

**Studienordnung
für den Studiengang Gestaltung
der Fachhochschule Bielefeld
vom 19. Juli 2000
(in der Fassung der Änderung vom 06.06.2002)**

Aufgrund des § 2 Absatz 4 in Verbindung mit § 56 des Gesetzes über die Fachhochschulen im Lande Nordrhein-Westfalen (Fachhochschulgesetz - FHG) vom 20. November 1979 (GV. NW. S. 964) in der Fassung der Bekanntmachung vom 3. August 1993 (GV. NW. S. 564), zuletzt geändert durch Gesetz vom 1. Juli 1997 (GV. NW. S. 213), hat die Fachhochschule Bielefeld die folgende Studienordnung erlassen

Inhalt:

- § 1 Geltungsbereich und Rechtsgrundlagen
- § 2 Ziel des Studiums
- § 3 Studienangebot
- § 4 Studienbeginn, Studiendauer, Studienumfang
- § 5 Zugangsvoraussetzungen
- § 6 Aufbau des Studiums
- § 7 Arten des Lehrangebotes
- § 8 Studienfächer
- § 9 Studienformen
- § 10 Praxisprojekt
- § 11 Studienpläne
- § 12 Zeitliche Organisation der Lehrveranstaltungen
- § 13 Teilnahme an Lehrveranstaltungen
- § 14 Fachprüfungen
- § 15 Prüfungsorganisation
- § 16 Diplomarbeit
- § 17 Anrechnung von Studienleistungen
- § 18 Studienberatung
- § 19 Inkrafttreten, Veröffentlichung, Übergangsbestimmungen

§ 1

Geltungsbereich und Rechtsgrundlagen

- (1) Die Studienordnung regelt Ziele, Inhalte und Aufbau des Studiums im Fachbereich Gestaltung der Fachhochschule Bielefeld für den Studiengang Gestaltung mit den Studienrichtungen
 - Fotografie und Medien,
 - Grafik und Kommunikationsdesign
 - Mode.Sie soll den Studierenden eine wirkungsvolle Gestaltung des Studiums ermöglichen.
- (2) Rechtsgrundlagen dieser Studienordnung in der jeweils gültigen Fassung sind:
 1. Das Gesetz über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz - HG -) vom 14. März 2000 (GV.NW. S. 190),
 2. die Diplomprüfungsordnung (DPO) für den Studiengang Gestaltung an der Fachhochschule Bielefeld vom 18.1.2000 (Abl. NRW 2 S. 300).

§ 2

Ziel des Studiums

- (1) Das Studium soll unter Beachtung der allgemeinen Studienziele (§ 51 FHG) auf der Grundlage künstlerischer und wissenschaftlicher Erkenntnisse die schöpferischen und gestalterischen Fähigkeiten der Studierenden entwickeln und sie zu selbständigem und kreativem Handeln auf dem Gebiet gestalterischer Berufe befähigen. Es soll dazu führen, Vorgänge und Probleme der Gestaltung zu analysieren, zu reflektieren und überzeugende Lösungen zu erarbeiten. Dabei sollen auch außerfachliche Zusammenhänge berücksichtigt werden. Die Entwicklung von gestalterischen Strategien, Texten, visuellen Sprachen und ihre Anwendung ist bestimmendes Ziel von Studium und Lehre sowie von Forschung und Entwicklung am Fachbereich Gestaltung.
- (2) Das Studium soll die Studierenden auf die Diplomprüfung vorbereiten. Durch die Diplomprüfung soll festgestellt werden, ob die Studierenden das für eine selbständige Tätigkeit im Beruf notwendige Wissen und die erforderlichen Fachkenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten erworben haben.
- (3) Mit bestandener Diplomprüfung wird der Hochschulgrad "Diplom-Designer oder Diplom-Designerin (Fachhochschule)", Kurzform: "Dipl.-Des. (FH)" verliehen.

§ 3

Studienangebot

- (1) Der Fachbereich Gestaltung bietet Wahlmöglichkeiten zwischen fachspezifischen und fachübergreifenden Studien. Es hat weitgehend Projektcharakter und bereitet auf selbständige künstlerisch-gestalterische Tätigkeiten in den entsprechenden Berufsfeldern vor, insbesondere in Bereichen der Fotografie und der Medienberufe, der Grafik und des Kommunikationsdesign sowie der Mode.
- (2) Das Lehrangebot bietet Wahlmöglichkeiten zwischen generellen und speziellen Studieninhalten. Es hat weitgehend Projektcharakter und bereitet auf selbständige Tätigkeiten in entsprechenden Berufsfeldern vor. Dazu gehören unter anderem: Freie Grafik, Malerei, Plastik, Fotografie, Film und Video, Medienkunst, Multimedia; Typografie, Grafik-Design, Kommunikationsdesign, Ausstellungsbau und Messedesign; Modelldesign mit Modellgestaltung, Kollektionsgestaltung, Modegrafik.

§ 4

Studienbeginn, Studiendauer, Studienumfang

- (1) Das Studium beginnt jeweils zum Wintersemester.
- (2) Die Regelstudienzeit beträgt acht Semester einschließlich Praxisprojekt und Diplomarbeit.
- (3) Der Studienumfang umfaßt 180 Semesterwochenstunden. Hier-von entfallen 168 SWS auf den Pflicht-, und Wahlpflichtbereich und 12 SWS auf den Wahlbereich.
- (4) Das Studium endet mit der Diplomprüfung.

§ 5

Zugangsvoraussetzungen

- (1) Als Voraussetzung für die Aufnahme des Studiums wird neben der Fachhochschulreife der Nachweis einer besonderen studienrichtungsbezogenen künstlerisch-gestalterischen Eignung und der Nachweis einer praktischen Tätigkeit gefordert.

Qualifikation	Besondere Einschreibungs-voraussetzungen
<ul style="list-style-type: none"> • Fachoberschule Gestaltung • Fachoberschule Technik 	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfung zur Feststellung der besonderen studienrichtungsbezogenen künstlerisch-gestalterischen Eignung
<ul style="list-style-type: none"> • Fachoberschule anderer Art • Abitur • Gymnasium Klasse 12 und Jahrespraktikum • Höhere Handelsschule und Jahrespraktikum • gleichwertige Zeugnisse 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 Monate Praktikum • Prüfung zur Feststellung der besonderen studienrichtungsbezogenen künstlerisch-gestalterischen Eignung

- (2) Abweichend von Absatz 1 kann von der Fachhochschulreife abgesehen werden, wenn eine über die studienrichtungsbezogene Eignung hinausgehende besondere künstlerisch-gestalterische Begabung und eine den Anforderungen der Fachhochschule entsprechende Allgemeinbildung nachgewiesen werden kann. Vor der Prüfung zur Feststellung einer den Aufgaben der Fachhochschule entsprechenden Allgemeinbildung muß die besondere künstlerisch-gestalterische Begabung durch eine Prüfung an einer Fachhochschule in einem Fachbereich Design oder Gestaltung nachgewiesen werden. Die Prüfung zur Feststellung der Allgemeinbildung wird von der oberen Schulbehörde (Regierungspräsident) durchgeführt.
- (3) Die nach Abs. (1) oder (2) geforderte besondere Eignung oder besondere Begabung wird anhand von Arbeitsproben des Studienbewerbers durch einen vom Fachbereich bestellten Ausschuß in einem gesonderten Aufnahmeverfahren festgestellt. Das Verfahren ist in der Ordnung zur Feststellung der studienbezogenen künstlerisch-gestalterischen Eignung und der besonderen künstlerisch-gestalterischen Begabung für den Studiengang Gestaltung im Fachbereich Gestaltung an der Fachhochschule Bielefeld geregelt.
- (4) Der Nachweis der nach Abs. (1) geforderten praktischen Tätigkeit gilt als erbracht, wenn Studienbewerber(innen) die Qualifikation für das Studium durch das Zeugnis der Fachhochschulreife einer Fachoberschule für Gestaltung oder für Technik erworben haben. Studienbewerber(innen), die die Qualifikation für das Studium auf andere Weise erworben haben, müssen ein Praktikum von drei Monaten leisten.
- (5) Der Nachweis über die Ableistung des Praktikums ist spätestens zum Beginn des 4. Studienseesters zu erbringen.
Ausgestaltung des Praktikums:
Es sollen gestaltungsrelevante praktische Tätigkeiten in einem Betrieb durchgeführt werden, der der gewählten Studienrichtung entspricht (Planung, Entwicklung und Fertigung von Produkten, des Entwurfs oder der Umsetzung von visuellen Informationen).
- (6) Auf das Praktikum werden Zeiten einer einschlägigen Ausbildung, einschlägiger Tätigkeiten im Rahmen der Ausbildung in der Klasse 11 der Fachoberschule oder einschlägiger Tätigkeiten im Rahmen des dem Erwerb der Zugangsberechtigung dienenden Jahrespraktikums ganz oder teilweise angerechnet.
- (7) Studienbewerber(innen) ohne den Nachweis der Qualifikation nach Absatz 1 können unter den Voraussetzungen des § 45 Abs. 3 FHG zu einer Einstufungsprüfung und aufgrund dieser zum Studium in einem entsprechenden Abschnitt des jeweiligen Studiengangs zugelassen werden. Das Verfahren richtet sich nach der Einstufungsprüfungsordnung für die Studiengänge der Fachhochschule Bielefeld vom 10.10.1995 (GABI. NW II 5/97, S. 294), in der jeweils geltenden Fassung.

