



**WILHELM BÜCHNER  
HOCHSCHULE**  
Mobile University of Technology

**Modulhandbuch des  
Bachelorstudiengangs  
Game Design  
(B.A.)  
PO1**

**vom 11.10.2022**

**in der Version vom 24.02.2022**

---

---

## Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Bemerkungen .....	1
1.1	Modularisierung des Studiums.....	1
1.2	Hinweise zu den Modulbeschreibungen .....	1
1.3	Lehrpersonal.....	1
1.3.1	Autoren*innen.....	1
1.3.2	Dozent*innen und Prüfer*innen .....	2
1.3.3	Tutor*innen .....	2
1.4	Lehrformen.....	3
1.4.1	Fernstudium .....	3
1.4.2	Präsenzstudium (Flexstudium).....	3
1.5	Leistungsnachweise .....	5
1.6	Kompetenzen im Fern- und Flexstudium.....	5
1.6.1	Taxonomie im Design (Entwurf) .....	8
2	<b>Allgemeine Grundlagen und Interkulturelles</b> .....	10
	Medientechnische Grundlagen und Entwurfslehre.....	10
	Wissenschaftliches Arbeiten Design.....	12
	Kreativmethoden.....	14
	Interkulturelle Kommunikation.....	18
3	<b>Grundlagen und Anwendung Design</b> .....	22
	Zeichentechniken .....	22
	Designgeschichte und -theorie.....	26
	Semiotik und Ästhetik .....	29
	Storyboarding und Narration .....	33
4	<b>Grundlagen und Anwendung Wirtschaft</b> .....	36
	Agiles Projektmanagement .....	36
5	<b>Kernstudium Game Design</b> .....	38
	Spiele: Gestaltung .....	38
	Game Design Production Tools .....	41
	Projekt: Game Design (technisch) .....	44
	Game Design Methoden .....	47
	Spiele: Theorie und Konzepte.....	49
	Level Design .....	51
	Projekt: Game Design (narrativ).....	54
6	<b>Vertiefungsrichtungs- und Wahlpflichtbereich</b> .....	56
	Serious Games – Anwendungen .....	56
	Pädagogik (Lern- und Spielepädagogik) .....	58
	Projekt: Serious Games.....	62
	Analoge Spiele.....	64
	Geschichte des Spiels und Game Culture .....	67
	Projekt: Analoge Spiele .....	71

---

Entrepreneurship .....	73
Management von Innovationsideen .....	76
Digitale Ethik .....	78
Markenführung und Theorie des Marke .....	81
Design Research.....	85
<b>7 Integrationsbereich .....</b>	<b>89</b>
Einführungs- und Orientierungsprojekt .....	89
Seminar .....	94
Ingenieurwissenschaftliches Projekt.....	96
Berufspraktische Phase .....	98
Bachelorarbeit und Kolloquium.....	100

# 1 Allgemeine Bemerkungen

Vorliegendes Modulhandbuch enthält die Modulbeschreibungen für Ihren Bachelor-Studiengang. Es gelten die Allgemeine Bestimmungen (AB) für Hochschulzugang, Studium und Prüfungen der Wilhelm Büchner Hochschule, Private Fernhochschule Darmstadt. Das Modulhandbuch wird regelmäßig aktualisiert.

## 1.1 Modularisierung des Studiums

Die geschätzte Arbeitszeit, welche Normalstudierende an einer Präsenzhochschule zum Studium und zur Durchführung der Prüfungen maximal aufbringen müssen, wird im ECTS-System nach Leistungspunkten gemessen. Man geht in Deutschland davon aus, dass Studierende einer Präsenzhochschule, die im Normalfall direkt nach der Schulausbildung das Studium beginnen und keine oder nur geringe berufliche Erfahrung haben, maximal 30 Stunden zum Studium eines Leistungspunktes benötigt.

Die Studierenden der Wilhelm Büchner Hochschule besitzen in der Regel bereits zu Studienbeginn eine mehrjährige einschlägige Berufserfahrung auch über die berufliche Erstausbildung hinaus. Da sie auch während des Fernstudiums in der Regel einschlägig beruflich tätig bleiben, erfolgt eine enge Verzahnung zwischen der beruflichen Praxis und der Lehre (berufsintegriertes Lernen). Wir gehen davon aus, dass unsere Normalstudierenden daher neben und zusätzlich zur Arbeitszeit erheblich weniger Stunden zum Studium eines Leistungspunktes aufbringen müssen. In der Regel kann man durch den Effekt des berufsintegrierten Lernens davon ausgehen, dass ein einschlägig Berufstätiger ca. 25 % bis 30 % weniger Zeit für das Studium aufbringen muss.

## 1.2 Hinweise zu den Modulbeschreibungen

Die einzelnen Modulbeschreibungen enthalten jeweils einen Hinweis auf die Modulverantwortung. Die inhaltliche und qualitative Verantwortung für die Lehre an der Wilhelm Büchner Hochschule wird sowohl durch hauptberufliche Professor\*innen als auch durch Lehrbeauftragte mit Modulverantwortung getragen. Letztere sind Mitglieder der Hochschule und hauptberuflichen Professor\*innen in den Qualifikationserfordernissen gleichgestellt. Die Lehrbeauftragten mit Modulverantwortung sind in der Regel in der Hochschullehre erfahrene Professor\*innen oder berufungsfähige Akademiker\*innen und erfüllen die Einstellungsvoraussetzungen nach §62 des Hessischen Hochschulgesetzes. Die Rollen, die im Zusammenhang mit dem Lehrpersonal für die Durchführung des Studiengangs erforderlich sind, werden nachfolgend kurz erläutert.

## 1.3 Lehrpersonal

### 1.3.1 Autoren\*innen

Die schriftlichen und elektronischen Medien werden unter Beachtung der jeweiligen Modulbeschreibungen der einzelnen Studiengänge erstellt. Die Modulverantwortlichen schreiben das

Lehrmaterial entweder selbst und lassen es von weiteren Fachexpert\*innen gegenlesen, oder es wird seitens des Dekanats nach geeigneten Autor\*innen gesucht, die von dem jeweiligen Modulverantwortlichen in das Modul und in das Curriculum insgesamt eingewiesen werden. Der Autor/Die Autorin wird von dem Dekan/der Dekanin des jeweiligen Fachbereichs und dem zuständigen Modulverantwortlichen fachlich geführt und hat in der Regel den Status eines Professors/einer Professorin oder verfügt im speziellen Fachgebiet über eine ausgewiesene Expertise. Zur Unterstützung kommen auch weitere Expert\*innen als Koautor\*innen zum Einsatz, die nicht selten mit ihrer ausgewiesenen Berufspraxis gerade den für Fachhochschulen wichtigen Aspekt der Berufs- und Praxisorientierung mit einbringen.

### 1.3.2 Dozent\*innen und Prüfer\*innen

Dozenten\*innen und Prüfer\*innen unterstützen zusammen mit den Tutor\*innen den Lehrbetrieb des Studiengangs durch persönlich geführte Veranstaltungen zur Betreuung und Übung in Repetitorien sowie weiteren Präsenzveranstaltungen (Labore, Kompaktkurse, Projekte, Seminare). Die Präsenzveranstaltungen finden in Kleingruppen, in der Regel bis max. 20 Personen, statt. Die Qualifikation der eingesetzten Dozenten\*innen sowie Prüfer\*innen wird durch die Berufsordnung der Wilhelm Büchner Hochschule sichergestellt. Die eingesetzten Dozent\*innen werden von den Dekan\*innen sowie weiteren Mitarbeiter\*innen der Hochschule zu Beginn ihrer Lehrtätigkeit an der Wilhelm Büchner Hochschule mit den Besonderheiten der Präsenzphasen im Fernstudium vertraut gemacht.

Als Prüfer\*innen werden nur Professor\*innen und andere, nach Landesrecht prüfungsberechtigte Personen eingesetzt, die, sofern nicht zwingende Gründe eine Abweichung erfordern, in dem Fachgebiet, auf das sich die Prüfungsleistung bezieht, eine eigenverantwortliche, selbstständige Lehrtätigkeit an einer Hochschule ausüben oder ausgeübt haben. Als Beisitzer\*in wird in der Regel eingesetzt, wer mindestens den entsprechenden oder einen vergleichbaren akademischen Grad hat (vgl. AB, §7).

### 1.3.3 Tutor\*innen

Ein besonderes Element im Fernstudium stellt die fachliche Betreuung der Studierenden durch Tutor\*innen dar, die in den Selbstlernphasen des Fernstudiums die unmittelbaren fachlichen Ansprechpartner\*innen sind. Ihre fachliche und kommunikative Qualifikation und Sozialkompetenz sind ein wesentlicher Faktor für Erfolg im Studium.

Tutor\*innen unterstützen die Studierenden in allen Fachfragen, die im Zusammenhang mit dem Studium stehen. Dazu gehören schriftliche Erläuterungen zu den Einsendeaufgaben und Kommentare im Online-Campus. Tutor\*innen beteiligen sich aktiv an der Interaktion im Netz mit den Studierenden. Die Wilhelm Büchner Hochschule ermuntert Studierende, Kontakt zu Tutor\*innen und Kommiliton\*innen aufzunehmen. Die Erfahrungen aus den bisher durchgeführten Studiengängen zeigen, dass die reibungslose und schnelle Interaktion zwischen Studierenden und Tutor\*innen ein wesentlicher Pfeiler für den Erfolg im Studium ist. Die fachliche Diskussion mit den Tutor\*innen stärkt die kommunikativen Kompetenzen.

Als Tutor\*in wird nur bestellt, wer aufgrund eines abgeschlossenen Hochschulstudiums, seiner pädagogischen Eignung und beruflichen Erfahrung die erforderliche inhaltliche und didaktische Qualifikation nachweist und nach Vorbildung, Fähigkeit und fachlicher Leistung dem vorgesehenen Aufgabengebiet entspricht und die Gewähr bietet, den Anforderungen des

Lehrauftrags entsprechend den in den Modulbeschreibungen definierten Qualifikations- und Kompetenzziele unter inhaltlichen und didaktischen Gesichtspunkten gerecht zu werden.

Die oben beschriebenen Rollen werden von den Lehrenden oft in Personalunion wahrgenommen, wodurch sich ein kontinuierliches Wechselspiel aus Erfahrungen ergibt, insbesondere im Falle der tutoriellen Betreuung und parallelen Durchführung von Präsenzveranstaltungen.

## 1.4 Lehrformen

Die Studienform wird in der jeweiligen Prüfungsordnung festgelegt. Es gibt die Studienformen Fernstudium und Präsenzstudium (Flexstudium) an der Wilhelm Büchner Hochschule.

