den Verfassern im Rahmen eines Seminars präsentiert. Dauer der Präsentation: ca. 20 Minuten mit anschließender Diskussion von ca. 10 Minuten.

Bewertung

Gegenstand der Bewertung sind, wie bei der 1. Projektarbeit, die schriftliche Ausarbeitung sowie die Art und der Inhalt der Präsentation. Die Projektarbeit des zweiten Studienjahres wird benotet. Dabei wird die Bewertung von mindestens einem hauptberuflichen Mitglied des Lehrkörpers der staatlichen Studienakademie und einem Vertreter der beruflichen Praxis vorgenommen.

Umfang der schriftlichen Arbeit

Die schriftliche Arbeit soll einen Umfang von 20 bis 30 Seiten haben. Dem Anhang sind aussagekräftige Arbeitsproben beizufügen, welche die gestalterische Tätigkeit des Studierenden dokumentieren.

Gutachten 2. Projektarbeit

Kommission:	
Datum und Uhrzeit der Prüfung:	
Studierende(r):	Kurs:
Thema der Projektarbeit:	

Erfassung und Interpretation des Themas, inhaltliche Anforderungen

Anforderungen	Kommentar
<ul style="list-style-type: none"> ○ Qualitatives und quantitatives Niveau <ul style="list-style-type: none"> • Ist die Problemstellung klar und eindeutig formuliert? Ist das Thema richtig erfasst? • Werden überprüfbare Ziele gesetzt? • Verständliche Darstellung und Aussagen für einen sachverständigen Dritten ○ Gliederung und Vernetzung der Teilaspekte/ Teilelemente (konzeptioneller Ansatz) <ul style="list-style-type: none"> • Wurden alle an der Maßnahme beteiligten Begriffe richtig definiert und in Bezug gestellt? • Lässt sich aus der Gliederung der logische Gedankengang der Arbeit herleiten und notwendige Maßnahmen erkennen? 	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Wird das Thema „integrativ“ umgesetzt? <ul style="list-style-type: none"> • Wird der Kontext, in dem die Themenstellung eingebettet ist, verdeutlicht? • Konkurrenz: Werden für das Verständnis der Arbeit zu vergleichbaren Umsetzungen/Projekten aufgezeigt? • Werden mit der Themenstellung verbundene historische und zukünftige Entwicklungen aufgezeigt/berücksichtigt? • Diskussion und kritische Beurteilung verwendeter Meinungen und Verfahren ○ Wird das Thema „innovativ“ umgesetzt? <ul style="list-style-type: none"> • Einbringung eigener Lösungsvorschläge 	

Formale Anforderungen

<ul style="list-style-type: none">○ Entspricht die Projektarbeit formal fachwissenschaftlichen Anforderungen, d.h.:<ul style="list-style-type: none">• Wird die Zitiertechnik korrekt angewendet• Wissenschaftlicher Sprachstil• Fremdes geistiges Eigentum ist an jeder Stelle eindeutig gekennzeichnet• Literaturverzeichnis• Rechtschreibung, Grammatik und Interpunktion○ Entspricht die Designarbeit formal professionellen Anforderungen, d.h.:<ul style="list-style-type: none">• Lässt sich das visuelle Ergebnis logisch aus der Konzeption ableiten?• Ist die Visualisierung eindeutig dazu geeignet die Anforderungen der Aufgabenstellung zu kommunizieren?• Erscheint der Lösungsansatz aus Sicht der Zielgruppe nachvollziehbar und schlüssig?○ Äußere Form der Arbeit, d.h.<ul style="list-style-type: none">• Gestaltung, Bindung Typografische Aufbereitung des Skripts• Seitengestaltung, Pagina, Satzspiegel	
---	--

Präsentation der Projektarbeit

<ul style="list-style-type: none">○ Art und Inhalt der Präsentation<ul style="list-style-type: none">• Der Vortrag ist verständlich und gekennzeichnet von einer angemessenen Dramaturgie und Struktur.• Der Präsentationsinhalt wurde von Präsentationsmedien angemessen unterstützt. Anwendungsbeispiele, Szenarien, Beamerpräsentationen etc. wurden zur Veranschaulichung eingesetzt.○ Reflexion der Projektarbeit<ul style="list-style-type: none">• Die Reflexion über die eigenen Arbeiten ist selbstkritisch. Fragen und Einwände werden aufgenommen und angemessen beantwortet.	
--	--

Note:

bestanden

Nicht bestanden

Unterschriften Prüfungsausschuss:

5.3 Die 3. Projektarbeit

Zeitpunkt der Prüfung

Die Abnahme der 3. Projektarbeit findet als mündliche Prüfung am Ende des dritten Studienjahres statt (in der Regel im September eines Jahres). Sollte dieser Zeitpunkt in die Praxisphase fallen, sind die Unternehmen gehalten, die Studierenden für die Zeit der Prüfung freizustellen (DHBW-Vertrag § 3.9)

Ablauf der Prüfung

Die Präsentation der 3. Projektarbeit wird innerhalb von 30 Minuten durchgeführt und besteht aus zwei Prüfungsteilen:

Prüfungsteil 1: Präsentation

Prüfungsdauer: mindestens 15 maximal 20 Minuten.