§ 6

Aufbau des Studiums

- (1) Das Studium gliedert sich in Grund- und Hauptstudium.
- (2) Im Grundstudium liegt der Schwerpunkt der Lehre in der Vermittlung künstlerisch-gestalterischer, technischer und wissenschaftlicher Grundlagen durch Ausführung praxisbezogener und projektorientierter Aufgaben.
- (3) Das Grundstudium umfaßt in der Regel vier Semester und schließt mit der Zwischenprüfung ab.
- (4) Im Grundstudium sind sieben Fachprüfungen aus dem Bereich der Pflicht- und Wahlpflichtfächer dieses Studienabschnitts obligatorisch.

- (5) Die Fachprüfungen des Grundstudiums setzen sich zusammen aus:
- vier Fachprüfungen im Bereich der Gestaltungsfächer,
 - zwei Fachprüfung im Bereich der Technikfächer,
 - einer Fachprüfung im Bereich der Theoriefächer.
- (6) Die Gesamtheit der im Grundstudium vorgeschriebenen Prüfungen bildet die Zwischenprüfung. Über diese Prüfungen und deren Benotungen stellt das vorsitzende Mitglied des Prüfungsausschusses ein Zeugnis aus.
- (7) Die Zwischenprüfung ist Voraussetzung für die Teilnahme an den Prüfungen des Hauptstudiums.
- (8) Im Hauptstudium liegt der Schwerpunkt der Lehre in Konzeption und Ausführung praxisorientierter Projekte. Grundlage dieser Projekte ist der jeweilige Stand künstlerischer und wissenschaftlicher Forschung und die Orientierung an der beruflichen Praxis.
- (9) Das Hauptstudium einschließlich Praxisprojekt und der Diplomarbeit umfaßt in der Regel vier Semester.
- (10) Im Hauptstudium werden sechs Fachprüfungen aus dem Bereich der Wahlpflichtfächer dieses Studienabschnittes gefordert. Eine der Fachprüfungen muß als Praxisprojekt ausgewiesen sein.
- (11) Die Fachprüfungen des Hauptstudiums setzen sich zusammen aus:
- einer Fachprüfung auf der Basis des Praxisprojekts,
 - drei Fachprüfungen im Bereich der Gestaltungsfächer,
 - einer Fachprüfung im Bereich der Technikfächer,
 - einer Fachprüfung im Bereich der Theoriefächer.

§ 7

Arten des Lehrangebotes

- (1) Das notwendige Lehrangebot unterscheidet sich nach dem Grad der Wählbarkeit in:
- Pflichtfächer,
 - Wahlpflichtfächer,
 - Wahlfächer,
 - Zusatzfächer.
- (2) Pflichtfächer sind Lehrangebote eines Studienganges, in denen eine Fachprüfung obligatorisch ist. Sie sind aus der Anlage 1 ersichtlich.
- (3) Wahlpflichtfächer sind Lehrangebote aus vorgegebenen Fächergruppen, in denen jeweils eine bestimmte Anzahl von Fachprüfungen obligatorisch ist. Die Anzahl der Lehrangebote in den Fächergruppen ist so bemessen, daß den Studierenden eine Wahlmöglichkeit bleibt.
- (4) Wahlfächer sind Lehrangebote, welche wahlweise aus dem Lehrangebot des Studienganges und der Fachhochschule Bielefeld ohne abschließende Prüfung über das notwendige Lehrangebot hinaus studiert werden können.
- (5) Zusatzfächer sind Lehrangebote, welche wahlweise und über die für die Diplomprüfung notwendige Pflichtzahl von Prüfungen hinaus mit einer Fachprüfung abgeschlossen werden. Sie sind als solche bei der Anmeldung zur Prüfung von den Studierenden zu benennen. Sind ohne Benennung von Zusatzfächern mehr als die jeweils geforderten Wahlpflichtfächer abgelegt, so gelten die zeitlich nachfolgenden Prüfungen als Prüfungen in Zusatzfächern. Die Noten der Zusatzfächer werden auf Antrag des Studierenden in das Diplomzeugnis aufgenommen aber bei der Festsetzung der Gesamtnote nicht berücksichtigt.

§ 8

Studienfächer

- (1) Die Studienfächer unterscheiden sich nach Fächerarten in:
- Gestaltungsfächer,
 - Technikfächer,
 - Theoriefächer.
- (2) Gestaltungsfächer sind Lehrangebote mit künstlerisch-gestalterischen Inhalten.
- (3) Technikfächer sind Lehrangebote mit gestaltungsbezogenen und anwendungsorientierten technischen Inhalten.
- (4) Theoriefächer sind Lehrangebote, die in theoretische Zusammenhänge von Kunst, Gestaltung und Medien einführen und zu gestaltungsbezogenem wissenschaftlichem Arbeiten befähigen.

§ 9

Studienformen

- (1) Die Lehrveranstaltungen werden in folgenden Studienformen angeboten:
 - Vorlesungen,
 - Seminare,
 - Praktika,
 - Studienprojekte,
 - Sonderveranstaltungen,
 - Exkursionen.
- (2) Vorlesungen sind Vorträge, die in zusammenhängender Darstellung künstlerische, technische und wissenschaftliche Erkenntnisse und Methoden vermitteln.
- (3) Seminare behandeln im Wechsel von Vortrag und Diskussion Fragestellungen und erarbeiten künstlerische, technische und wissenschaftliche Erkenntnisse.
- (4) Praktika dienen dem Erwerb von Kenntnissen und Fähigkeiten durch praktische Bearbeitung künstlerischer, technischer und wissenschaftlicher Aufgaben.
- (5) Studienprojekte sind Lehrangebote zu komplexen Entwicklungsvorhaben in Einzel- oder Gruppenarbeit. In ihnen werden praxisorientierte Problemstellungen, Ziele und Methoden von allen Teilnehmern der Veranstaltung gemeinsam entwickelt und selbstständig verfolgt. Eine interdisziplinäre Zusammenarbeit mit anderen Fachbereichen der Fachhochschule Bielefeld wird empfohlen.
- (6) Sonderveranstaltungen dienen der Vermittlung von zusätzlichen Fähigkeiten und Kenntnissen und finden in der Regel in Blockform statt. Sie können als selbständige Einheiten angeboten oder in andere Lehrveranstaltungen einbezogen werden.
- (7) Zur Ergänzung der Lehre werden Exkursionen durchgeführt. Sie dienen der Erweiterung der Kenntnisse durch Besuche von Ausstellungen, Ateliers und Studios, durch Besichtigungen und Teilnahme an Vortragsveranstaltungen und Workshops.

§ 10

Praxisprojekt

- (1) Das Praxisprojekt ist ein obligatorisches, zeitlich zusammenhängendes, studienbegleitendes künstlerisch-gestalterisches Entwicklungsvorhaben, das in enger Zusammenarbeit mit der beruflichen Praxis durchgeführt wird. Es soll die Studierenden an ihre spätere berufliche Tätigkeit heranführen und dazu dienen, die im bisherigen Studium erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten anzuwenden und die bei der praktischen Tätigkeit gemachten Erfahrungen zu reflektieren und auszuwerten.
- (2) Das Praxisprojekt wird von den Studierenden aus der beruflichen Praxis (Designbüros, Agenturen, Verlagen, Industrie, Wirtschaft, Kultureinrichtungen, Verbänden, Organisationen usw.) in die Hochschule eingebracht und sowohl in den Betrieben als auch in der Hochschule bearbeitet.
- (3) Zum Praxisprojekt wird auf Antrag zugelassen, wer die Prüfungen des Grundstudiums bis auf eine bestanden hat. Der Antrag enthält Angaben zu Thema, Inhalt und Form, Beginn und Ende, sowie zum Praxispartner des Projektes und 2 Namen der betreuenden Professorin oder des betreuenden Professors.
- (4) Das Praxisprojekt besteht aus einer zusammenhängenden Praxisphase von mindestens 12 Wochen und einer anschließenden Auswertungsphase von 12 SWS.; Praxisphase und Auswertungsphase umfassen zusammen ein Studienvolumen von insgesamt 36 SWS.
- (5) Das Praxisprojekt soll i.d.R. im 5. Semester absolviert werden und beginnt in der Regel acht Wochen vor Beginn der Vorlesungszeit des fünften Semesters. Das Praxisprojekt wird von dem Praxispartner mit einem Zeugnis bestätigt. In der anschließenden Auswertungsphase werden die im Praxisprojekt gewonnenen Erfahrungen reflektiert und ein Bericht darüber (Ausstellung, Mappe, Medienpräsentation) erarbeitet.
- (6) Während des Praxisprojekts werden die Studierenden von einem Professor oder einer Professorin betreut. Die betreuende Person erkennt die Teilnahme am Praxisprojekt durch eine Bescheinigung an, wenn nach ihrer Feststellung die berufspraktische Tätigkeit dem Zweck des Praxisprojekts entsprochen und die Studierenden die anschließende Auswertungsphase erfolgreich beendet haben. Das Zeugnis des Praxispartners ist bei der Feststellung zu berücksichtigen.
- (7) Als Abschluß des Praxisprojekts ist eine Fachprüfung abzulegen. Die Bescheinigung gem. Abs. 6 ist bei der Anmeldung als Zulassungs-