### 1.4.1 Fernstudium

Das Fernstudium an der Wilhelm Büchner Hochschule umfasst:

- Studienhefte, die den gesamten Lehrstoff vermitteln
- Fachbezogene Online- und Präsenzveranstaltungen sowie Webinare
- Lernerfolgskontrollen sowohl als Selbstkontrolle (z. B. mittels Übungsaufgaben in den Studienheften), als fakultative Fremdkontrolle (in Form von schriftlichen Einsendeaufgaben zu den Studienheften) sowie als obligatorische Fremdkontrolle (mittels Prüfungen).
- Tutorielle Betreuung zu allen fachlichen Fragen über den Online-Campus (OC).
- Betreuung per Telefon, Mail oder face-to-face zu allen Fragen rund um die Organisation durch den Studienservice.
- Zugang zu Online-Bibliotheken für Übungsmedien, Literatur oder Software (z. B. SAP, Matlab-Campuslizenz, Übungsklausuren, wissenschaftliche Literaturdatenbanken wie SpringerLink, EBSCO oder ACM Digital Library etc.), die via Onnline-Campus allen Studierenden immer aktuell unter dem Stichwort Literaturrecherche<sup>1</sup> zur Verfügung stehen und neben Standardwerken auch spezifische Übungsliteratur beinhalten, etwa zu Data Science, linearer Algebra oder CAD.

Die Summe dieser Lehrformen wird in den Modulbeschreibungen als **Fernstudium** bezeichnet.

### 1.4.2 Präsenzstudium (Flexstudium)

Die Studierenden im Flexstudium können die oben im Fernstudium aufgelisteten Lehr- und Lernkomponenten ebenfalls in Anspruch nehmen. Hinzu kommen die Präsenzveranstaltungen die in Form von Vorlesungen, Seminaren, Laboren und Übungen auch in Verbindung mit dem Flipped Classroom Konzept stattfinden.

---

1. <https://www.wb-online-campus.de/infoseiten/public/infobereich/studienservice/bibliothek/literaturrecherche.html>

Die Termine für die Präsenzveranstaltungen werden den Studierenden über den Online-Campus bekannt gegeben. Nach erfolgter Anmeldung können die Studierenden an den bestätigten Veranstaltungen teilnehmen.

Die nachfolgenden Lehr- und Lernformen können im Rahmen des Präsenzstudiums eingesetzt werden, sind aber grundsätzlich auch für das Fernstudium geeignet.

#### 1.4.2.1 Virtuelle Labore und Werkstätten

In (virtuellen) Laboren und Werkstätten werden mithilfe von Simulations-Software reale Prozesse in Form von Modellen dargestellt und berechnet.

#### 1.4.2.2 Charette-Verfahren

Das Charette-Verfahren ist ein in vielen Designbereichen wie z. B. Architektur, Industriedesign, Innenarchitektur und Grafikdesign seit langem etabliertes Verfahren. Es beschreibt einen Zeitraum der intensiven Entwurfstätigkeit, bei der größere Gruppen in kleine Teams aufgeteilt werden und entweder konkurrierend an der selben Aufgabe oder an verschiedenen Aufgaben arbeiten, deren Lösungen sich die einzelnen Teams dann wechselseitig präsentieren und kritisieren.

#### 1.4.2.3 Articulate / Online Kurs

Articulate / Online Kurs – Articulate 360 umfasst eine Gruppe von Autorenwerkzeugen zur Erstellung von Lehrinhalten. Es gehört somit zur Gruppe von Lernplattformen, die unter Abkürzungen wie CBTs, WBTs oder LMSs populär geworden sind (Computer Based Teaching, Web Based Teaching oder Learning Management System).

#### 1.4.2.4 Milanote Board

Milanote Board (Konzeptboard) – Konzepttafeln sind seit den Anfängen der Designbranche ein fester Bestandteil des Designprozesses. Es ist Kreativdatenbank, Projektmanagement-Tool, Moderations- und Whiteboard, Design-Thinking- und Co-Creation-Tool, Workshop-Raum, Team-Management- und Kommunikationsplattform sowie virtuelles Klassenzimmer in einem. Als browserbasierte Software ist Milanote plattform- und geräteunabhängig und von überall aus zugänglich.

#### 1.4.2.5 Flipped Classroom

Beim Flipped Classroom kehren sich die Lehr- und Übungsphasen um. Die Studierenden erwerben theoretische und praktische Grundlagen einen neuen Themas entweder außerhalb des Unterrichts (zu Hause oder in freien Lernphasen auf dem Campus) oder in bestimmten Phasen des Unterrichts in einem selbstbestimmten Tempo. Die Lehrenden haben dabei die Funktion eines Coaches oder Mentors und können so individuell auf die Bedürfnisse der einzelnen Studierenden eingehen.

Die Summe dieser Lehrformen wird zusammen mit den Lehrformen des Fernstudiums als **Flexstudium** bezeichnet.

## 1.5 Leistungsnachweise

Die Form der Prüfungen ist in den *Allgemeine Bestimmungen für Hochschulzugang, Studium und Prüfungen* und in der *Prüfungsordnung* des Studiengangs festgelegt.

## 1.6 Kompetenzen im Fern- und Flexstudium

Der Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse<sup>2</sup> bildet die Grundlage des Kompetenzmodells der Wilhelm Büchner Hochschule. Er wurde im Zusammenwirken von Kultusministerkonferenz (KMK) und Hochschulrektorenkonferenz (HRK) erarbeitet und ermöglicht eine systematische Beschreibung der Qualifikationen von Ausbildungsgängen im deutschen Hochschulsystem. Zugleich ermöglicht er eine bessere Vergleichbarkeit der Qualifikationen im Kontext europäischer und internationaler Ausbildungsgänge.

Der Qualifikationsrahmen für Deutsche Hochschulabschlüsse definiert für die **Bachelor-Ebene** das angestrebte Kompetenzniveau in den folgenden Bereichen:

- Wissen und Verstehen
- Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen
- Kommunikation und Kooperation
- Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität

Die zugehörigen Lehr- und Lerninhalte sind in der nachfolgenden Tabelle beschrieben:

---

2. Quelle: Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse (Im Zusammenwirken von Hochschulrektorenkonferenz und Kultusministerkonferenz und in Abstimmung mit Bundesministerium für Bildung und Forschung erarbeitet und von der Kultusministerkonferenz am 16.02.2017 beschlossen)

**Bachelor-Ebene****Wissen und Verstehen**

*Wissensverbreiterung:* Wissen und Verstehen bauen auf der Ebene der Hochschulzugangsberechtigung auf und gehen über diese wesentlich hinaus. Absolventinnen und Absolventen haben ein breites und integriertes Wissen und Verstehen der wissenschaftlichen Grundlagen ihres Lerngebiets nachgewiesen.

*Wissensvertiefung:* Absolventinnen und Absolventen verfügen über ein kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden ihres Studienprogramms und sind in der Lage, ihr Wissen auch über die Disziplin hinaus zu vertiefen. Ihr Wissen und Verstehen entspricht dem Stand der Fachliteratur, sollte aber zugleich einige vertiefte Wissensbestände auf dem aktuellen Stand der Forschung in ihrem Lerngebiet einschließen.

*Wissensverständnis:* Absolventinnen und Absolventen reflektieren situationsbezogen die erkenntnistheoretisch begründete Richtigkeit fachlicher und praxisrelevanter Aussagen. Diese werden in Bezug zum komplexen Kontext gesehen und kritisch gegeneinander abgewogen. Problemstellungen werden vor dem Hintergrund möglicher Zusammenhänge mit fachlicher Plausibilität gelöst.

*Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen*

Absolventinnen und Absolventen können Wissen und Verstehen auf Tätigkeit oder Beruf anwenden und Problemlösungen in ihrem Fachgebiet erarbeiten oder weiterentwickeln.

*Nutzung und Transfer:* Absolventinnen und Absolventen

- sammeln, bewerten und interpretieren relevante Informationen insbesondere in ihrem Studienprogramm;
- leiten wissenschaftlich fundierte Urteile ab;
- entwickeln Lösungsansätze und realisieren dem Stand der Wissenschaft entsprechende Lösungen;
- führen anwendungsorientierte Projekte durch und tragen im Team zur Lösung komplexer Aufgaben bei;
- gestalten selbstständig weiterführende Lernprozesse.

*Wissenschaftliche Innovation:* Absolventinnen und Absolventen

- leiten Forschungsfragen ab und definieren sie;
- erklären und begründen Operationalisierung von Forschung;
- wenden Forschungsmethoden an;
- legen Forschungsergebnisse dar und erläutern sie.

**Kommunikation und Kooperation**

Absolventinnen und Absolventen

- formulieren innerhalb ihres Handelns fachliche und sachbezogene Problemlösungen und können diese im Diskurs mit Fachvertreterinnen und Fachvertretern sowie Fachfremden mit theoretisch und methodisch fundierter Argumentation begründen;
- kommunizieren und kooperieren mit anderen Fachvertreterinnen und Fachvertretern sowie Fachfremden, um eine Aufgabenstellung verantwortungsvoll zu lösen;
- reflektieren und berücksichtigen unterschiedliche Sichtweisen und Interessen anderer Beteiligter.

**Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität**

Absolventinnen und Absolventen

- entwickeln ein berufliches Selbstbild, das sich an Zielen und Standards professionellen Handelns in vorwiegend außerhalb der Wissenschaft liegenden Berufsfeldern orientiert;
- begründen das eigene berufliche Handeln mit theoretischem und methodischem Wissen;
- können die eigenen Fähigkeiten einschätzen, reflektieren autonom sachbezogene Gestaltungs- und Entscheidungsfreiheiten und nutzen diese unter Anleitung;
- erkennen situationsadäquat Rahmenbedingungen beruflichen Handelns und begründen ihre Entscheidungen verantwortungsethisch
- reflektieren ihr berufliches Handeln kritisch in Bezug auf gesellschaftliche Erwartungen und Folgen.

Die in der Tabelle 1.3 beschriebenen Wissens- und Kompetenzarten bilden die Grundlage für eine entsprechende Einordnung der Module in den Modulbeschreibungen. Aus ihrer qualitativen dreistufigen Bewertung resultiert das individuelle Kompetenzprofil des Moduls. Im nachfolgenden Beispiel zielt ein fiktives Modul primär auf die Kompetenzvermittlung im Bereich des Wissens und Verstehens ab. Die Bereiche Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen sowie Kommunikation und Kooperation haben eine mittlere Relevanz. Eine Kompetenzvermittlung im Bereich wissenschaftliches Selbstverständnis/Professionalität hingegen tritt im vorliegenden Beispiel eher in den Hintergrund. Dies gilt sinngemäß auch für Fach Design (s. Tabelle 1.4).

Die hier dargestellte Profilmatrix ist beispielhaft für ein Modul.

**Tabelle 1.3:** Kompetenzmatrix (außerhalb des Fachs Design)

Kompetenzen / Ausprägung	+	++	+++
Wissensverbreiterung			x
Wissensvertiefung			x
Wissensverständnis			x
Nutzung und Transfer		x	
Wissenschaftliche Innovation		x	
Kommunikation und Kooperation		x	
Wissenschaftliches Selbstverständnis	x		

## 1.6.1 Taxonomie im Design (Entwurf)

Für die Beschreibung der Lernergebnisse orientiert sich die Wilhelm Büchner Hochschule im Fach Design an einer revidierten Taxonomie von Bloom<sup>3</sup>.