Der Studierende präsentiert der Kommission eine selbst zusammen gestellte Auswahl von 3-5 Designarbeiten/Projekten mit Ausnahme der Bachelorarbeit (Da sie bereits an anderer Stelle ausreichend gewürdigt wurde, darf die Bachelorarbeit nicht in der Auswahl berücksichtigt werden). Die Auswahl soll einen repräsentativen Eindruck über die Gestaltungskompetenz der/des Studierenden vermitteln. Mindestens zwei Arbeiten müssen in der beruflichen Praxis entstanden sein. Die/der Prüfungskandidat soll innerhalb der Präsentation der Prüfungskommission die Auswahlkriterien für die vorgestellten Arbeiten erläutern und auch eine selbstkritische Reflexion zu ihren/seinen gestalterischen Leistungen vornehmen.

Prüfungsteil 2: Reflexion und Diskurs

Prüfungsdauer: mindestens 10 maximal 15 Minuten.

Die Prüfungskommission stellt im Anschluss daran der Kandidatin bzw. dem Kandidat Fragen zu Vortragsstil, zur medialen Aufbereitung, zu Auswahlkriterien der zusammengestellten Arbeiten und zur eigenen, selbstreflexiven Einschätzung.

Die Reflexion wird gefolgt von einem theoretischen Diskurs, in dem die präsentierten Projekte in Beziehung zu zeitgenössischen Design-Äußerungen gestellt werden.

Prüfungskommission

Die Prüfungskommission besteht aus vier Mitgliedern. Den Vorsitz führt ein Mitglied des hauptberuflichen Lehrkörpers der Hochschule. Daneben wird im Prüfungsausschuss mindestens ein Vertreter der beruflichen Praxis vertreten sein.

Gutachten 3. Projektarbeit

Kommission:	
Datum und Uhrzeit der Prüfung:	
Studierende(r):	Kurs:
Thema der Projektarbeit:	

1	Auswahl	Es wurde eine repräsentative und umfassende Auswahl an Gestaltungsarbeiten getroffen, die Kompetenzen des Studierenden klar erkennen lässt.	Max. Punktzahl: 30
1.1		Die Arbeiten sind geeignet die Kernkompetenzen des Studierenden zu belegen. Sie sind Resultat einer kontinuierlichen Entwicklung seiner gestalterischen Kompetenzen.	
1.2		Die Arbeiten sind variationsreich. Sie reflektieren überzeugende Lösungsansätze zu den bearbeiteten Themen.	
2	Präsentation	Die Präsentation der Arbeiten ist dem Präsentationsziel angemessen. Die Präsentation unterstützt eine Begründung der getroffenen Auswahl sowie eine klare Vermittlung des Gestaltungsprozesses und der Lösungen. Die Arbeiten sind so präsentiert, dass Zusammenhänge klar ablesbar werden.	Max. Punktzahl: 30
2.1		Die Gestaltung der Präsentation, ist dem Inhalt und der Situation angemessen. Die inhaltlichen Aussagen sind klar gegliedert und in einer adäquaten Form präsentiert. Es werden geeignete Hilfsmittel eingesetzt um die Aussagen zu unterstützen. Kerngedanken sind so inszeniert, dass ein entsprechender Nachdruck gewährleistet ist.	
2.2		Der Vortrag ist verständlich und gekennzeichnet von einer angemessenen Dramaturgie und Struktur. Die unterstützende Wirkung durch Sprache erfolgt durch Modulation und Geschwindigkeit, Ausdruck und Verständlichkeit. Treffende Formulierungen, bildhafte Sprache und Fachbegriffe zeigen Kompetenz. Ein angemessener Körpereinsatz unterstützt die Wirkung durch: Mimik, insbesondere Blickkontakt zum Auditorium; Gestik; Haltung	
3	Reflexion	Die Reflexion über die eigenen Arbeiten ist selbstkritisch. Eigene Stärken und Defizite sind dem Studierenden bewusst. Der Studierende verfügt über das notwendige analytische Instrumentarium um seine eigene Gestaltungsentwicklung kritisch und differenziert zu reflektieren. Kenntnisse über aktuelle Tendenzen im Mediendesign verschaffen ihm Orientierung.	Max. Punktzahl: 40
3.1		Fragen und Einwände werden aufgenommen, ggf. zum richtigen Verständnis nachgefragt und umfassend beantwortet. Die Antworten auf die gestellten Fragen zeugen von breiten Kenntnissen über allgemeine zeitgenössische Design-Äußerungen. Eine eigene Haltung demgegenüber ist erkennbar.	
Bewertung 1 – 3		Maximale Punktzahl: 100*	Erreichte Punktzahl:
			Gesamtnote:

Anlage 1: Auszug aus der Studien- und Prüfungsordnung der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Studienbereich Wirtschaft (Stand 18. Mai 2009)

§ 13 Prüfung von Praxismodulen

(1) Bestandteil jedes Studienjahres ist ein Praxismodul. Die Prüfungsleistung in den Praxismodulen ist in den ersten beiden Studienjahren jeweils eine Projektarbeit. Die Projektarbeit des zweiten Praxismoduls ist vom Verfasser in einem Präsentationsseminar vorzutragen. Die Prüfungsleistung im Praxismodul des dritten Studienjahres ist eine mündliche Prüfung. Um zu den Modulprüfungen zugelassen zu werden, haben die Studierenden Ablauf- und Reflexionsberichte über die Praxisphasen bei der Studiengangsleitung abzugeben.

(2) Die Projektarbeit des ersten Praxismoduls bewertet der wissenschaftliche Betreuer mit „bestanden“ oder „nicht bestanden“. Im zweiten Praxismodul sind Projektarbeit und deren Präsentation Teilprüfungsleistungen, die getrennt benotet werden. Die Bewertung der Projektarbeit obliegt dem wissenschaftlichen Betreuer. Die Bewertung der Präsentation wird von einem Hochschullehrer der Dualen Hochschule und einem Vertreter der beruflichen Praxis vorgenommen. Über den Verlauf der Präsentation und deren Ergebnis ist eine Niederschrift anzufertigen; § 12 Abs. 4 gilt entsprechend. Die Modulnote ergibt sich als arithmetisches Mittel aus Projektarbeits- und Präsentationsnote.

(3) Für die mündliche Prüfung im Praxismodul des dritten Studienjahres werden für jede Studienrichtung von der Studienakademie auf Vorschlag des Hochschulrats Prüfungsausschüsse gebildet. Jeder Prüfungsausschuss besteht aus mindestens vier sachkundigen Mitgliedern. Den Vorsitz führt ein Hochschullehrer der Studienakademie. Für den Fall seiner Verhinderung ist ein Stellvertreter zu berufen. Neben den Hochschullehrern muss im Prüfungsausschuss mindestens ein Vertreter der beruflichen Praxis vertreten sein. Ein Prüfungsausschuss ist beschlussfähig, wenn mindestens zwei Mitglieder mitwirken.

(4) Die mündliche Prüfung bezieht sich überwiegend auf die praxisbezogenen Studieninhalte. Die mündliche Prüfung soll neben den fachlichen Qualifikationen auch überfachliche Qualifikationen (etwa Methodenkompetenz) einbeziehen. Prüfungsfragen, die sich auf geheim zu haltende Inhalte beziehen, sind unzulässig.

(5) Der Prüfungsausschuss stellt das Ergebnis der mündlichen Prüfung fest. Es wird gebildet aus der umfassenden Wertung und Gewichtung der Einzelleistungen unter Berücksichtigung des Gesamteindrucks. Weichen die Ansichten der Prüfer voneinander ab, entscheidet der Prüfungsausschuss mit Stimmenmehrheit; bei Stimmengleichheit gibt die Stimme des Vorsitzenden den Ausschlag.

(6) Über den Ablauf der mündlichen Prüfung ist eine Niederschrift zu fertigen; § 12 Abs. 4 gilt entsprechend.

(7) Die mündlichen Prüfungen sind nicht öffentlich; § 12 Abs. 5 gilt entsprechend.

(8) Das Ergebnis der mündlichen Prüfung ist nach Feststellung durch den Prüfungsausschuss der geprüften Person bekannt zu geben.

Anlage 2

Anmeldung einer Projektarbeit im Studiengang Mediendesign	
Name des/der Studierenden:	
Kurs und Matrikelnummer:	
E-Mail-Adresse:	
Firma:	
Name Firmenbetreuer/in:	
Email-Adresse / Tel.: (Firmenbetreuer/in)	
Praxismodul (1. oder 2 Studienjahr)*:	
Praxiseinsatzgebiete:	
Titel der Projektarbeit:	
Kurze inhaltliche Erläuterung der vorgesehenen Projektarbeit:	

Unterschrift des/der Studierenden

Datum

Firmenstempel

Unterschrift Firmenbetreuer/in

* Für die Projektarbeit des 3. Studienjahrs ist keine Anmeldung erforderlich