svoraussetzung nachzuweisen. Die Fachprüfung besteht in der Präsentation des Praxisprojektes mit anschließendem Kolloquium von maximal 30 Minuten Dauer.

§ 11

Studienpläne

- (1) Die Studierenden gestalten ihr Studium in eigener Verantwortung.
- (2) Die Studienpläne legen den Zeitumfang der einzelnen Lehrveranstaltungen in Semesterwochenstunden sowie deren Art und empfohlene Zeitlage im Studiengang fest und dienen den Studierenden als Empfehlung für einen fachgerechten Aufbau des Studiums. Sie sind Bestandteil der Studienordnung.
- (3) Die Studienpläne gemäß den Anlagen 1 und 2 bezeichnen die Inhalte und Arten der Studienfächer, Lehrveranstaltungen und Prüfungen, den zeitlichen Umfang der Lehrveranstaltungen, den empfohlenen Studienverlauf, die Zuordnung der Fächer zu Fächergruppen sowie ihre Zuordnung zum Grund- und Hauptstudium.

§ 12

Zeitliche Organisation der Lehrveranstaltungen

- (1) Die hauptamtlich Lehrenden aller Studienfächer bieten ihre Lehre mit bis zu sechs Stunden pro Tag an.
- (2) Die hauptamtlich Lehrenden in den Gestaltungsfächern bieten ihre Lehrveranstaltungen Montag und Dienstag und an einem weiteren Tag der Woche an.
- (3) Die hauptamtlich Lehrenden in den Theoriefächern bieten ihre Lehrveranstaltungen Mittwoch und Donnerstag und an einem weiteren Tag der Woche an.
- (4) Die hauptamtlich Lehrenden für besondere Aufgaben in den Technikfächern bieten ihre Lehrveranstaltungen von Dienstag bis Freitag an.

§ 13

Teilnahme an Lehrveranstaltungen

- (1) Die Studierenden haben das Recht, Lehrveranstaltungen aller Studiengänge der Fachhochschule Bielefeld zu besuchen.
- (2) Ist bei einer Lehrveranstaltung aus hochschuldidaktischen oder räumlichen Gründen eine Begrenzung der Teilnehmerzahl erforderlich, so regelt auf Antrag des Lehrenden die Dekanin oder der Dekan den Zugang. Studierende, die im Rahmen ihres Studienganges auf den Besuch der betreffenden Lehrveranstaltung angewiesen sind, sind vorab zu berücksichtigen. Den Studierenden soll durch Beschränkung der Zahl der Teilnehmer kein Zeitverlust oder höchstens ein Zeitverlust von einem Semester entstehen.

§ 14

Fachprüfungen

- (1) In den Fachprüfungen wird festgestellt, ob die Studierenden die von den Lehrenden definierte Qualifikation des Prüfungsfachs oder das angestrebte Ziel eines Studienprojektes in den wesentlichen Zusammenhängen erreicht haben und damit befähigt sind, die erworbenen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten selbstständig anzuwenden.
- (2) Die Fachprüfungen in den Gestaltungsfächern bestehen in der Präsentation komplexer Studienarbeiten mit einem Kolloquium über theoretische und praktische Hintergründe von maximal 30 Minuten Dauer.
Als Prüfungsformen in den Technikfächern gelten:
 - a) eine Klausur mit Bearbeitungszeit von maximal vier Zeitstunden oder
 - b) eine Werkstattarbeit von insgesamt 24 Zeitstunden, gleichmäßig verteilt auf drei Tage oder
 - c) die Präsentation fachspezifischer Studienarbeiten mit einem Kolloquium über die theoretischen Grundlagen von maximal 30 Minuten Dauer.
- (4) Die Fachprüfungen in den Theoriefächern bestehen in einer schriftlichen Hausarbeit im Umfang von höchstens 30 Seiten und einer mündlichen Prüfung von maximal 30 Minuten Dauer.
- (5) Die Prüfungsform in den Technikfächern wird im Benehmen mit den prüfenden Personen durch den Prüfungsausschuß bestimmt und den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung bekanntgegeben. Sie gilt bis auf Widerruf auch für die folgenden Semester.

- (6) Fachprüfungen werden vor einer prüfenden Person in Gegenwart eines sachkundigen Beisitzers oder einer Beisitzerin abgelegt. Vor der Festsetzung der Note hat die prüfende Person den Beisitzer oder die Beisitzerin zu hören.
- (7) Fachprüfungen können auch als Kollegialprüfungen mit zwei oder mehreren Prüferinnen oder Prüfern durchgeführt werden. Diese Prüfungen müssen vom vorsitzenden Mitglied des Prüfungsausschusses auf Antrag der beteiligten Lehrenden bestimmt sein. Die Kollegialprüfung ist sinnvoll bei interdisziplinären Veranstaltungen.
- (8) In der Anlage 3 werden die Prüfungsgebiete inhaltlich beschrieben.

§ 15

Prüfungsorganisation

- (1) Für alle Studienfächer werden in jedem Semester zwei Prüfungstermine angesetzt.
- (2) Der Prüfungsausschuß bestimmt verbindliche Fristen für die Prüfungsanmeldungen. Von Fachprüfungen können sich die Studierenden ohne Begründung bis eine Woche vor dem Prüfungstermin abmelden. Der Antrag auf Zulassung zur Diplomprüfung kann schriftlich bis zur Zulassung zurückgenommen werden. Fristgemäße Abmeldungen werden auf die Zahl der zulässigen Prüfungsversuche nicht angerechnet.
- (3) Fachprüfungen und die Diplomprüfung mit Kolloquium können mit einer Gemeinschaftsarbeit als Gruppenprüfung abgelegt werden, wenn die Leistungen deutlich abgrenzbar und bewertbar sind und jeweils den Anforderungen an eine selbständige Prüfungsleistung entsprechen. Auch in der Gruppenprüfung werden die Studierenden einzeln geprüft.
- (4) Nicht bestandene Fachprüfungen können in der Regel zweimal wiederholt werden. Grundsätzlich erfordern Wiederholungsprüfungen neue Studienarbeiten. Eine mindestens als ausreichend bewertete Fachprüfung kann nicht wiederholt werden. Für Studierende im Hauptstudium, die Fachprüfungen innerhalb einer Zeitvorgabe ablegen, bietet die Freiversuchsregelung (§ 17 DPO) weiterreichende Wiederholungsmöglichkeiten.

§ 16

Diplomarbeit

- (1) Die Diplomarbeit soll zeigen, daß der oder die Studierende befähigt ist, in einem vorgegebenen Zeitraum eine praxisorientierte, künstlerisch-gestalterische und/oder wissenschaftliche Aufgabe sowohl im fachlichen Schwerpunkt als auch in den fachübergreifenden Zusammenhängen zu lösen.
- (2) Das Thema der Diplomarbeit wird von der betreuenden Person bestimmt und vom vorsitzenden Mitglied des Prüfungsausschusses ausgegeben. Die Kandidatin bzw. der Kandidat hat für das Thema ein Vorschlagsrecht und kann innerhalb der ersten vier Wochen der Bearbeitungszeit das Thema einmal zurückgeben. Bei der Wiederholungsprüfung ist die Rückgabe des Themas nur zulässig, wenn bei der ersten Prüfung von diesem Recht kein Gebrauch gemacht wurde.
- (3) Die Bearbeitungszeit für die Diplomarbeit beträgt mindestens drei, höchstens vier Monate. Auf begründeten Antrag kann das vorsitzende Mitglied des Prüfungsausschusses die Bearbeitungszeit um bis zu vier Wochen verlängern.
- (4) Die Diplomarbeit mit dem zugehörigen Kolloquium von maximal 45 Minuten Dauer wird als zusammenhängende Prüfungsleistung von zwei prüfenden Personen benotet, von denen eine die Diplomarbeit betreut haben sollte. Das Kolloquium findet hochschulöffentlich statt, sofern der Kandidat oder die Kandidatin zuvor nicht widersprochen hat.
- (5) Nicht bestandene Diplomprüfungen können einmal wiederholt werden.