### Taxonomie kognitiver Lernziele

Kompetenzlevel	Lernziele
(6) <b>Kreieren</b>	planen, produzieren, generieren ...
(5) <b>Evaluieren</b>	überprüfen, beurteilen, entscheiden ...
(4) <b>Analysieren</b>	differenzieren, unterscheiden, Analogien finden ...
(3) <b>Anwenden</b>	Anwendung eines Modells/eines definierten Vorgehens zur Lösung eines Problems ...
(2) <b>Verstehen</b>	erklären, erläutern, Beispiele finden, generalisieren, subsumieren ...
(1) <b>Erinnern</b>	kennen, benennen, aufzählen ...

Revidierte Taxonomie von Bloom nach Anderson et al. (2001)

**Abb. 1.1:** Überarbeitete Fassung der Bloom'schen Taxonomie kognitiver Lernziele nach Anderson et al. (2001)]

**Tabelle 1.4:** Kompetenzmatrix (im Fach Design)

Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++
Wissen und Verstehen	Erinnern	x		
	Verstehen			x
Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x
	Analysieren		x	
Kommunikation und Kooperation	Evaluieren	x		
Professionalität	Kreieren	x		

Die individuelle Motivation eines/r Lernenden, die sich vor allem in der **Selbststeuerung** des eigenen Lernprozesses dokumentiert, ist abhängig von seiner Leistungsorientierung, dem Interesse und seiner/ihrer intrinsischen Motivation. Überfachliche Kompetenzen, wie zum Beispiel die Fähigkeit gerade von Fernstudierenden zum selbstregulierten Lernen, können eine hohe Unterstützungsfunktion auch bei der Aneignung fachlicher und fachlich-wissenschaftlicher Inhalte haben. In Abstimmung mit den Unterstützungsleistungen der Hochschule gestaltet der/die Studierende seine eigene Lernumgebung.

**Lebenslanges Lernen** erfordert eine andauernde Lernfähigkeit und auch Lernbegeisterung. Studierende sind auf eine richtige Selbsteinschätzung angewiesen, müssen Informationen analysieren und erfassen können und benötigen ein entsprechendes Durchhaltevermögen, um ein Studium, insbesondere ein Fernstudium bewältigen zu können. Diese Eigenschaften machen

3. Die Kompetenzmatrix ›Design‹ wird überall dort eingesetzt, wo der Schwerpunkt der Unterrichtsziele auf der Entwicklung von Kompetenzen im Bereich der Gestaltungstätigkeit (Entwurf) und weniger auf der Konstruktionskompetenz liegt.

sie zu den Lernenden im Kontext des lebenslangen Lernens, einer Kompetenz also, die als elementare Voraussetzung für ein Bestehen der Herausforderungen einer Informations- und Wissensgesellschaft gesehen wird.

Eine **Arbeitsmarktfähigkeit** der Absolvent\*innen von Bachelor-Studiengängen wird häufig mit der Kombination aus Fachwissen, Projektmanagement, Teamfähigkeit und Kommunikationskompetenz in Verbindung gebracht. Dies hat gerade für Fern- und Onlinestudierende eine sehr hohe Bedeutung, da sie mit der Weiterbildungsmaßnahme fast immer auch die berufliche Weiterentwicklung verbinden. Optimal ist hier eine Integration von Lernszenarien in den beruflichen Kontext. Die Möglichkeit, für die mit Mentor\*innen abgestimmten Themen von Projekt- und Abschlussarbeiten auch das berufliche Umfeld nutzen zu können, fördert die Arbeitsmarktfähigkeit der Studierenden in besonderer Weise. Die erworbenen Qualifikationen und Kompetenzen können direkt im Beruf nachgewiesen und eingesetzt werden. Gerade für Unternehmen wird damit eine Förderung dieser Art der Weiterbildung sehr interessant.

Das Studium eines Bachelor-Studiengangs an der Wilhelm Büchner Hochschule setzt ein hohes Maß an Eigenverantwortung und Selbstständigkeit voraus. Die Modulbeschreibungen enthalten Hinweise zu den fachlichen Voraussetzungen des jeweiligen Moduls. Sollten die Studierenden eigene fachliche Defizite erkennen, so liegt es in deren Verantwortung, diese eigenverantwortlich und selbstständig auszugleichen. Die Hochschule unterstützt hierbei die Studierenden durch eine Vielzahl fakultativer Veranstaltungen wie Kompaktkurse, eine eigene Online-Bibliothek, durch ausführliche Literaturangaben in den Modulen sowie dem Studienkonzept im Ganzen.

### **Hinweis:**

Die in den jeweils nachfolgenden Modulbeschreibungen unter **Arbeitsaufwand** aufgeführten prozentualen Werte sind als Richtlinienwerte zu verstehen. Der individuelle Arbeitsaufwand für ein Modul kann je nach Vorbildung des Studierenden davon abweichen.

## 2 Allgemeine Grundlagen und Interkulturelles

<b>Name des Moduls</b>	<b>Medientechnische Grundlagen und Entwurfslehre</b>																																				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester																																				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule																																				
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Alexander Luckow Dieter Hitzler																																				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	In allen Bereichen des Designs spielen Medien eine grundlegende Rolle. Nur mit ihrer Hilfe lassen sich Ideen entwickeln, skizzieren, beschreiben, bebildern und schließlich präsentieren und verbreiten. Die Beherrschung der Medientechnik und die Entwurfslehre sind deshalb für jede Arbeit im Design unabdingbare Fertigkeiten. Die Inhalte in diesem Modul werden nicht primär unter rein technischen Aspekten behandelt, sondern gehen von gestalterische Fragen und Problemstellungen des Anwenders aus. Die Teilnehmer lernen die technischen Grundlagen der Medientechnik kennen und verstehen, sollen vor allem aber diese Technik zweckgerichtet einsetzen können. Die Studierenden erkennen dabei, dass die Entwurfstechnik elementar und die Beherrschung der Medientechnik unabdingbar für die Entwicklung und Darstellung von Designs sind.																																				
<b>Kompetenzprofil</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Kompetenzen / Kompetenzlevel</th> <th>+</th> <th>++</th> <th>+++</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Wissen und Verstehen</td> <td>Erinnern</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Verstehen</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen</td> <td>Anwenden</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>Analysieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kommunikation und Kooperation</td> <td>Evaluieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Professionalität</td> <td>Kreieren</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> </tbody> </table>				Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++	Wissen und Verstehen	Erinnern		x		Verstehen			x	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x	Analysieren		x		Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x		Professionalität	Kreieren			x
Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++																																	
Wissen und Verstehen	Erinnern		x																																		
	Verstehen			x																																	
Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x																																	
	Analysieren		x																																		
Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x																																		
Professionalität	Kreieren			x																																	
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinzipien der Entwurfstechnik: Abstraktion, Einfachheit, Klarheit.</li> <li>• Grundlegende Techniken der Entwurfsarbeit: denken, skizzieren und iterative Musterentwicklung.</li> <li>• Fotografie: Kamera, Blende, Belichtungszeit, Licht und Farbe, Brennweite, Perspektive, ...; digitale Bildbearbeitung: Software, Auflösung, Bildausschnitt, Manipulation von Farbe, Schärfe, Perspektive, Ausführung von Retuschen, ...</li> <li>• Video: Kamera, Bewegung und Zeit; Zoom, Zeitraffer und Zeitlupe, Lichtverhältnisse und -technik; digitale Videobearbeitung: Software und Bildformate; Grundlagen der filmischen Sprache: Dramaturgie und Schnitt; Tricktechnik und Bildmanipulation.</li> </ul>																																				

<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Projektarbeit mit Präsentation und Dokumentation (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der Projektarbeit
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und/ oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard)</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und/ oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard)</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bühler, P. et al: Präsentation. Konzeption – Design – Medien. Springer</li> <li>• Gänshirt, C.: Werkzeuge für Ideen. Einführung ins architektonische Entwerfen. Birkhäuser</li> <li>• Pipes, A.: Zeichnen für Designer. Stiebner</li> <li>• Sänger, C.; Sänger, K.: Photoshop Elements. Bildner</li> <li>• Stotz, D.: Computergestützte Audio- und Videotechnik. Multimedialechnik in der Anwendung. Springer</li> <li>• Treichler, F.: Affinity Photo: Das umfassende Standardwerk zur Bildbearbeitung. Rheinwerk</li> </ul>

Name des Moduls	Wissenschaftliches Arbeiten Design				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule				
Modulverantwortlich	Prof. Ursula Tischner				
Qualifikationsziele des Moduls	Nach Abschluss dieses Moduls beherrschen die Studierenden die Grundlagen der Informationsbeschaffung und das effiziente Anfertigen wissenschaftlicher Arbeiten. Sie können Informationen zielgerichtet auswerten und aufbereiten. Sie besitzen allgemeine und fachübergreifende Qualifikationen, die sie in die Lage versetzen, theoretischen Studieninhalte praktisch umzusetzen.				
Kompetenzprofil	Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++
	Wissen und Verstehen	Erinnern		x	
		Verstehen			x
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden		x	
		Analysieren	x		
	Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x	
Professionalität	Kreieren	x			
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wissenschaftliches Arbeiten <ul style="list-style-type: none"> <li>– Wissenschaftsübergreifende Darstellung.</li> <li>– Forschungsprozess und wichtige Forschungsmethoden</li> <li>– Qualitätskriterien für wissenschaftliches Arbeiten, Internetrecherchen, Internetquellen und Checklisten, Fallstudie, Seminarvortrag.</li> <li>– E-Learning-Kurs „Aufbau wissenschaftlicher Arbeiten“.</li> </ul> </li> <li>• Methoden und Vorgehensweisen des wissenschaftlichen Arbeitens im Design</li> </ul>				
Arbeitsaufwand	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (40 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (55 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i>				
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Klausur (Fachprüfung)				
Note der Fachprüfung	Note der Klausur				
Leistungspunkte	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung				

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.</p> <p>Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen</p> <p>Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.</p> <p>Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <p>Nach Absprache mit dem Dozenten/ der Dozentin</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuster, Jürg; Huber, Eugen et al: Handbuch Projektmanagement. Wiesbaden, Springer.</li> <li>• Meyer, Helga; Reger, Heinz-Josef: Projektmanagement. Wiesbaden, Springer.</li> <li>• Zimmermann, Holger: Projektmanagement im Verlag. Berlin, deGruyter.</li> </ul>

