

Semesterprojekte

Jedes Semester stehen Semesterprojekte zur Auswahl, teilweise mit realen Kooperationspartnern. Die Projekte decken verschiedene Designbereiche ab, beispielsweise:

- Animation Design
- Architektur
- Corporate Identity
- Editorial Design
- Exhibition Design
- Filmdesign
- Fotodesign
- Game Design
- Grafikdesign
- Illustration
- Industrial Design
- Interior Design
- Interdisziplinäres Design
- Kommunikationsdesign
- Mediendesign
- Motion Design
- Objektdesign
- Produktdesign
- Typografie
- UI/UX Design
- Verpackungsdesign
- Webdesign
- u. v. m.

Nachhaltigkeit und Design

Die Verbindung von Nachhaltigkeit und Design zieht sich durch das gesamte Studium. In den Modulen aus dem Bereich Nachhaltigkeit werden u. a. folgende Themen untersucht:

- Design im Kontext der planetaren Grenzen
- Wertschöpfungsketten und deren Assessment
- Gesellschaftliche Megatrends und Transformation
- Digitalisierung und Infrastrukturen
- Wissenschaftliche Recherchen und argumentative Strategien
- Nachhaltiges Design im Kontext ökonomischen Handelns

Designpraxis

Fachseminare sind gestaffelt nach Grundlagen-, Vertiefungs- und Spezialisierungsseminaren. Die Studierenden können Seminare z. B. aus folgenden Bereichen wählen:

- App Design
- Buchgestaltung
- Character Design
- Computer-Aided Design
- Corporate Design
- Dokumentar fotografie
- Graphic Recording
- Informationsgrafik
- Innenarchitektur
- Filmdesign
- Inszenierte Fotografie
- Illustration
- Interface Design
- Kommunikationsdesign
- Magazingestaltung
- Möbeldesign
- Plakatgestaltung
- Produktdesign
- Raumdesign
- Service Design
- Typografie
- Urban Design
- Zeichnen
- u. v. m.

Kompetenzen nach Wahl

Jedes Semester können aus einem breiten Angebot Kurse gewählt werden, die explizite Fach- und Persönlichkeitskompetenzen sowie berufliche Kompetenzen für Designer*innen vermitteln. Dazu können z. B. gehören:

- Analoge S/W-Fotografie
- Berufsplanung
- Buchbinden
- English Business
- Formfindung 3D
- Fototechnik
- Freie Kunst
- Kalligrafie
- Klassische Studien
- Kommunikationstraining
- Kreativitätstechniken
- Kreatives Schreiben
- Papierherstellung u. Drucktechnik
- Plastizieren
- Rhetorik
- Siebdruck
- Softwarekurse
- Technikkunde und Modellbau
- Technisches Zeichnen
- u. v. m.

Design- & Kulturwissenschaften

Im Bereich Design- und Kulturwissenschaften stehen Lehrveranstaltungen wie die folgenden zur Auswahl (Beispiele):

- Designtheorie
- Ethik
- Fachvorlesung Kommunikationsdesign
- Fachvorlesung Produktdesign
- Fachvorlesung Fotografie
- Fachvorlesung Illustration
- Kulturwissenschaften
- Philosophie
- Wissenschaftliches Arbeiten

Professionalisierung

Basis einer erfolgreichen Berufsausübung sind betriebswirtschaftliche, marktwirtschaftliche und Vermarktungskompetenzen. Dazu dienen die beiden folgenden Pflichtveranstaltungen:

- BWL
- Marketing

Entwicklung & Reflexion

Unterstützt durch erfahrene Lehrkräfte und Kommiliton*innen reflektieren und optimieren die Studierenden ihre gestalterische Entwicklung und ihre individuellen Portfolios durch regelmäßige Besprechungs-, Feedback- und Reflexionsangebote. Dies sind:

- Besprechungsunden
- Forum zur Reflexion und Entwicklung
- Erstellung von gestalterischen Portfolios (auch zu Bewerbungszwecken für Anstellungen od. weiterführende Studiengänge)

Abschlusssemester BA-Arbeit

Im letzten Semester des Studiums wird die praktische Bachelorarbeit erstellt. Das Thema wird von den Studierenden frei gewählt und sollte von Relevanz im Hinblick auf nachhaltiges Design sein. Es gilt, ein innovatives, originelles Designkonzept zu entwickeln und zu präsentieren. Außerdem ist im Abschlusssemester eine umfassende wissenschaftliche Arbeit anzufertigen, die ebenfalls ein Thema des nachhaltigen Designs beleuchtet – diesmal von theoretischer und analytischer Seite aus betrachtet.