§ 17

Anrechnung von Studienleistungen

Über die Anrechnung von Studienzeiten und Prüfungsleistungen, die an anderen Hochschulen erbracht worden sind, entscheidet das vorsitzende Mitglied des Prüfungsausschusses, im Zweifelsfalle nach Beratung mit einem Fachdozenten oder einer Fachdozentin.

§ 18

Studienberatung

- (1) In Studienangelegenheiten beraten:

- Die Lehrenden des Fachbereichs Gestaltung,
 - die Mitglieder des Fachschaffrates im Fachbereich Gestaltung (FS-Rat) und die Mitglieder des Allgemeinen Studentenausschusses (ASTA),
 - das Dezernat II der Fachhochschulverwaltung.
- (2) Die Diplomprüfung Gestaltung (DPO) vomregelt alle Prüfungsfragen. Sie ist in allen Zweifelsfällen die allein maßgebliche Ordnung.

§ 19

Inkrafttreten , Veröffentlichung, Übergangsbestimmungen

- (1) Diese Studienordnung wird in den amtlichen Bekanntmachungen der Fachhochschule Bielefeld veröffentlicht und tritt am 1.9.1999 in Kraft. Gleichzeitig tritt die Studienordnung vom 29.3.1990 (Amtliche Bekanntmachungen S. 30), zuletzt geändert durch Satzung vom 26.1.1998 (Amtliche Bekanntmachungen S. 6), außer Kraft. Absatz 2 bleibt unberührt.
- (2) Die Diplomprüfungsordnung findet auf die Studierenden Anwendung, die im Wintersemester 2000/2001 ihr Studium im Studiengang Gestaltung an der Fachhochschule Bielefeld aufgenommen haben. Studierende, die vor dem Wintersemester 2000/2001 ihr Studium aufgenommen haben, studieren nach der bisher geltenden Studienordnung ab, es sei denn, sie beantragen unwiderruflich die Anwendung der neuen Diplomprüfungsordnung.
- (3) Für Studierende, die keinen Antrag gemäß Absatz 2 Satz 2 gestellt und ihr Studium nicht bis zum 31.8.2005 abgeschlossen haben, gilt dann diese Studienordnung.

Bielefeld, den 13.01.2000

Prof. Dr. H. Ostholt
Rektor

Studienordnung Studiengang Gestaltung Anlage 1 - Blatt 1				
Studienplan für das Grundstudium der Studienrichtung Fotografie und Medien				
	V	S	P	FP
Gestaltungsfächer (je 1x12 SWS = 24 SWS)	2	6	16	
1-FM Gestaltungsgrundlagen Fotografie und Medien				1
2 Gestaltungslehre				
3 Gestaltungslehre: Elektronische Medien				1
4 Gestaltungslehre und Raumin szenierung				
Gestaltungsfächer (je 2x6 SWS = 24 SWS)	2	6	16	
5 Fotoreportage/Fotoessay				
6 Fotografie: Inszenierung und Bilderfindung				
7 Fotografie und digitale Medien				
8 Screen-/Interface-Design				
9 Grafikdesign/Experimentelle Gestaltung				
10 Kommunikationsdesign 1				
11 Typografie 1				
12 Zeichnung und Druckgrafik				
13 Grundlagen der Modellgestaltung				
14 Grundlagen der Kollektionsgestaltung				
15 Zeichnen/Plastisches Gestalten				
Theoriefach (4x3 SWS = 12 SWS)	4	4	4	
16 Theorie der Gestaltung/Medientheorie				1
Technikfächer (je 2x6 SWS = 24 SWS)	4	4	16	
17 Bildmedientechnik				
18 Bildmedieninformatik				
19 Printtechnik				
20 Digitale Text- und Bildverarbeitung				
21 Modetechnik				
22 CAD Schnitterstellung				
Wahlfächer (insges. 12 SWS)	4	4	4	
	16	24	56	7 FP
		96		
*) Eine FP aus 5-8 und eine FP aus 5-15				
**) Eine FP aus 17 oder 18 und eine FP aus 17-22				

Studienordnung Studiengang Gestaltung Anlage 1 - Blatt 2				
Studienplan für das Grundstudium der Studienrichtung				
Grafik und Kommunikationsdesign				
	V	S	P	FP
Gestaltungsfächer (je 1x12 SWS = 24 SWS)	2	6	16	
1-GK <u>Zeichnerische Darstellung</u>				1
2 Gestaltung Lehre				1
3 Gestaltungslehre: Elektronische Medien				
4 Gestaltungslehre und Raumin szenierung				
Gestaltungsfächer (je 2x6 SWS = 24 SWS)	2	6	16	
5 Fotoreportage/Fotoessay				
6 Fotografie: Inszenierung und Bilderfindung				
7 Fotografie und digitale Medien				
8 Screen-/Interface-Design				
9 Grafikdesign/Experimentelle Gestaltung				
10 Kommunikationsdesign 1				2*)
11 Typografie 1				
12 Zeichnung und Druckgrafik				
13 Grundlagen der Modellgestaltung				
14 Grundlagen der Kollektionsgestaltung				
15 Zeichnen/Plastisches Gestalten				
Theoriefach (4x3 SWS = 12 SWS)	4	4	4	
16 Theorie der Gestaltung/Medientheorie				1
Technikfächer (je 2x6 SWS = 24 SWS)	4	4	16	
17 Bildmedientechnik				
18 Bildmedieninformatik				
19 Printtechnik				
20 Digitale Text- und Bildverarbeitung				
21 Modetechnik				
22 CAD Schnitterstellung				2**)
Wahlfächer (insges. 12 SWS)	4	4	4	
	16	24	56	7 FP
			96	
*) Eine FP aus 8-12 und eine FP aus 5-15				
**) Eine FP aus 19 oder 20 und eine FP aus 17-22				

Studienordnung Studiengang Gestaltung Anlage 1 - Blatt 3 Studienplan für das Grundstudium der Studienrichtung Mode				
	V	S	P	FP
Gestaltungsfächer (je 1x12 SWS = 24 SWS)	2	6	16	
1-MO Gestaltungsgrundlagen Mode				1
2 Gestaltungslehre				
3 Gestaltungslehre: Elektronische Medien				1
4 Gestaltungslehre und Raumin szenierung				
Gestaltungsfächer (je 2x6 SWS = 24 SWS)	2	6	16	
5 Fotoreportage/Fotoessay				
6 Fotografie: Inszenierung und Bilderfindung				
7 Fotografie und digitale Medien				
8 Screen-/Interface-Design				
9 Grafikdesign/Experimentelle Gestaltung				
10 Kommunikationsdesign 1				2*)
11 Typografie 1				
12 Zeichnung und Druckgrafik				
13 Grundlagen der Modellgestaltung				
14 Grundlagen der Kollektionsgestaltung				
15 Zeichnen/Plastisches Gestalten				
Theoriefach (4x3 SWS = 12 SWS)	4	4	4	
16 Theorie der Gestaltung/Medientheorie				1
Technikfächer (je 2x6 SWS = 24 SWS)	4	4	16	
17 Bildmedientechnik				
18 Bildmedieninformatik				
19 Printtechnik				
20 Digitale Text- und Bildverarbeitung				
21 Modetechnik				2**)
22 CAD Schnitterstellung				
Wahlfächer (insges. 12 SWS)	4	4	4	
	16	24	56	7 FP
		96		

*) Eine FP aus 13 oder 14 und eine FP aus 5-15
 **) Eine FP aus 21 oder 22 und eine FP aus 17-22