<b>Name des Moduls</b>	<b>Kreativmethoden</b>																																				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester																																				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule																																				
<b>Modulverantwortlich</b>	Norbert Graf																																				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Kreatives Denken entzieht sich auf den ersten Blick einer klaren Definition und scheint kaum lehr- oder vermittelbar, da es per se das genaue Gegenteil von rational darstellt. Nichtsdestotrotz kann man aber den Prozess des kreativen Denkens stimulieren, optimieren und vor allem beeinflussen und ihn dadurch in vorgegebene Richtungen lenken.</p> <p>Dieses Modul gibt den Studierenden dazu eine nützliche Hilfestellung durch eine Reihe von Techniken und Methoden der Ideenfindung und ihrer Anwendung in der Praxis.</p> <p>Diese Techniken der Ideenfindung und -entwicklung bringen Ordnung in kreatives Denken und helfen dabei, Ideen schnell und zahlreich zu generieren, aufgabengerecht zu strukturieren und letztlich auch zu „verkaufen“.</p> <p>Sie lernen dabei abzuwägen, wann welche Technik am sinnvollsten eingesetzt werden kann, und sind in der Lage eigenständig Brainstormings und ganze Kreativ-Entwicklungen durchzuführen, zu moderieren und zu analysieren.</p> <p>Der zweite Teil des Moduls beschäftigt sich en Detail mit Design Thinking, einem der meist verbreitetsten Kreativ Tools. Hier durchlaufen die Studierenden den ganzen Ideenfindungsprozess und wenden ihn bei praxisnahen Aufgaben an.</p>																																				
<b>Kompetenzprofil</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Kompetenzen / Kompetenzlevel</th> <th>+</th> <th>++</th> <th>+++</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Wissen und Verstehen</td> <td>Erinnern</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>Verstehen</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen</td> <td>Anwenden</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Analysieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kommunikation und Kooperation</td> <td>Evaluieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Professionalität</td> <td>Kreieren</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++	Wissen und Verstehen	Erinnern			x	Verstehen			x	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden		x		Analysieren		x		Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x		Professionalität	Kreieren	x		
Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++																																	
Wissen und Verstehen	Erinnern			x																																	
	Verstehen			x																																	
Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden		x																																		
	Analysieren		x																																		
Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x																																		
Professionalität	Kreieren	x																																			

<b>Inhalte</b>	<p><b>A. Ideenfindung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Rolle der Innovation in Wertschöpfungsprozessen.</li> <li>• Die spezifische Bedeutung von Ideen, Inspirationen und Kreativität im Design.</li> <li>• Probleme im Design und Re-Design erkennen und analysieren.</li> <li>• Psychologie kreativer Prozesse: vertikales und laterales Denken.</li> <li>• Etablierte Methoden und Techniken: Brainstorming/Brainwriting (Osborn), Disney-Methode und Denkhüte (Disney/de Bono), Morphologischer Kasten (Zwicky), Mind Mapping (Buzan), Syntetik und Bionik (Gordon), Design Thinking.</li> <li>• Individuell anwendbare Methoden der Ideenfindung.</li> <li>• Problem und Lösung: Welche Methode passt zu welcher Fragestellung und welcher Situation?</li> <li>• Organisation, Durchführung, Moderation und Auswertung von Ideenfindungsprozessen.</li> <li>• Netzbasierte Tools für die kollaborative Ideenfindung in Arbeitsgruppen.</li> </ul> <p><b>B. Design Thinking:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Design Thinking: Neuer Begriff für eine alte Aufgabe – interdisziplinär arbeiten und Probleme ganzheitlich sehen. (Perspektivwechsel: Produkt- und Anwenderorientierung)</li> <li>• Wesentliche Phasen im Design Thinking: Beobachten, Verstehen, Position beziehen, Ideenfindung, Prototyping und Testen.</li> <li>• Lösungsansätze für Gestaltungsfragen, Fertigungstechniken und Businessmodelle.</li> <li>• Ideengenerierung mit Design Thinking: Methoden.</li> <li>• Ausgewählte Case-Studies für den Einsatz von Design Thinking.</li> </ul>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>Summe: 180 Std. (6 CP)  <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i>  <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i>  <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i></p>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung (Fachprüfung)

<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der B-Prüfung
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b>  Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Charette-Verfahren</p> <p><b>Präsenzstudium</b>  Vorlesungen und Übungen  Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Charette-Verfahren</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine

<b>Literatur</b>	<b>jeweils in der neusten Auflage:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ambrose, Gavin; Paul Harris. Design Thinking: Fragestellung, Recherche, Ideenfindung, Prototyping, Auswahl, Ausführung, Feedback. Grünwald, Stiebner</li><li>• Gaede, Werner: Abweichen von der Norm. München, Langen Müller/Herbig.</li><li>• Higgins, James M.; Gerold Wiese: Innovationsmanagement. Berlin, Springer. Cross, Nigel. Design Thinking. Understanding How Designers Think and Work. Oxford, Berg Publishers.</li><li>• Curedale, Robert: Design Thinking Process &amp; Methods. Topanga, Design Community College.</li><li>• Jonas, Wolfgang et al. (Hg.): Thinking Design. Transdisziplinäre Konzepte für Planer und Entwerfer. Basel, Birkhäuser.</li><li>• Lockwood, Thomas: Design Thinking: Integrating innovation, customer experience and brand value. New York, Allworth Press.</li><li>• Weinberg, Ulrich: Network Thinking: Was kommt nach dem Brockhaus-Denken? Hamburg, Murmann.</li><li>• Buzan, Tony; Barry Buzan: Das Mind-Map-Buch: Die beste Methode zur Steigerung Ihres geistigen Potenzials. Heidelberg, mvg.</li><li>• Csikszentmihalyi, Mihaly: Kreativität. Stuttgart, Klett-Cotta.</li><li>• De Bono, E.: De Bonos neue Denkschule. Kreativer Denken, effektiver arbeiten, mehr erreichen. München, mvg.</li><li>• Dilts, Robert B. et al.: Know-how für Träumer: Strategien der Kreativität. Paderborn, Junfermann.</li><li>• Pricken, Mario: Kribbeln im Kopf – Kreativitätstechniken und Brain-Tools für Werbung und Design. Mainz, Hermann Schmidt.</li><li>• Rustler, Florian: Denkwerkzeuge der Kreativität und Innovation. Zürich, Midas.</li><li>• Langwost, Ralf: Die Strategien von Top-Kreativen – 50 Wege zu kreativen Spitzenleistungen. München, Media Gruppe.</li></ul>
------------------	---

<b>Name des Moduls</b>	<b>Interkulturelle Kommunikation</b> Aufgeteilt in die Lehrveranstaltungen: – 1. Teil: Interkulturelle Kompetenz – 2. Teil: Englisch			
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Leistungssemester			
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule			
<b>Modulverantwortlich</b>	Ramona Sussbauer			
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	Die Studierenden kennen unterschiedliche kommunikative Strukturen, Gewohnheiten und Spielregeln und haben einen umfassenden Überblick über die führenden Wirtschaftsregionen. Sie kennen außerdem die Methoden und Techniken der strategischen Geschäftsentwicklung und können diese für unterschiedliche Anforderungen spezialisieren.  Weiterhin kennen die Studierenden das englische Basis-Vokabular und erhalten das Fundament zum technical und business English.  Die Prüfung entspricht dem B2-Niveau des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen.			
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Ausprägung</b>	+	++	+++
	Wissensverbreiterung			x
	Wissensvertiefung		x	
	Wissensverständnis			x
	Nutzung und Transfer		x	
	Wissenschaftliche Innovation	x		
	Kommunikation und Kooperation		x	
	Wissenschaftliches Selbstverständnis	x		
<b>Sprache</b>	Englisch			
<b>Note der Fachprüfung</b>	Nach Leistungspunkten gewichteter Mittelwert der Teilprüfungen. Jede Teilprüfung des Moduls muss bestanden sein.			
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung			
<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (50 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (40 %)</i> <i>Präsenzunterricht und Prüfung (10 %)</i>			
<b>1. Teil des Moduls: Interkulturelle Kommunikation (3 CP)</b>				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	Die Studierenden kennen die Herausforderungen und Inhaltselemente von Globalisierung und Internationalisierung als Wissensbasis für eine internationale Karriere. Sie haben die Kompetenz, mit Menschen unterschiedlichster Herkunft und Kultur angemessen verhandeln und umgehen zu können. Sie kennen die hier relevanten unterschiedlichen kommunikativen Strukturen, Gewohnheiten und Spielregeln und die Gegebenheiten innerhalb der großen Wirtschaftsnationen, die vorrangig betrachtet werden (u.a. mit einem Fokus auf der chinesischen und US-amerikanischen Kultur).			

<b>Inhalte</b>	Language and society Language, meaning, and cultural pragmatics Cultural patterns Globalization: the collapse of culture Negotiating interculturality The power variable
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Zum Verständnis der Lehrtexte sind Kenntnisse der englischen Sprache erforderlich
<b>Literatur</b>	<b>jeweils in der neusten Auflage:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hofstede G.: Culture's Consequences: Comparing Values, Behaviors, Institutions and Organizations Across Nations. Thousand Oaks, CA Sage</li> <li>• Hall E.T., Hall M.R.: Understanding Cultural Differences: Germans, French and Americans. Quercus</li> <li>• House R.J., Hanges P.J., et al: Culture, Leadership and Organizations: The GLOBE Study of 62 Societies. Thousand Oaks, CA: Sage</li> <li>• Milner A., Browitt J.: Contemporary Cultural Theory. Routledge</li> <li>• Wardhaugh R.: An Introduction to Sociolinguistics. Blackwell</li> <li>• Nierenberg J., Ross I.: Negotiate for Success: Effective Strategies for Realizing Your Goals. Chronicle Books LLC</li> <li>• Salacuse J.W.: Making Global Deals: What Every Executive Should Know About Negotiating Abroad. PON Book</li> </ul>
<b>2. Teil des Moduls: Englisch (3 CP)</b>	

<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>After studying this module the students are familiar with basic English vocabulary and have also a fundament of Technical and Business English. The course material focuses on practising the language and on training through communication with tutors and peers. By means of project work the students train their ability to work in a team, to plan and to coordinate tasks.</p> <p>The students may take part in examinations of the London Chamber of Commerce. These examinations are not compulsory and are offered by our partner company, the SGD (Studiengemeinschaft Darmstadt). Like all other modules, there is no oral examination for English.</p>
<b>Inhalte</b>	Grammar, Vocabulary, Communication, Business and Technical English
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p>Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial (Studienhefte) mit begleitender tutorieller Betreuung (individuell oder in virtuellen Gruppen) sowie Einsendearbeiten mit Benotung und qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenzveranstaltungen und/oder virtuelle Seminare zur Vertiefung.</p> <p>Informationen in Fachforen über den Online-Campus.</p>
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Zum Verständnis der Lehrtexte sind Kenntnisse der englischen Sprache erforderlich

<b>Literatur</b>	<b>jeweils in der neusten Auflage:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tilley, R.: Fit for Business English. Korrespondenz, Compact Verlag.</li><li>• Lewis-Schätz, S., Süchting, D.: Großes Wörterbuch Business English, Compact Verlag.</li><li>• Oxford Advanced Learner's Dictionary, mit CD-ROM. Cornelsen Verlag</li><li>• Richter, E., Seidel, K.-H.: Handwörterbuch Technik. 2 Bde. Stuttgart.</li><li>• Herrmann, W.: Wörterbuch Technisches Englisch. Elektrotechnik, Elektronik, Computertechnik. München.</li><li>• Christie, D.: Technical English for Beginners. Kursbuch, Stuttgart.</li><li>• Christie, D., Smith, D.: Technical English for Beginners. Workbook. Stuttgart.</li><li>• Christie, D.: New Basis for Business - Pre-Intermediate: Key to Self Study. Stuttgart.</li></ul>
------------------	---