Studienordnung Studiengang Gestaltung Anlage 1 - Blatt 4				
Studienplan für das Hauptstudium der Studienrichtungen				
Fotografie und Medien, Grafik und Kommunikationsdesign, Mode				
	V	S	P	FP
Praxisprojekt (36 SWS)	-	-	36	1
Gestaltungsfächer (12 SWS)	4	8	24	3*)
23 Bildjournalismus				
24 Fotodesign/Videodesign				
25 Fotografie und Bildmedien				
26 Interaktive Medien/Multimedia				
27 Grafikdesign/Intermedia-Konzepte				
28 Kommunikationsdesign 2				
29 Typografie 2				
30 Zeichnung und Illustration				
31 Modegrafik/Modedesign				
32 Modellgestaltung/Modedesign				
33 Kollektionsgestaltung/Modedesign				
34 Malerei				
Gestaltungsfächer (2x6 SWS = 12 SWS)				
35 Fotografik/Electronic Imaging				
36 Künstlerische Gestaltung				
37 Mediengestaltung				
38 Video und Raum				
39 Film und Video/Ästhetik und Kommunikation				
40 Plastik und Objekt				
41 Ausstellungsbau und Messedesign				
42 Modellbau und Modellgestaltung				
Theoriefächer (2x3 SWS = 6 SWS)	2	2	2	1
43 Schreiben und Textgestaltung				
44 Kreativitätstheorie/Rhetorik				
45 Ausstellungskonzeption/Projektmanagement				
46 Kulturtheorie/Kulturmanagement				
47 Medientheorie/Mediengeschichte				
48 Medienmanagement				
49 Produktmanagement Mode				
Technikfächer (2x3 SWS = 6 SWS)	1	1	4	1
50 Experimentelle Bildmedientechniken				
51 Experimentelle Bildmedieninformatik				
52 Experimentelle Drucktechniken				
53 Experimentelle Modellfertigungstechniken				
54 Experimentelle Schnitt-Techniken				
	7	11	66	6 FP
SWS Hauptstudium		84		
SWS Grundstudium		96		insgesamt 13 FP
SWS insgesamt		180		
*) StR. Fotografie und Medien: Eine FP aus 23-26 und zwei FP aus 23-42 StR. Grafik und Kommunikationsdesign: Eine FP aus 27-30 und zwei FP aus 23-42 StR. Mode: Eine FP aus 31-33 und zwei FP aus 23-42				

Anlage 2 Studienordnung Gestaltung - Empfohlener Studienverlaufsplan

Grundstudium

	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	
Gestaltungsfächer (je 1 x 12 SWS)	FP	FP			
Gestaltungsfächer (je 2 x 6 SWS)		FP		FP	
Theoriefach (4 x 3 SWS)				FP	
Technikfächer (je 2 x 6 SWS)		FP		FP	
Wahlfächer (insgesamt 12 SWS)					
	27 SWS	27 SWS	21 SWS	21 SWS	96 SWS

Hauptstudium

	5. Semester	6. Semester	7. Semester	8. Semester	
Praxisprojekt (36 SWS)	FP			Diplom	
Gestaltungsfächer (je 1 x 12 SWS)		FP	FP		
Gestaltungsfach (2 x 6 SWS)			FP		
Theoriefach (2 x 3 SWS)		FP			
Technikfach (2 x 3 SWS)			FP		
	39 SWS	24 SWS	21 SWS		84 SWS

180 SWS

Inhaltliche Beschreibung der Prüfungsgebiete

Fächer des Grundstudiums

Gestaltungsfächer

1-FM Gestaltungsgrundlagen Fotografie und Medien

Ästhetische Theorie und Praxis der Fotografie und angrenzender Medien und deren Einbindung in historische und aktuelle Zusammenhänge von Kunst und Design. Fotografische Dokumentation, Inszenierung und Strukturbildungsprozesse. Einführung in eine selbständige foto- und medienbezogene Entwurfspraxis durch Projektstudien als Voraussetzung für eigene Entscheidungen der Studierenden zu weiteren fachlichen Schwerpunktsetzungen in Studium und Beruf.

1-GK Zeichnerische Darstellung

Gestaltungsgrundlagen Grafik und Kommunikationsdesign: 1. Freies Zeichnen: Naturstudium, Zeichnen von Gegenständen und Stillleben; Gegenständlichkeit und Abstraktion; 2. Konstruktives Zeichnen: Gesetzmäßige Abbildungsverfahren zur maßstabsgerechten oder anschaulichen zeichnerischen Darstellung räumlicher Objekte (Projektionslehre), Grund- und Aufrißverfahren, Parallelperspektive/Axonometrie, Zentralprojektion. Anwendungen von geometrischen Gesetzen und genormten Darstellungsverfahren sollen das räumliche Vorstellungsvermögen fördern. Übungen dienen der praktischen Auseinandersetzung in der Gestaltung mit der dritten Dimension.

1-MO Gestaltungsgrundlagen Mode

Zeichnerische Darstellung von Menschen, Kleidung und Stoffen unter modespezifischen Gesichtspunkten und Proportionen. Erste Experimente mit unterschiedlichen modebezogenen Materialien. Methoden und Anwendungen der Modezeichnung.

2 Gestaltungslehre

Gestalten bedeutet Ideen in Formen übersetzen, sie mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln sinnlich erfahrbar zu machen. Der gestalterische Prozeß bezieht historische und aktuelle Verfahrensweisen ein und verfolgt das Ziel einer eigenständigen Entwurfspraxis. Gestaltungslehre entwickelt in Projektstudien komplexe Weisen, schöpferisch zu denken und zu handeln und ist nicht auf spezifische fachliche Richtungen hin festgelegt. Inhalte u. a.: Grundlagen der visuellen Wahrnehmung, Farbenlehre, Formenlehre; Lernschritte: Ideenfindung, Recherche / Evaluation, Konzeption, Realisation, Präsentation.

3 Gestaltungslehre unter Einbeziehung elektronischer Medien

Zeitgenössische künstlerisch-gestalterische Praxis und gesellschaftsorientiert-gestalterische Praxis sowie medienspezifische Besonderheiten stehen im Mittelpunkt der Lehre des Faches. Die Grundlagen gestalterischer Arbeit werden mit Hilfe spezifischer und komplexer Problemstellungen entwickelt, Verhältnisse von Form und Inhalt untersucht. Damit wird die Basis für einen bewußten und rationalen Umgang mit den relevanten, insbesondere elektronischen Gestaltungsmitteln, gelegt. Durch Projektstudien werden Kreativität, konzeptionelles Denken und selbständige Arbeit gleichermaßen und parallel zueinander entwickelt.

4 Gestaltungslehre und Rauminzenierung

Interdisziplinärer Projektunterricht im Bereich von Gestaltungslehre und Rauminzenierung. Eigenständige und selbstverantwortliche Entwicklung und Realisierung individueller Projekte mit alten und neuen Medien. Erfahrung von Arbeits- und Organisationsweisen zur Realisierung künstlerisch-gestalterischer Vorhaben auf der Basis eigenen Interesses. Interdisziplinäres und teamorientiertes Denken und Handeln. Arbeiten im öffentlichen und halböffentlichen Raum. Themen der Kunstgeschichte des 20. Jahrhunderts. Gegenwartskunst.

5 Fotoreportage/Fotoessay

Fotoreportage und Fotoessay sind klassische fotografische Bildgattungen und visuelle Erzählformen mit eigenen Darstellungsmethoden in erster Linie für die Bildberichterstattung im Pressewesen. Die Lehrveranstaltung vermittelt ihre Besonderheiten, Methoden und Formen durch inhaltlich gerichtete Aufgabenstellungen in der Form spezifischer Studienprojekte.

6 Fotografie: Inszenierung und Bilderfindung

Grundlagen fotografischer Gestaltung: Fotografie, Film, Video, audiovisuelle elektronische Bildverarbeitung. Vermittlung grundlegender Kenntnisse und Fertigkeiten, insbesondere im Bereich der inszenierenden und bilderzeugenden Fotografie. Konzeption und Entwurf. Mittel und Methodendiskussion. Durchführungs- und Präsentationskonzepte.

7 Fotografie und digitale Medien

Grundlagen der Fotografie im Zusammenwirken mit benachbarten Bildmedien. Fotobasierte Gestaltung im Bereich von Print- und elektronischen Medien. Analoge und digitale Fotografie. Bildgebende Verfahren. Generative Bildsysteme. Intermediale Gestaltung auch unter Einbeziehung von Text und Ton: Fotomontage, Fotolayout, Typofoto, Multimedia.

8 Screendesign/Interfacedesign

Grundlagen der Typografie und des Layouts. Einführung in die gestalterische Praxis virtueller Oberflächen. Bildschirmgestaltung, Internet-Gestaltung. Digitale Verknüpfung und Komposition von Text, grafischen Elementen, Bild und Ton. Multimedia-Design. Gestaltung virtueller Realität.

9 Grafikdesign/Experimentelle Gestaltung

Experimentelle Gestaltungsprojekte im Bereich von Grafik- und Kommunikationsdesign. Vermittlung und Erwerb von Grundkenntnissen für Mediengestaltung allgemein, besonders hinsichtlich Medienvielfalt, Medienpräsenz und Medienauswahl.

10 Methodisch-konzeptionelles Gestalten im Kommunikationsdesign 1

Einführung in Theorie und Praxis des methodisch-konzeptionellen Gestaltens im Bereich Kommunikationsdesign. Mitteilungen sind so zu formulieren und zu gestalten, dass sie als Botschaften den Empfänger punktgenau erreichen. Konzeptionelles Gestalten basiert auf an Problemlösungen ausgerichtetem Denken. Es setzt einen analytischen, kritischen Verstand und ein entsprechendes Denken voraus. Dies wird an komplexen Aufgabenstellungen und Projekten geübt und erworben. Lerngegenstand ist z. B. Corporate Design zum Aufbau einer unverwechselbaren Unternehmenskultur.

11 Typografie 1

Untersuchungen zur eigenen Handschrift. Geschichte der europäischen Schriften, der europäischen Typografie und der wichtigsten Vervielfältigungstechniken, insbesondere der Druckvorstufe. Grundlagen des Schriftentwurfs, Herstellung eines PostScript Fonts. Die Parameter typografischer Gestaltung. Einfache Anwendungen der Parameter typografischer Gestaltung. Präsentationstechniken. Dokumentation.

12 Zeichnung und Druckgrafik

Zeichnung und manuelle Druckgrafik bilden hier einen engen Zusammenhang. Dabei geht es um die zeichnerische Umsetzung in den Druck. Die manuelle Druckgrafik ist ein künstlerisches Medium, in dem sowohl traditionelle als auch neue Bildtechniken erarbeitet und entwickelt werden. Zentraler Ort dafür ist die Werkstatt für manuelle Druckgrafik, in der theoretisch und praktisch gearbeitet wird. Hier werden nach internationalem Standard u. a. Techniken des Holzschnitts, der Radierung, der Lithografie und des Siebrucks vermittelt.

13 Grundlagen der Modellgestaltung

Künstlerisch-gestalterische Grundlagen der Modellgestaltung im Bereich der Mode und des Styling. Einführung in modebezogene Entwurfsmethoden. Entwicklung von Stilkriterien. Materialübungen.

14 Grundlagen der Kollektionsgestaltung

Künstlerisch-gestalterische Grundlagen der Kollektionsgestaltung im Bereich der Mode und des Styling. Einführung in modebezogene Entwurfsmethoden. Entwicklung von Stilkriterien. Materialübungen.

15 Zeichnen/Plastisches Gestalten

Gliederung: 1. Zeichnen vor der Natur, insbesondere Stillleben, Porträt, Figur. Umsetzung von Naturformen in Umrißflächen und Detailstudien. Vermittlung verschiedener Zeichentechniken; 2. Plastisches Gestalten: a) Verformung geometrischer Grundformen in organische Formen, z. B. Kopf. Material: Ton; b) Gewandstudien, Akt. Material: Ton; c) Porträt, Akt, freie Arbeiten. Material: Ton, Gips; d) Porträt, Akt, Reliefkompositionen. Material: Gips und Ton.

Theoriefach

16 Theorie der Gestaltung/Medientheorie

Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten. Kunst-, medien- und designtheoretische Grundlagen. Vorlesungen und Seminare bauen inhaltlich und methodisch vom ersten bis zum vierten Semester aufeinander auf. Sie vermitteln einen Überblick über historische und aktuelle Entwicklungen in den Bereichen der Gestaltungs- und Medientheorie. – Schwerpunkte im Bereich Gestaltungstheorie: Kulturgeschichte, Ästhetik, Designgeschichte, Kreativitätstheorie, Rhetorik; im Bereich der Medientheorie: Geschichte und Theorie der Bildmedien (Fotografie, Film, Neue Medien), Kultur- und Medienmanagement, Medienwirtschaft, Medienrecht.

Technikfächer

17 Bildmedientechnik

Einführung in die Film- und Videotechnik. Erstellen von Videosequenzen. Videoschnitt-Technik und Vertonung.

18 Bildmedieninformatik

Einführung in die Technik der elektronischen Bildverarbeitung. Digitalisierung von Aufsichtsvorlagen (Scannen). Praktische Übungen am Rechner.

19 Printtechnik

Einführung in die Druckverfahren, die Bedruckstoffe und die Weiterverarbeitung in den Grafischen Werkstätten des Fachbereichs.

20 Digitale Text- und Bildverarbeitung

Einführung in die digitale Text- und Bilderfassung und deren Verarbeitung für die Druckvorstufe. Praktische Übungen an Rechner und Scanner.

21 Modetechnik

Erstellung aller Grundschnitte für Oberbekleidung nach individuellen Maßen und Maßtabellen der Bekleidungsindustrie. Umwandlung in den Modellschnitt unter Berücksichtigung von Mode und Linienführung. Fertigung der Produkte der Oberbekleidung unter rationalen technologischen Verfahren der Industrie, Einbeziehung unterschiedlicher Materialien. Zusammenspiel von Konstruktion und Verarbeitung mit dem Kriterium einer einwandfreien Paßform.

22 CAD Schnitterstellung

Einführung in das UNIX-System. Haupt- und Nebenfunktionen von ASYCAD. Digitalisieren von Modellschnitten. Modifizieren von Schnittteilen. Gradierung. Erstellen von Schnittlagebildern.

Fächer des Hauptstudiums

Gestaltungsfächer

23 Bildjournalismus

Fotografie als Dokument und Argument. Sach- und Sozialdarstellung, Reportage und Bildessay für Presse- und Verlagswesen. Die Inhalte reichen von der Bildberichterstattung aktueller Ereignisse über das journalistische Porträt bis hin zu Langzeitreportagen und Bildessays über Landschaft, Gesellschaft und Kultur. Die Teilnehmer an der Veranstaltung bearbeiten und realisieren dabei weitgehend eigenbestimmte Themen und Projekte.

24 Fotodesign/Videodesign

Geschichte, Theorie und Praxis der inszenierenden, bildgebenden Fotografie und des Videodesign in Anwendungsbereichen von Redaktion und Werbung, der Industrie- und Modefotografie und anderer Sparten der Kommunikationspraxis. Training von Recherche, Planung, Konzeptionierung, Produktion und Präsentation von Arbeiten zu entsprechenden Themenstellungen. Dabei werden sowohl klassische, analoge Mittel und Methoden von Fotografie und Video, als auch digitale Multimedia-Projekte erprobt und angewendet.

25 Fotografie und Bildmedien

Fotografie im Zusammenwirken mit benachbarten Bildmedien. Konzeptionelle, fotobasierte Gestaltung im Bereich von Print- und elektronischen Medien. Analoge und digitale Fotografie. Bildgebende Verfahren.

Generative Bildsysteme. Fachübergreifende, intermediale Gestaltung ggf. unter Einbeziehung von Text und Ton: Fotomontage, Fotolayout, Typofoto, Multimedia.

26 Gestaltung interaktiver Medien/Multimedia

Theorie und Praxis der Gestaltung digitaler und interaktiver Medien wie z. B., CD-ROM, Internet und Intranet, Videokonferenz, Virtual Reality - unter besonderer Berücksichtigung medienübergreifender, multimediale Ansätze und Anwendungen. Dabei geht es wesentlich um den direkten wechselseitigen Informationsaustausch zwischen "Sender" und "Empfänger" in Anwendungsbereichen von Bildung, Ausbildung und Weiterbildung (Telelearning) bis in Bereiche von Werbung, Nachrichtenwesen, Unterhaltung und Kunst.

27 Grafikdesign/Intermedia-Konzepte

Theorie und Praxis kreativer und visueller Kommunikation im Bereich Kommunikationsdesign. Komplexe künstlerische und anwendungsorientierte Gestaltungen im Bereich von Corporate Identity, Corporate Design, Leit- und Orientierungssystemen, von Zeitungs-, Buch-, Plakat- und Anzeigengestaltung bis hin zu Textgestaltung und freien Bilderfindungen im Zusammenhang mit Intermedia-Konzepten. Ziel der Lehrveranstaltung ist der Umgang mit heutiger Medienvielfalt, Analyse, kritische Auswahl und erfolgreiche Anwendung im Bereich gestalterischer Berufe.

28 Methodisch-konzeptionelles Gestalten im Kommunikationsdesign 2

Theorie und Praxis des methodisch-konzeptionellen Gestaltens im Bereich Kommunikationsdesign. Mitteilungen sind so zu formulieren und zu gestalten, dass sie als Botschaften den Empfänger punktgenau erreichen. Konzeptionelles Gestalten basiert auf an Problemlösungen ausgerichteterm Denken. Es setzt einen analytischen, kritischen Verstand und ein entsprechendes Denken voraus. Dies wird an komplexen Aufgabenstellungen und Projekten geübt und erworben. Lerngegenstand ist z. B. Corporate Design zum Aufbau einer unverwechselbaren Unternehmenskultur.