### 3 Grundlagen und Anwendung Design

<b>Name des Moduls</b>	<b>Zeichentechniken</b>				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule				
<b>Modulverantwortlich</b>	Norbert Graf				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>In allen Bereichen des Designs spielen Medien eine grundlegende Rolle. Nur mit ihrer Hilfe lassen sich Ideen entwickeln, skizzieren, beschreiben, bebildern und schließlich präsentieren und verbreiten. Die Beherrschung der Medientechnik und die Entwurfslehre sind deshalb für jede Arbeit im Design unabdingbare Fertigkeiten. Die Inhalte in diesem Modul werden nicht primär unter rein technischen Aspekten behandelt, sondern gehen von gestalterische Fragen und Problemstellungen des Anwenders aus. Die Teilnehmer lernen die technischen Grundlagen der Medientechnik kennen und verstehen, sollen vor allem aber diese Technik zweckgerichtet einsetzen können. Die Studierenden erkennen dabei, dass die Entwurfstechnik elementar und die Beherrschung der Medientechnik unabdingbar für die Entwicklung und Darstellung von Designs sind.</p>				
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Kompetenzlevel</b>		<b>+</b>	<b>++</b>	<b>+++</b>
	Wissen und Verstehen	Erinnern	x		
		Verstehen			x
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x
		Analysieren		x	
	Kommunikation und Kooperation	Evaluieren	x		
Professionalität	Kreieren	x			

<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Einführung Zeichentechniken und -materialien. Bleistift, Kohle, Rötel, Tusche, Gelstift, Pinsel, Kreide, Kugelschreiber, Tablet und digitaler Zeichenstift; das richtige Werkzeug für jede Aufgabe.</li><li>• Gegenständliches Zeichnen: Objekt und komplexes Stillleben.</li><li>• Erfassen des Objekts; Richtige Übertragung von 3D nach 2D;</li><li>• Körpervolumen vs. Umriss; Gegenstände spannend arrangieren.</li><li>• Übung: Arrangieren von Gegenständen auf einem Tisch.</li><li>• Grundlagen der Perspektive und ihre praktische Anwendung; Ein-, Zwei-Fluchtpunkt-Perspektiven.</li><li>• Übung: Ein Objekt im Raum jeweils in Auf- und Untersicht, Zentral- und Über-Eck-Perspektive.</li><li>• Figürliche Darstellung. Der menschliche Körper, Proportionen, Aktzeichnen.</li><li>• Techniken: Umriss, Schraffur und Schattierung, Pointillismus. Schnellskizze und präzise Ausarbeitung.</li><li>• Körpervolumen vs. Umriss. Licht- und Schattensetzung.</li><li>• Klassische Haltungen und Standardposen; statische und dynamische Posen.</li><li>• Übung: Statische und dynamische Posen bei Mann und Frau; Übungen mit der Gliederpuppe.</li><li>• Minutenskizzen: Schnelles Erfassen und flüchtiges Skizzieren.</li><li>• Unterschiedliche Stadien der Ausarbeitung. Vorzeichnung und fertiges Artwork.</li><li>• Übung: Freihandskizze vs. genau konstruierte Perspektive.</li><li>• Digitales Zeichnen: Vektoren, Pixel, Texturen, Brushes, Dateiformate. Tablet, Laptop oder PC; Pen, Mouse oder Trackpad, Software.</li><li>• Übungen: Praktische Anwendungen und praxisnahe Aufgaben in den gängigen Programmen.</li></ul>
----------------	---

<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der B-Prüfung
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und / oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard) Charette-Verfahren</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und / oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard) Charette-Verfahren</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine

<b>Literatur</b>	<b>jeweils in der neusten Auflage:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pipes, Alan: Zeichnen für Designer. Zeichenfertigkeiten, Konzeptskizzen, Computersysteme, Illustration, Werkzeuge und Materialien, Präsentationen, Produktionstechniken. Grünwald, Stiebner Verlag.</li><li>• Gray, Peter: Zeichnen lernen. Köln, Taschen.</li><li>• Kristzian, Gregor: Ideen Visualisieren. Mainz, Hermann Schmidt Verlag.</li><li>• Koos, Eissen; Steur, Rosalien. Sketching the Basics. London, Laurence King Publishing.</li><li>• Parramon, Jose: Das grosse Buch vom Zeichnen und Malen in der Perspektive. München, EMF.</li><li>• Agerer, Markus: Stilleben Zeichnen: Technik, Gestaltung und Übungen. Independent.</li><li>• Bammes, Gottfried: Der nackte Mensch. Hand- und Lehrbuch der Anatomie für Künstler. Dresden, Verlag der Kunst.</li><li>• Tank, Wolfgang: Kopf- und Aktzeichnen. Wiesbaden, VMA.</li><li>• Loomis, Andrew: Figure drawing. For all it's worth. London, Viking Adult.</li><li>• Husten, Steve: Menschliche Figuren zeichnen wie die Meister - Aktzeichnen endlich verständlich: Licht, Perspektive, Anatomie. München, EMF Verlag.</li><li>• Bridgman, George: Bridgman's Complete Guide to Drawing from Life. New York, Sterling Publishing Co.</li><li>• Tallon, Kevin: Digital Fashion Design with Photoshop and Illustrator. Houston, Ergodebooks.</li><li>• Scheinberger, Felix: Mut zum Skizzenbuch. Mainz, Hermann Schmidt Verlag.</li></ul>
------------------	--

<b>Name des Moduls</b>	<b>Designgeschichte und -theorie</b>				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule				
<b>Modulverantwortlich</b>	Jan Oliver Wurl				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Die Studierenden begreifen hier Design als historischen Prozess, der eng an die jeweils herrschenden Produktionstechnik und -bedingungen gekoppelt ist und sehen Design im kulturellen sowie zeithistorischen Kontext. Sie erkennen dabei, dass Design sowohl Teil der kulturellen Entwicklung ist, und immer auch mit der Geschichte des technischen Fortschritts einhergeht. Um diese Arbeit zu leisten, werden sie mit der Theorie des Kulturbegriffs vertraut gemacht. Anhand von ausgewählten Designobjekten, bildnerischen Darstellungen, Daten, Techniken und Persönlichkeiten wird die Geschichte des Designs v. a. vom 19. bis in das 21. Jh. dargelegt. Das Modul qualifiziert die Studierenden, beliebige Artefakte aus der Geschichte des Designs zielsicher einer bestimmten Epoche zuzuordnen. Dadurch erwerben sie eine Kompetenz, die es ihnen erlaubt, die kulturellen und technischen Bezüge des Designs zu verorten und damit seinen Wert und seine Bedeutung zu erkennen.</p>				
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Kompetenzlevel</b>		<b>+</b>	<b>++</b>	<b>+++</b>
	Wissen und Verstehen	Erinnern			x
		Verstehen			x
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden	x		
		Analysieren		x	
	Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x	
Professionalität	Kreieren	x			

<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ökonomische und kulturelle Bedeutung des Designs im historischen Kontext.</li> <li>• Epochen des Designs: Technik und Ästhetisierung. Vom frühen Funktionalismus (um 1840) über den Konstruktivismus (ab 1920) in die Postmoderne (ab 1980) und über sie hinaus (21. Jh.).</li> <li>• Nachrichtenwesen, Publizistik und Werbung: Printmedien zwischen Aufklärung und Manipulation.</li> <li>• Form ist Funktion – die Emanzipation des Designs und der Grafik von ihren kulturellen Überformungen.</li> <li>• Kommunikation als wirtschaftlicher Faktor in der Industrie- und Informationsgesellschaft.</li> <li>• Definition: Was ist Kultur? Kulturtheorie – Allgemeine Grundlagen des Fachs und seine spezielle Bedeutung für das Design.</li> <li>• Materialismus – Friedrich Engels, Evolution/Kultur-ethologie – Otto König/Konrad Lorenz; Kulturelle Zyklen und Katastrophen – Oswald Spengler, Kultur als Gegenstand der Soziologie: Georg Simmel, Max Weber; Geschichtsschreibung – Egon Friedell; Max Weber; Siegfried Kracauer; Kritik und Dekonstruktion: Theodor W. Adorno, Jean-François Lyotard, Claude Lévi-Strauss; Kultur als Gegenstand empirischer Forschung: Pierre Bourdieu.</li> <li>• Kulturtheoretische Texte mit Bezug auf Design und Kommunikation von Adolf Loos „Ornament und Verbrechen“; Bertolt Brecht „Radiotheorie“, Ernst Cassirer (Auszüge Symbolische Formen); Vilem Flusser „Vom Stand der Dinge“, Marshal McLuhan „Understanding Media“ (Auszüge); Jochen Gros, „Grundlagen einer Theorie der Produktsprache“.</li> </ul>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>Summe: 180 Std. (6 CP)</p> <p><i>Lesen und Verstehen (25 %)</i></p> <p><i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i></p> <p><i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i></p>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Klausur (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der Klausur
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.</p> <p>Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen</p> <p>Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.</p> <p>Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bühler, Peter; Patrick Schlaich et al.: Designgeschichte: Epochen, Stile, Designtendenzen. Wiesbaden, Springer.</li> <li>• Bürdek, Bernhard E.: Design Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. Basel, Birkhäuser.</li> <li>• Hauffe, Thomas: Geschichte des Designs. Köln, Du Mont.</li> <li>• Müller, Jens; Julius Wiedemann: Geschichte des Grafikdesign. [2. Bde.] Köln, Taschen.</li> <li>• Müller-Funk, Wolfgang. Kulturtheorie. Stuttgart: UTB, 2010.</li> <li>• Selle, Gert: Geschichte des Design in Deutschland. Frankfurt/M., Campus.</li> <li>• Walker, John A.: Designgeschichte – Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin. München, Scaneg.</li> </ul>

<b>Name des Moduls</b>	<b>Semiotik und Ästhetik</b>					
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester					
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule					
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Alexander Luckow					
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Dieses Modul legt die Grundlagen eines fundierten designtheoretischen Denkverständnisses bei den Studierenden.</p> <p>Neben den rein praktischen Grundlagenfächern muss sich der angehende Gestalter auch mit Themen wie Definition und Beurteilung von Ästhetik, wesentlichen Theorien und Kriterien der Semiotik oder der menschlichen Wahrnehmung auseinandersetzen. Im Modulbestandteil Semiotik werden neben der reinen Definition auch Aspekte der Erkenntnistheorie und vor allem der Einfluss von Semiotik auf Konzeption und Gestaltung vermittelt.</p> <p>Die Studierenden kennen Begriffe wie normative und deskriptive Ästhetik und lernen Gestaltung und Medien daraufhin zu analysieren und zu bewerten.</p>					
<b>Kompetenzprofil</b>	Kompetenzen / Kompetenzlevel			+	++	+++
	Wissen und Verstehen	Erinnern			x	
		Verstehen			x	
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x	
		Analysieren		x		
	Kommunikation und Kooperation	Evaluieren	x			
Professionalität	Kreieren	x				