29 Typografie 2

Typografie wird als sichtbare Sprache verstanden. Daher sind alle Fragen der Kommunikation Thema der Veranstaltung. Ziel ist sowohl die Fähigkeit, innerhalb der satztechnischen und typografischen Konventionen gestalten zu können als auch Experimente zu wagen. An Hand wechselnder Aufgabenstellungen oder Projekten mit unterschiedlichen Schwerpunkten und visuell/verbalen Referaten werden die wichtigsten Arbeitsbereiche exemplarisch behandelt: Plakative Schriftverwendung: Schrift in Schaugraden. Verwaltungstypografie: Drucksachenfamilie/Formulare: Briefblatt, Folgeblatt, Briefkarte, Lieferschein-/Rechnungsformular, Briefhülle, Geschäftskarte etc. Bild-/Text-Layout, Faltblatt, Zeitschriftenlayout, Broschüre etc. mit Lese- und Konsultationsgraden. Font-Design, Schrift als Ausdrucksmittel, Experimente mit typografischem Material.

30 Zeichnung und Illustration

Ziel der Lehrveranstaltung: zeichnerische Talente und Begabungen anzuregen, zu sensibilisieren und zu fördern, um eigenverantwortlich sowohl freie als auch angewandte künstlerisch-gestalterische Aufgaben zu lösen. In jedem Semester wird ein neuer Themenkatalog vorgeschlagen. Zeichnen sensibilisiert die Wahrnehmung. Freie Zeichnung erhebt keinen Anspruch auf Anwendung, sie kann aber als solche genutzt werden. Illustration hat eindeutig Anwendung zum Ziel; sie ist nicht unbedingt textgebunden, steht aber traditionell im Zusammenhang mit Schrift- und Buchgestaltung. Figur, Kopf und Akt sind zeichnerische Pflichtübungen, sie finden innerhalb des Faches in einzelnen Kursen statt. Blockseminare zu besonderen Themen und Exkursionen ergänzen das Lehrangebot.

31 Modegrafik/Modedesign

Die zeichnerische Darstellung von Menschen und Kleidung wird sowohl im Hinblick auf ihre Anwendung in der Praxis als auch unter Verwendung experimenteller Techniken und neuer Vorstellungen geübt: u. a. Werkstatt- und Stylingzeichnung, kommerzielle Zeichnung, Illustration, Collage, Layout und Fotostyling. Sie werden nicht nur manuell eingeübt, sondern auch unter konzeptionellen und philosophischen Gesichtspunkten betrachtet, um damit ein Gespür für Modeströmungen zu entwickeln und zu schärfen. - Im Bereich Modedesign werden Modekonzeption und praktische Arbeit miteinander verbunden. Die so gewonnenen Erfahrungen werden unter künstlerischen, technischen und kommerziellen Gesichtspunkten miteinander verknüpft. Dabei geht es um Entwicklung

von Entwurfspräsentationen exemplarischer Outfits, auch in Zusammenarbeit mit der Industrie.

32 Modellgestaltung/Modedesign

Ziel des Faches: Studierenden Denkanstöße für innovative Wege in der Modellgestaltung in Bezug auf den Mode-Entwurf, modische Stoffe und deren Verarbeitung zu vermitteln. Die Lehrveranstaltung ist daher überwiegend auf künstlerische und experimentelle Methoden und Inhalte ausgerichtet. - Im Bereich Modedesign werden Modekonzeption und praktische Arbeit miteinander verbunden. Die so gewonnenen Erfahrungen werden unter künstlerischen, technischen und kommerziellen Gesichtspunkten miteinander verknüpft. Dabei geht es um Entwicklung von Entwurfspräsentationen exemplarischer Outfits, auch in Zusammenarbeit mit der Industrie.

33 Kollektionsgestaltung/Modedesign

Unter Beachtung kommerzieller Gesichtspunkte bereitet das Fach auf die Gestaltung mittlerer und gehobener Kollektionen vor. Dazu gehören Teilgebiete wie Logistik, Planung, Einkauf. Die Aufgabe besteht darin, eine Kollektions-Konzeption zeichnerisch zu präsentieren und ein exemplarisches Muster (Outfit) anzufertigen. - Im Bereich Modedesign werden Modekonzeption und praktische Arbeit miteinander verbunden. Die bis hierher gewonnenen Erfahrungen werden unter künstlerischen, technischen und kommerziellen Gesichtspunkten miteinander verknüpft. Dabei geht es um Entwicklung von Entwurfspräsentationen exemplarischer Outfits, auch in Zusammenarbeit mit der Industrie.

34 Malerei

Freie Formulierung von Bildideen und Inhalten mit malerischen Mitteln. Vermittlung der Umsetzung einer Natur- oder Phantasieform in die Bildfläche. Einführung in malerische und zeichnerische Techniken, die allgemeingültig oder individuell behandelt werden. Einbeziehung von Filmen über Kunst und Künstler (Malerei, Zeichnung, Plastik, Filmkunst) als Gestaltungsmittel sowie von Exkursionen zu Ausstellungen. Projektstudium, das künstlerische Arbeit, Ausstellungs- und Katalogvorbereitung und Textgestaltung in sich einschließt.

35 Fotografie/Electronic Imaging

Theorie und Praxis bildgebender fotografischer Verfahren: Analoge, fotohistorische Verfahren (Fotografie) und digitale Verfahren (Electronic Imaging) und deren Verknüpfung. Zusammenwirken manueller und apparativer Mittel. Freier Umgang mit dem fotografischen Material. Visualisierung und Strukturbildungsprozesse. Generative Bildsysteme. Spezielle Bildgattungen sind u. a.: Fotogramm, Fotomontage, Fotoplastik; Image Processing, Sampling, elektronische Bildbearbeitung, Mixed Media.

36 Künstlerische Gestaltung

Sammeln und analysieren unterschiedlicher künstlerischer Gestaltungsfragen und der entsprechenden Antworten in Form von Zeichnung, Malerei und Installation. Entwicklung der jeweils eigenen und persönlichen Notation von Wahrgenommenem in der Zeichnung. Experimentelles Gestalten im Rahmen eines Studienprojektes.

37 Mediengestaltung

Ziel der ist es, komplexe künstlerische und kommunikationsorientierte Gestaltungsprobleme im Zusammenhang mit neuen technischen Medien wie Fotografie, Video, computerunterstützter Bild- und Textgestaltung, zu analysieren, konzeptionell zu erarbeiten, praxisnah zu thematisieren und innovativ zu lösen. Dabei werden Arbeitsschritte in praxisnahen Phasen von der Idee über die technische Realisation bis zur medialen Verbreitung vermittelt. Wahl und Einsatz der Mittel folgen spezifischen wie fachübergreifenden Kriterien. Resultate sollen auch außerhalb des Fachbereichs präsentiert und publiziert und damit öffentlich wirksam werden.

38 Video und Raum

Ziel ist die Entwicklung und Realisation studentischer Projekte mit Neuen Medien - insbesondere Video - im Raum. Die künstlerisch-gestalterische Arbeit wird durch die Betrachtung historischer und gegenwärtiger Beispiele und durch gemeinsame Textlektüre ergänzt. Die je eigene Arbeitsweise wird an Hand von Besuchen und Gesprächen mit Gastkünstlern und -künstlerinnen reflektiert.

39 Film und Video/Ästhetik und Kommunikation

Durchführung von Film- und Videoproduktionen mit dokumentarischem Charakter und experimentellen Filmformen. Die Realisierung von Filmen

umfaßt alle Produktionsstufen von der Idee, Recherche, Exposé, über Planung und Realisierung eines Filmes bis zur Fertigstellung, einschließlich Präsentation und Vertrieb. Die Geschichte dokumentarischen Arbeitens bildet den Hintergrund für die theoretische Reflexion von Authentisierungs- und Dramatisierungsstrategien von Dokumentarfilmen in Bezug zur eigenen Praxis. Lineare und nichtlineare Gestaltungsebenen. Produktion interaktiver und multimedialer Projekte.

40 Plastik und Objekt

Freie plastische Arbeiten, Akt und Porträt, auf der Grundlage des Faches Zeichnerische Darstellung/Plastisches Gestalten im Grundstudium. Anwendung verschiedener Materialien. Objektgestaltung im räumlichen und architektonischen Kontext.