<b>Inhalte</b>	<p><b>Semiotik:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definitionen: Gegenstand (das Objekt) – Begriff – Zeichen (Wort).</li> <li>• Abduktion, Induktion, Deduktion – die Logik der Schlussfolgerung in der Philosophie.</li> <li>• Semiotik als Disziplin der Erkenntnistheorie: Antike (Platon, Aristoteles), Mittelalter, Neuzeit (Descartes, Leibniz), 19., 20. Jh. (Hegel, Wittgenstein; Bühler, Peirce).</li> <li>• Nutzen der Semiotik für die Analyse und Konstruktion kommunikativer Phänomene: praktische Anwendung und ihre Grenzen.</li> <li>• Von der Theorie der Semiotik zur praktischen Anwendung in der Gestaltung. Ästhetik:</li> </ul> <p><b>Ästhetik:</b> Die wissenschaftlich-philosophische Definition des Begriffs der Ästhetik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ästhetik als sensuale Form der Erkenntnis: Reflexive Intuition.</li> <li>• Normative und deskriptive Ästhetik.</li> <li>• Subjektives, objektives und intersubjektives Urteil.</li> <li>• Kontemplation, Pragmatik, Kritik, Differenz als Begriffe der Ästhetik.</li> <li>• Ästhetische Kategorien zur Analyse visueller, akustischer, taktiler, olfaktorischer und gustatorischer Phänomene; bzw. in bildender Kunst, Dramatik, Literatur, Film, Comics, Games ...</li> <li>• Denken über Ästhetik: Aristoteles, Kant, Goethe, Rosenkranz, Baumgarten, Husserl, Dewey, Benjamin, Merleau-Ponty, Barthes, Lyotard, Goodman, Cavell, Brock, Welsch ...</li> <li>• Ästhetik als interkulturelles Konzept: Vergleiche „westlicher“ und „östlicher“ ästhetischer Vorstellungen am Beispiel der japanischen Ästhetik.</li> </ul>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>Summe: 180 Std. (6 CP)  <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i>  <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i>  <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i></p>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Klausur (Fachprüfung)

<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der Klausur
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.</p> <p>Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen</p> <p>Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.</p> <p>Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine

<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <p><b>Semiotik:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chandler, Daniel: Semiotics – The Basics. London: Routledge.</li> <li>• Gaede, Werner: Abweichen von der Norm. München, Langen Müller/Herbig.</li> <li>• Nöth, Winfried: Handbuch der Semiotik. Stuttgart: Metzler.</li> <li>• Eco, Umberto: Einführung in die Semiotik. München, Fink.</li> <li>• Friedrich, Thomas; Schweppenhäuser, Gerhard: Bildsemiotik – Grundlagen und exemplarische Analysen visueller Kommunikation. Basel, Birkhäuser.</li> <li>• Krämer, Sybille: Medium, Bote, Übertragung – Kleine Metaphysik der Medialität. Frankfurt/M., Suhrkamp.</li> <li>• Morris, Charles William: Grundlagen der Zeichentheorie – Ästhetik der Zeichentheorie. Frankfurt/M., Fischer.</li> </ul> <p><b>Ästhetik:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reicher, Maria E.: Einführung in die philosophische Ästhetik. Darmstadt, WBG.</li> <li>• Schweppenhäuser, Gerhard: Ästhetik – Philosophische Grundlagen und Schlüsselbegriffe. Frankfurt / M., Campus.</li> <li>• Goodman, Nelson: Sprachen der Kunst. Frankfurt/M., Suhrkamp.</li> <li>• Koren, Leonard; Matthias Dietz: Wabi-sabi für Künstler, Architekten und Designer. Tübingen, Wasmuth.</li> <li>• Majetschak, Stefan: Ästhetik – zur Einführung. Hamburg, Junius.</li> <li>• Moshagen, Morten; Meinald Thielsch: „Facets of visual aesthetics“. In: Journal of Human-Computer Studies, 68, S. 689-709</li> <li>• Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Stuttgart, Reclam.</li> <li>• Schneider, Norbert. Geschichte der Ästhetik von der Aufklärung bis zur Postmoderne. Stuttgart, Reclam.</li> </ul>
------------------	---

<b>Name des Moduls</b>	<b>Storyboarding und Narration</b>																																				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester																																				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule																																				
<b>Modulverantwortlich</b>	Norbert Graf																																				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Gute Ideen alleine reichen nicht; sie müssen ebenso gut „verkauft“ werden Ein Produkt, ein Entwurf oder eine Filmidee müssen um wahrgenommen zu werden spannend aufbereitet und am besten in eine Geschichte verpackt erzählt werden. In diesem Modul erwerben die Studierenden grundlegende narrative Kompetenzen sowie konzeptionelle und handwerkliche Fähigkeiten um (nicht nur) Bewegtbild-Konzepte überzeugend visualisieren zu können. Sie lernen, wie man aus Ideen Stories macht, diese kreativ vermittelt und aufmerksamkeitsstark erzählt. Nach Abschluss sind die Studierenden in der Lage für jeden Entwurf das richtige Stilmittel und Medium zu wählen und allen gestalterischen Aufgaben professionell gerecht zu werden. Im Einzelnen werden dabei Softwarenutzung, Darstellungstechniken, Kameraperspektiven und bewährte cinematographische sowie narrative Techniken vermittelt.</p>																																				
<b>Kompetenzprofil</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Kompetenzen / Kompetenzlevel</th> <th>+</th> <th>++</th> <th>+++</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Wissen und Verstehen</td> <td>Erinnern</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Verstehen</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen</td> <td>Anwenden</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>Analysieren</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kommunikation und Kooperation</td> <td>Evaluieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Professionalität</td> <td>Kreieren</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> </tbody> </table>				Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++	Wissen und Verstehen	Erinnern	x			Verstehen		x		Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x	Analysieren	x			Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x		Professionalität	Kreieren			x
Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++																																	
Wissen und Verstehen	Erinnern	x																																			
	Verstehen		x																																		
Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x																																	
	Analysieren	x																																			
Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x																																		
Professionalität	Kreieren			x																																	

<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Theoretische Grundlagen der Wahrnehmung und Verarbeitung von Botschaften, insbesondere in der kommerziellen Kommunikation.</li> <li>• Entwicklung und Geschichte von „Storytelling“.</li> <li>• Inhaltliche Auseinandersetzung mit „Storytelling“-Techniken in filmischen Umgebungen.</li> <li>• Entwicklung und Präsentation von inhaltlichen Konzepten zur Lösung unterschiedlicher Kommunikationsaufgabenstellungen.</li> <li>• Erstellung von formal stimmigen und präsentierbaren Maßnahmen in unterschiedlichen analogen und digitalen Medien.</li> <li>• Wahl des richtigen Mediums und Visualisierung eines Konzepts.</li> <li>• Bildkomposition, Kameraperspektiven, Close-Up, Totale, Schwenks und Zooms... 1</li> <li>• Deskription und Argumentation.</li> </ul>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>Summe: 180 Std. (6 CP)</p> <p><i>Lesen und Verstehen (20 %)</i></p> <p><i>Übungen und Selbststudium (75 %)</i></p> <p><i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i></p>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Projektarbeit mit Dokumentation und Präsentation (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der Projektarbeit
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b>  Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Flipped Classroom</p> <p><b>Präsenzstudium</b>  Vorlesungen und Übungen  Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Flipped Classroom</p>
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lois, George: Verdammt gute Tipps (für Leute mit Talent). London, Phaidon.</li> <li>• Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Leipzig, Zweitausendeins.</li> <li>• D&amp;AD: The Copy Book. Köln, Taschen.</li> <li>• Christiano, Giuseppe: Storyboard Design. Grünwald, Stiebner Verlag.</li> <li>• Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt/M, Insel-Verlag.</li> <li>• Lochner, David: Storytelling in virtuellen Welten. Konstanz, UVK Verlagsgesellschaft.</li> </ul>

## 4 Grundlagen und Anwendung Wirtschaft

<b>Name des Moduls</b>	<b>Agiles Projektmanagement</b>			
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Leistungssemester			
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule			
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Dr. Helge Nuhn			
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	Die Studierenden lernen die Grundzüge des Projektmanagement und agiler Methoden und Verfahren kennen. Sie kennen die elementaren Eigenschaften und Ausgestaltungsmöglichkeiten von Projekten. Sie sind in der Lage, das Umfeld und die Ziele eines Projektes dahingehend einzuschätzen, welche Vorgehensmethodik angemessen ist. Entsprechend verfügen sie nach erfolgreichem Abschluss des Moduls über die Fähigkeit die richtigen agilen Methoden anzuwenden, um auch hybride Projektaufsätze zu beschreiben und bewerten. Methoden, Werkzeuge und Techniken sind bekannt und werden üben erprobt.			
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Ausprägung</b>	+	++	+++
	Wissensverbreiterung			x
	Wissensvertiefung		x	
	Wissensverständnis		x	
	Nutzung und Transfer			x
	Wissenschaftliche Innovation		x	
	Kommunikation und Kooperation			x
	Wissenschaftliches Selbstverständnis	x		
<b>Inhalte</b>	Grundlagen Projektmanagement Grundlagen - Historie, Eigenschaften, Strukturen Projektorganisation, Projektziele, Projektablauf (Phasen, Meilensteine) Projektplanung Projektdurchführung, -steuerung und -kontrolle Projektabschluss Agile Vorgehensmodelle Automatisierung			
<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (40 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (55 %)</i> <i>Präsenzunterricht und Prüfung (5 %)</i>			
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Klausur, 120 Minuten (Fachprüfung)			
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der Klausur			
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung			

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p>Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.</p> <p>Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.</p>
<b>Sprache</b>	Deutsch, ggf. mit englischen Teilinhalten
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Timinger, Holger: Modernes Projektmanagement: Mit traditionellem, agilem und hybridem Vorgehen zum Erfolg</li> <li>• Schweitzer, Tim: Projektmanagement: Das große Buch für agiles Projektmanagement in der Praxis! + wie Sie Scrum und Kanban sofort im Berufsalltag einbringen (Organisation, Führung und Leadership, Band 1)</li> <li>• Jacobsson, M., &amp; Jałocha, B. (2021). Four images of projectification: an integrative review (No.7). 14(7), 1583–1604. <a href="https://doi.org/10.1108/ijmpb-12-2020-0381">https://doi.org/10.1108/ijmpb-12-2020-0381</a></li> <li>• Fleissig, R., Reschke, H. (2020): Standard für Commercial Project Management. GPM, Nürnberg.</li> <li>• International Project Management Association / GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement (2017): Individual Competence Baseline - ICB 4.0. Nürnberg: GPM.</li> <li>• International Project Management Association / GPM Deutsche Gesellschaft für Programmmanagement (2017): Individual Competence Baseline - ICB 4.0. Nürnberg: GPM.</li> <li>• International Project Management Association / GPM Deutsche Gesellschaft für Portfoliomanagement (2017): Individual Competence Baseline - ICB 4.0. Nürnberg: GPM.</li> <li>• Doppler, K.; Lauterburg, Ch. (2019): Change Management - Den Unternehmenswandel gestalten. 14., aktualisierte Auflage. Campus, Frankfurt.</li> </ul>

## 5 Kernstudium Game Design

<b>Name des Moduls</b>	<b>Spiele: Gestaltung</b>				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule				
<b>Modulverantwortlich</b>	Dr.-Ing. Thomas Kalbe				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Die Studierenden kennen die Konzepte und Praktiken für die Gestaltung von Spielen und können diese in der Praxis umsetzen. Sie wissen, wie sie von der Idee über Prototypen und Iteration Spielekonzepte entwickeln, die das Interesse am Spiel wecken und aufrechterhalten. Sie verstehen Game Development als kreativen Prozess und kennen die Grundlagen des Story-Aufbaus und der Charakterentwicklung.</p> <p>Sie kennen die Besonderheiten des Projektmanagements bei der Entwicklung von Spielen, die verschiedenen Rollen im Team, sowie die Anforderungen an Spieletests.</p>				
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Kompetenzlevel</b>				
		<b>+</b>	<b>++</b>	<b>+++</b>	
	Wissen und Verstehen	Erinnern			x
		Verstehen			x
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x
		Analysieren	x		
Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x		
Professionalität	Kreieren	x			

<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anwendung von Kreativität und Designtechnik.</li> <li>• Idee und Iteration, Prototyping.</li> <li>• Spielmechaniken.</li> <li>• Game Balancing.</li> <li>• Puzzles und Rätsel.</li> <li>• Interessenkurven.</li> <li>• Indirekte Kontrolle.</li> <li>• Gestaltung virtueller Welten, spannender Stories und interessanter Charaktere.</li> <li>• Spielräume.</li> <li>• Ästhetik.</li> <li>• User Interfaces.</li> <li>• Dokumentation und Projektmanagement in der Spieleentwicklung.</li> <li>• Spieltests.</li> <li>• Einschätzung technologischer Trends.</li> </ul>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>Summe: 180 Std. (6 CP)</p> <p><i>Lesen und Verstehen (25 %)</i></p> <p><i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i></p> <p><i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i></p>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der B-Prüfung
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b>  Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Charette-Verfahren  Articulate / Online-Kurs  Flipped Classroom</p> <p><b>Präsenzstudium</b>  Vorlesungen und Übungen  Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Articulate / Online-Kurs  Flipped Classroom</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schell, Jesse: Die Kunst des Game Design. Frechen, mitp Verlag.</li> <li>• Adams, Earnest: Fundamentals of Game Design. San Francisco, New Riders / Pearson.</li> <li>• Gibson, Jeremy: Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#. Boston, Addison-Wesley.</li> </ul>

Name des Moduls	Game Design Production Tools				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule				
<b>Modulverantwortlich</b>	Jerome Nguyen				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Die Studierenden erhalten eine fundierte Basis an Grundlagenwissen im Bereich der Auswahl und Anwendung branchenüblicher Werkzeuge. Dabei lernen sie, selbständig einfache Assets zu erstellen und in Game Engines zu integrieren. Sie bekommen einen Überblick über Software zur Erstellung von grafischen Spielelementen und die Unterschiede zwischen den Tools. Sie lernen unterschiedliche Werkzeuge anzuwenden und im Vorfeld zu wählen, welche ideal sind. Sie lernen Workflows kennen und abzuschätzen welche Vorgänge mit welchen Tools wie lange benötigen. Sie erfahren wie man sich in der, sich hoch dynamisch entwickelnden Plugin- und Tool-Landschaft zurechtfindet und sind in der Lage, optimale Werkzeuge zu finden und anzuwenden. Am Ende kennen und beherrschen die Studierenden vielfältige Tools und Techniken und wissen, wann, warum und wie diese im Game Designprozess zum Einsatz kommen.</p>				
<b>Kompetenzprofil</b>	Kompetenzen / Kompetenzlevel				
	Wissen und Verstehen	Erinnern	+	++	+++
		Verstehen		x	
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x
		Analysieren		x	
	Kommunikation und Kooperation	Evaluieren			x
Professionalität	Kreieren	x			

<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick über relevante 2D und 3D Game Engines sowie dazugehörige Anwendungszwecke.</li> <li>• Erstellen und animieren von Charakteren z. B. mit Adobe Character Animator</li> <li>• Tools zur Erstellung von Pixelart</li> <li>• Bildbearbeitung, Asset Erstellung,</li> <li>• Grundlagen Audiotbearbeitung</li> <li>• Grundlagen Animationstool (z. B. AfterFX)</li> <li>• Basics 3D Objekte als Assets erstellen (z. B. Blender)</li> <li>• Recherchemethoden zum Finden aktueller Plugins und Tools</li> <li>• Vorstellung verschiedenster Werkzeuge und Methoden wie kollaborative online Boards, Taskmanagement und Verteilung, Projektplanung, Crunch- Vermeidung, Zeitmanagement, Gant etc.</li> </ul>
<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der B-Prüfung
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard)</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard)</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Galuzin, A.: Preproduction Blueprint: How to Plan Game Environments and Level Designs (2. Aufl.). CreateSpace Independent Publishing Platform.</li> <li>• Rehfeld, G: Game Design und Produktion: Grundlagen, Anwendungen und Beispiele: Grundlagen, Anwendungen, Beispiele. Extra: Mit kostenlosem E-Book. Im Internet: ... Links und Lösungen zu den Übungsaufgaben (1. Aufl.). München, Carl Hanser Verlag GmbH &amp; Co. KG.</li> <li>• Schreier, J.: Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made. New York, Harper Paperbacks.</li> <li>• Keith, C: Agile game development with Scrum. Boston, Addison-Wesley. Daglow, D. L.; Ismail, R: Indie Games: From Dream to Delivery (1. Aufl.). Sausalito, Sausalito Media LLC.</li> <li>• Hardman, Casey: Game Programming with Unity and C#: A Complete Beginner's Guide. New York, Apress.</li> <li>• <a href="https://www.atlassian.com/software/jira/guides">https://www.atlassian.com/software/jira/guides</a> Software-Manuale diverser Hersteller nach Aktualität unter Vorgabe des Dozenten.</li> </ul>

<b>Name des Moduls</b>	<b>Projekt: Game Design (technisch)</b>				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule				
<b>Modulverantwortlich</b>	Jerome Nguyen				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Die Studierenden erhalten fundiertes Wissen im Bereich der Anwendung von Techniken, die in der Spieleentwicklung zum Einsatz kommen. Dabei lernen sie, selbständig Treatments zu erstellen, Pitches durchführen und ihre Ideen in Prototypen zu evaluieren und präsentabel aufzubereiten. Sie bekommen einen Überblick über Spielmechaniken, Balancing, Konzeptionstechniken und Playtesting. Methoden zur Anwendungsstrategie von Belohnungssystemen sowie Buff- und Debuff-Eigenschaften werden vermittelt. Sie lernen unterschiedliche Techniken anzuwenden und im Vorfeld zu wählen, welche Technik notwendig ist. Sie analysieren Spielmechaniken und verstehen diese in einer Tiefe, die es ihnen ermöglicht eigenständige Mechaniken zu entwickeln. Sie erfahren den Sinn und Zweck von Playtesting und sind in der Lage, optimale Entwicklungsergebnisse in jeder Iteration zu erzielen. Am Ende kennen und beherrschen die Studierenden vielfältige Techniken und Mechaniken und wissen, wann, warum und wie diese in verschiedenen Anwendungsszenarien zum Einsatz kommen.</p>				
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Kompetenzlevel</b>		<b>+</b>	<b>++</b>	<b>+++</b>
	Wissen und Verstehen	Erinnern	x		
		Verstehen			x
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x
		Analysieren		x	
	Kommunikation und Kooperation	Evaluieren	x		
Professionalität	Kreieren			x	

<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Treatments und unterschiedliche Prototype-Methoden.</li> <li>• Erstellen von Prototypen analog/digital (minimal viable project)</li> <li>• Balancing mit Tests und Excel -alle Ebenen des Balancing</li> <li>• Konzeptions- und Kreativtechniken</li> <li>• Playtesting und User-Testing</li> <li>• Spielmechaniken</li> <li>• Zielgruppen und Personnas</li> <li>• Ingame Ökonomien</li> <li>• Crafting Systeme</li> <li>• Buff und Debuff</li> <li>• Belohnungssysteme</li> </ul>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>Summe: 180 Std. (6 CP)</p> <p><i>Lesen und Verstehen (10 %)</i></p> <p><i>Übungen und Selbststudium (85 %)</i></p> <p><i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i></p>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Projektarbeit mit Dokumentation und Präsentation (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der Projektarbeit
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard)</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard)</p>

<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine
<b>Literatur</b>	<b>jeweils in der neusten Auflage:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Schell, Jesse: Die Kunst des Game Design, Bonn, mitp Verlag,</li><li>• Adams, Earnest: Fundamentals of Game Design. San Francisco, New Riders Pearson.</li><li>• Adams, E., &amp; Dormans, J.: Game Mechanics: Advanced Game Design (1st edition). San Francisco, New Riders Pearson.</li><li>• Gazaway, D.: Introduction to Game Systems Design. Boston, Addison Wesley.</li><li>• <a href="https://machinations.io/">https://machinations.io/</a></li></ul>

Name des Moduls	Game Design Methoden				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule				
Modulverantwortlich	Jerome Nguyen				
Qualifikationsziele des Moduls	Die Studierenden erhalten eine fundierte Basis an Wissen im Bereich der Anwendung branchenüblicher Methoden und bekommen einen Überblick über die Ziele, Plattformen und Einsatzfelder. Sie lernen für ihre Projekte die richtigen Methoden einzusetzen und im Vorfeld zu wählen, welche Methoden zum Einsatz kommen sollen. Am Ende kennen und beherrschen die Studierenden vielfältige Methoden und Strategien und wissen, wann, warum und wie diese im Game Designprozess Anwendung finden.				
Kompetenzprofil	Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++
	Wissen und Verstehen	Erinnern		x	
		Verstehen		x	
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x
		Analysieren			x
	Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x	
Professionalität	Kreieren		x		
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vermittlung von Methoden wie die Funktion eines Game Design Documents</li> <li>• Aufzeigen von Pro und Contra linearer und nonlinearer Planungs- und Entwicklungsmethoden</li> <li>• Games auf verschiedenen Plattformen wie PC, Konsole, Online oder Mobile und deren Implikationen.</li> <li>• Analyse eigener Arbeitsabläufe und Methoden sowie Qualifizierung zum Einsatz branchenüblicher Tools</li> <li>• Erstellung mindestens eines GDDs</li> <li>• Durchdenken eines Game Design Prozesses von A–Z mit allen notwendigen Parametern</li> </ul>				
Arbeitsaufwand	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i>				
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	Klausur (Fachprüfung)				
Note der Fachprüfung	Note der Klausur				
Leistungspunkte	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung				