41 Ausstellungsbau und Messedesign

Planung und Gestaltung von Messestandsarchitektur. Temporäre Architektur allgemein und ihre technischen und wirtschaftlichen Erweiterungen. Moderne Mittel dazu sind Computersimulation und 3D-Darstellungen mit fotorealistischer Wirkung. Gliederung: 1. Ausstellungsplanung: Analyse eines Anforderungsprofils, Konzeption und Architekturentwurf; 2. Ausstellungsbau: Konstruktive Gestaltung temporärer Architektur, Typologie der Standformen und Messesysteme, Entwicklung neuer standardisierter Systeme. – Formgebung unter Einfluß umweltverträglicher ökologischer Gestaltung und Materialien, z. B. Textiles Bauen. Weiterentwicklung vorhandener Normung im Hinblick auf erhöhte Sicherheitsanforderungen. Computergestützte Gestaltung. Architektur multifunktionaler Systeme. Integration moderner Medien. Theorie und Geschichte des Faches.

42 Modellbau und Modellgestaltung

Dreidimensionale Visualisierung und Gestaltung. Das Gliederung: 1. Modellbau: Einführung in die Modellbautechniken, Modell-Einsatzgebiete, Bauarten, Ausstattungen. Arbeitsweisen mit verschiedenen Materialien wie Holz, Metall, Kunststoff und Sondermaterialien wie Kork, Glas, Acryl, usw. Farbgebung von Modellen. Ergonomie. Modellbausimulationen u. a. mit Hilfe von Endoskopie, Periskopie und Computersimulation; 2. Modellgestaltung: Modellfunktionen wie Ideen-, Entwurfs-, Arbeits-, Konstruktions-, Anschauungs- und Massenmodelle. Abstraktion und natürliche Wiedergabe in der Modellgestaltung, räumliches Gestalten am Modell. Computergestützte Modellgestaltung.

Theoriefächer

43 Schreiben und Textgestaltung

Text- und Zeichentheorie. Darstellung und Erarbeitung von Arten, Methoden und Stilen des Schreibens und des Textens. Von der Laut- und Begriffs-Sprache über das berichtende und kreative Schreiben zur Textgestaltung und Textinszenierung – auch in Bezug auf unterschiedliche Medien und Anwendungsgebiete wie z. B. Fotografie, Film, Werbung.

44 Kreativitätstheorie/Rhetorik

Kreativitätstheorie: Darstellung und Anwendung verschiedener kreativer Methoden, wie Abstraktion, Analogie u. a. m. Kreativitätstechniken, z. B. Brainstorming, Brainwriting, Phantasiereise, Zeitreise. - Rhetorik: 1. Stufe: Überblick über rhetorische Figuren. Psychologie der Sprache. Verfassen kurzer Texte, angewandt und frei. Rhetorische Konzeptionen und medienunterstützte Präsentationen; 2. Stufe: Lange Texte, Drehbücher, vor allem für Kurzfilme, angewandt und frei.

45 Ausstellungskonzeption/Projektmanagement

Analysen von Methoden historischer und aktueller Kunst- und Kulturvermittlung im Grenzbereich zwischen Theorie und Praxis. Ziel ist die Aufarbeitung kunsthistorischer und historischer Inhalte und ihre Umsetzung in die Praxis, so durch Ausstellungsprojekte, Kunstbücher, Drucksachen und Publikationen zu kulturgeschichtlichen Themen. Die Verbindung von kulturgeschichtlicher Forschung und geisteswissenschaftlicher Methode und ihre praktische Anwendung kann dazu beitragen, Zusammenhänge in der gegenwärtigen Kunst- und Kulturlandschaft besser zu verstehen und die darin liegenden Aufgaben für den Gestalter zu erkennen und zu nutzen.

46 Kulturtheorie/Kulturmanagement

Der Berufsalltag des Gestalters wird mehr denn je durch das Zusammenwirken künstlerischer und ökonomischer Faktoren bestimmt. Ziel ist es daher, Einblicke in den Gesamtbereich des Kultur- und Medienmanagements zu geben, unternehmerisches Denken und Handeln zu fördern

sowie ethische und gesellschaftliche Prinzipien zu vermitteln. Gliederung: 1. Planung und Organisation: z. B. Tätigkeitsfelder, Planungstechniken, Projektmanagement, Öffentlichkeitsarbeit; 2. Verwaltung, Recht, Wirtschaft: z. B. Rechtsfragen, Finanzplanung, Fördermöglichkeiten, Marketing; 3. Kulturtheoretische Grundlagen: z. B. Kulturpolitik, Moderne Künste, Kulturanthropologie und Kulturosoziologie, Kunstvermittlung.

47 Medientheorie/Mediengeschichte

Durch die Entwicklung digitaler Bilderzeugungsmaschinen hat die Medientheorie einen neuen Stellenwert im Design-Diskurs der Gegenwart erhalten. Zwischen stehenden und bewegten Bildern ist medien-spezifisch zu unterscheiden, zugleich sind im Vergleich dialogische Strukturen aufzudecken. Konstruktivistische und dekonstruktivistische Ansätze erhalten diesbezüglich besondere Bedeutung, ebenso wie gattungsübergreifende Konzepte der Moderne/Postmoderne. Beschreibung und Analyse von Beispielen aus der Filmproduktion, der Werbung, der Fotografie, der Gegenwartskunst. Stichworte sind: Theoretische Fundierung des Visuellen, Wissenschaft vom Bild, Verhältnis von Text und Bild, Wahrnehmung und Reflexion. Mit Spiegelungen von Werken unterschiedlicher Medialität zielt eine auch historisch argumentierende Medientheorie darauf, Anschauung und Begrifflichkeit für eine künftige Gestaltungspraxis zu schärfen.

48 Medienmanagement

Wer für und mit Medien arbeiten will, muß deren Struktur und Arbeitsweisen kennen. Das Lehrangebot gibt Einblicke in die Medienlandschaft der Bundesrepublik: Zeitungen und Zeitschriften, elektronische Medien, Online und Multimedia sind als Mediengattungen Thema. Journalistische Arbeitsweisen und Vermittlungsformen werden ebenso dargestellt, wie Strukturen in Redaktionen, Verlagen und Sendern. Ausgehend von möglichen Berufsfeldern der Studierenden des Fachbereichs Gestaltung ist die Vermarktung von Know-how und eigenen Produkten ein besonderer Gegenstand der Veranstaltung.

49 Produktmanagement Mode

Aufbereitung und Umsetzung eigener Mode-Kollektionen für den Markt. Themen sind: z. B. Marktanalysen und Marktmechanismen, Kundenstrukturen, Marketingbegriffe, Fragen der Kalkulation. Es geht darum, komplexe Zusammenhänge im Modebereich über die kreative Entwurfsarbeit hinaus zu erfassen und wirtschaftlich umzusetzen. Produktmanagement (Textil/Bekleidung), Textile Werkstoffe (Warenwirtschaft, Verarbeitung). Qualitätsmerkmale, Qualitätsmanagement und -sicherung. Aufbau der Gewebe (Bestimmung, Benennung, Rapport usw.).

Technikfächer

50 Experimentelle Bildmedientechniken

Experimentelle und fortgeschrittene Technikanwendungen im Bereich von Konzeption und Realisation von stehenden und bewegten Bildern sowie bei komplexen AV- und Video-Produktionen. Die Arbeit erstreckt sich von der Technik des Storyboards bis zum digitalen Schnitt (Avid-System).

51 Experimentelle Bildmedieninformatik

Experimentelle und fortgeschrittene Informatikanwendungen im Bereich von Konzeption und Realisation von stehenden und bewegten Bildern sowie bei komplexen AV- und Video-Produktionen. Arbeiten unter Verwendung leistungsstarker Hard- und Software an digitalen Arbeitsplätzen (Videoschnitt, Computer-Workstation).

52 Experimentelle Drucktechniken

Konzeption und Realisierung von komplexen Printprojekten, z. B. von Plakaten, Prospekten, Katalogen, Büchern. Experimentelle Anwendungen der verschiedensten Werkstoffe und Erprobung neuer drucktechnischer Möglichkeiten.

53 Experimentelle Modellfertigungstechniken

Weiterentwicklung der Modellschnitte im Modebereich vom Erstschnitt bis zur Produktionsreife. Gradierung ganzer Größensätze. Projekte mit Themen der experimentellen Verarbeitung und des experimentellen Materialeinsatzes in Zusammenarbeit mit Firmen aus den Bereichen Damen-, Herren- und Kinderbekleidung.

54 Experimentelle Schnitt-Techniken

Schwerpunkt ist die Prototypenentwicklung nach Entwurfsvorlage. Umgesetzt wird die proportionale Gestaltung des Entwurfs in paßform-

gerechte Erstschnitte, die dann fertigungstechnisch zu einem Bekleidungsstück hergestellt werden. Es wird in jedem Semester Projektarbeit angeboten, d. h. Aufträge werden in Zusammenarbeit mit Firmen, Verbänden und Organisationen realisiert. - Ziel ist es, aus den Kenntnissen des Grundstudiums die schnitttechnische Erfahrung durch anspruchsvolle praxisorientierte Aufgaben termingerecht und eigenverantwortlich zu erweitern.