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b>  Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.</p> <p>Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.</p> <p>Milanote Board (Konzeptboard)</p> <p>Articulate / Online-Kurs</p> <p><b>Präsenzstudium</b>  Vorlesungen und Übungen</p> <p>Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.</p> <p>Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.</p> <p>Milanote Board (Konzeptboard)</p> <p>Articulate / Online-Kurs</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Galuzin, Alex: Preproduction Blueprint: How to Plan Game Environments. CreateSpace Independent Publishing Platform.</li> <li>• Schell, Jesse: Die Kunst des Game Design, Bonn, mitp Verlag.</li> <li>• Adams, Ernest: Fundamentals of Game Design. San Francisco, New Riders Pearson.</li> <li>• <a href="https://www.nuclino.com/articles/write-game-design-document">https://www.nuclino.com/articles/write-game-design-document</a></li> </ul>

<b>Name des Moduls</b>	<b>Spiele: Theorie und Konzepte</b>																																				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester																																				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule																																				
<b>Modulverantwortlich</b>	Dr.-Ing. Thomas Kalbe																																				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Die Studierenden erhalten einen allgemeinen Einblick in die kulturellen, kommunikativen, strukturellen und technischen Aspekte von Spielen. Sie lernen die Geschichte, Entwicklung und Theorie von Spielen kennen.</p> <p>Nach Abschluss des Moduls kennen die Studierenden die theoretischen und konzeptionellen Anforderungen bei der Entwicklung von Spielen und können Spiele nach strategischen, gestalterischen, ethischen und pädagogischen Gesichtspunkten beurteilen.</p> <p>Sie können Spiele verschiedenen Zielgruppen zuordnen.</p> <p>Sie beherrschen die Konzepte von Spielregeln und Spielmechanismen und wissen wie Spiele in Hinblick auf Dramaturgie und Charakterdarstellung zu konzipieren sind.</p>																																				
<b>Kompetenzprofil</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Kompetenzen / Kompetenzlevel</th> <th>+</th> <th>++</th> <th>+++</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Wissen und Verstehen</td> <td>Erinnern</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>Verstehen</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen</td> <td>Anwenden</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>Analysieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kommunikation und Kooperation</td> <td>Evaluieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Professionalität</td> <td>Kreieren</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++	Wissen und Verstehen	Erinnern			x	Verstehen		x		Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x	Analysieren		x		Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x		Professionalität	Kreieren	x		
Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++																																	
Wissen und Verstehen	Erinnern			x																																	
	Verstehen		x																																		
Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x																																	
	Analysieren		x																																		
Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x																																		
Professionalität	Kreieren	x																																			
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kulturelle, kommunikative, technische und strukturelle Aspekte des Spiels.</li> <li>• Geschichte, Entwicklung, Analyse, Theorie (bspw. kooperative, nichtkooperative Spiele).</li> <li>• Modellierung von Spielen.</li> <li>• Spielstrategie und -gestaltung.</li> <li>• Spielpädagogik, Lernspiele, Gewalt in Computerspielen.</li> <li>• Konzept von Spielregeln.</li> <li>• Dramaturgie.</li> <li>• Spielcharaktere.</li> </ul>																																				
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>Summe: 180 Std. (6 CP)</p> <p><i>Lesen und Verstehen (25 %)</i></p> <p><i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i></p> <p><i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i></p>																																				

<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der B-Prüfung
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard) Articulate / Online-Kurs Flipped Classroom</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard) Articulate / Online-Kurs Flipped Classroom</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berninghaus, Erhard, Güth: Strategische Spiele: Eine Einführung in die Spieltheorie. Berlin, Springer.</li> <li>• Diekmann, Andreas: Spieltheorie: Einführung, Beispiele, Experimente, Rowohlts Enzyklopädie. Reinbek bei Hamburg, Rowohlt.</li> <li>• Huizinga, Johan: Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg, Rowohlt.</li> <li>• Renner, Michael: Spieltheorie und Spielpraxis: Ein Lehrbuch für pädagogische Berufe. Freiburg i. Br., Lambertus.</li> </ul>

<b>Name des Moduls</b>	<b>Level Design</b>																																				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester																																				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule																																				
<b>Modulverantwortlich</b>	Jerome Nguyen																																				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Die Studierenden kennen Konzepte und Praktiken des Spieleaufbaus und der Architektur digitaler Welten und können sie in der Praxis umsetzen. Sie sind vertraut mit den Prinzipien der Spielekonzeption und der Spielerführung und wissen, wie sie von der Idee über Prototypen und Iteration Level-Architekturen entwickeln, die das Interesse am Spiel wecken und aufrechterhalten. Sie wissen um die Wichtigkeit und die unterschiedlichen Aufgaben der Spielerführung in spielerischen und edukativen Umgebungen.</p> <p>Sie können bestehende Spiele analysieren und verfügen über narrative, technische und ästhetische Kenntnisse, um eigene funktionale Level- Architektur-Projekte zu gestalten.</p> <p>Sie kennen die Rolle des Projektmanagements bei der Entwicklung von Games, die verschiedenen Rollen im Team, sowie die Anforderungen an Spieletests.</p>																																				
<b>Kompetenzprofil</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Kompetenzen/ Kompetenzlevel</th> <th>+</th> <th>++</th> <th>+++</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Wissen und Verstehen</td> <td>Erinnern</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Verstehen</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen</td> <td>Anwenden</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>Analysieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kommunikation und Kooperation</td> <td>Evaluieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Professionalität</td> <td>Kreieren</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Kompetenzen/ Kompetenzlevel		+	++	+++	Wissen und Verstehen	Erinnern	x			Verstehen			x	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x	Analysieren		x		Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x		Professionalität	Kreieren	x		
Kompetenzen/ Kompetenzlevel		+	++	+++																																	
Wissen und Verstehen	Erinnern	x																																			
	Verstehen			x																																	
Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x																																	
	Analysieren		x																																		
Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x																																		
Professionalität	Kreieren	x																																			
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Architektur digitaler Welten.</li> <li>• Genre und Level Design.</li> <li>• Fähigkeiten und Herausforderung, Level Flow.</li> <li>• Level Design als Tutorial.</li> <li>• Führung des Spielers.</li> <li>• Spieler Progression.</li> <li>• Level Storyboarding.</li> <li>• Grenzen digitaler Spielwelten.</li> <li>• Werkzeuge für Levelprototypen wie z. B. (Klemm-) Bausteine, Papier und Pappe, Mods und dedizierte Leveleditoren.</li> <li>• Level Design im Hinblick auf Gameplay, Storytelling und Ästhetik.</li> </ul>																																				

<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der B-Prüfung
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und / oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard) Flipped Classroom</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und / oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard) Flipped Classroom</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine

<b>Literatur</b>	<b>jeweils in der neusten Auflage:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kremers, Rudolf: Level Design – Concept, Theory and Practice. Milton Park, Taylor &amp; Francis Inc.</li><li>• Totten, Christopher W.: Architectural Approach to Level Design. Milton Park, Taylor &amp; Francis Inc.</li><li>• Alexander, Christopher: The Timeless Way of Building. Oxford, University Press.</li><li>• Salen, Katie; Zimmerman, Eric: Rules of Play Game Design Fundamentals. Cambridge, MIT Press</li><li>• Schell, Jesse: The Art of Game Design: A Book of Lenses. Milton Park, CRC Group, Taylor &amp; Francis Inc.</li></ul>
------------------	---

<b>Name des Moduls</b>	<b>Projekt: Game Design (narrativ)</b>				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule				
<b>Modulverantwortlich</b>	Jerome Nguyen				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Die Studierenden erhalten fundiertes Wissen im Bereich der Anwendung von nonlinearen, interaktiven Erzähltechniken. Dabei lernen sie, selbständig Narrative zu konzipieren und zu entwickeln. Sie bekommen einen Überblick über gängige Erzählformen und die komplexen Strukturen nonlinearer Narration. Der gezielte Einsatz von Storytelling Methoden, um unterschiedliche Emotionen hervorzurufen wird vermittelt. Sie lernen unterschiedliche Techniken anzuwenden und im Vorfeld zu wählen, welche Technik notwendig ist. Sie analysieren Spielmechaniken und verstehen diese in einer Tiefe, die es ihnen ermöglicht eigenständige Mechaniken zu entwickeln. Sie erfahren den Sinn und Zweck von Playtesting und sind in der Lage, optimale Entwicklungsergebnisse in jeder Iteration zu erzielen. Am Ende kennen und beherrschen die Studierenden vielfältige Techniken und Mechaniken und wissen, wann, warum und wie diese in verschiedenen Anwendungsszenarien zum Einsatz kommen.</p>				
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Kompetenzlevel</b>		<b>+</b>	<b>++</b>	<b>+++</b>
	Wissen und Verstehen	Erinnern	x		
		Verstehen			x
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x
		Analysieren		x	
	Kommunikation und Kooperation	Evaluieren	x		
Professionalität	Kreieren			x	
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Treatments und unterschiedliche Prototype-Methoden.</li> <li>• Narrative Strukturen und Elemente in interaktiven Medien</li> <li>• Gameplay als narratives Element.</li> <li>• Emotionen durch Game Design</li> <li>• Storytelling (nonlinear)</li> <li>• Dramaturgie und Spannungsbogen</li> <li>• NPC Interaktion</li> <li>• Environmental Storytelling</li> <li>• Rätselsysteme / Puzzles</li> <li>• Tangentiales Storytelling</li> </ul>				

<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (10 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (85 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Projektarbeit mit Dokumentation und Präsentation (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der Projektarbeit
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und/ oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard) Flipped Classroom</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und/ oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard) Flipped Classroom</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crawford, C. C.: Chris Crawford on Interactive Storytelling (2. Aufl.). San Francisco, New Riders.</li> <li>• Thau, M.: Aristoteles' Poetik: Für Drehbuch- und Spannungsaufbau (1. Aufl.). Norderstedt, BoD – Books on Demand.</li> <li>• Campbell, J.: Der Heros in tausend Gestalten (K. Koehne, Übers.; 6. Aufl.). Leipzig, Insel Verlag.</li> <li>• <a href="https://tvtropes.org/">https://tvtropes.org/</a></li> </ul>

## 6 Vertiefungsrichtungs- und Wahlpflichtbereich

<b>Name des Moduls</b>	<b>Serious Games – Anwendungen</b>			
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester			
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule			
<b>Modulverantwortlich</b>	Jerome Nguyen			
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	Die Studierenden erhalten eine fundierte Basis an theoretischem und praktischem Wissen im Bereich der Serious Games. Sie bekommen einen Überblick das weitgefächerte Anwendungsgebiet und spezielle Aufgabenspektrum und sind vertraut mit vielfältigen Methoden, Strategien und Best Practices. Sie kennen die Besonderheiten, Herausforderungen und Grenzen von Serious Games und können existierende Anwendungen auf ihre Stärken und Schwächen hin analysieren. Sie differenzieren zwischen unterschiedlichen Zielgruppen und deren jeweiliger Ansprache und kennen Grundlagen der Pädagogik. Nach Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage eigenständig erste einfache praktische Anwendungen zu generieren.			
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Kompetenzlevel</b>	<b>+</b>	<b>++</b>	<b>+++</b>
	Wissen und Verstehen	Erinnern	x	
		Verstehen		x
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden		x
		Analysieren		x
	Kommunikation und Kooperation	Evaluieren	x	
	Professionalität	Kreieren	x	
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Besonderheiten von Serious Games im Kontext von Game Design und als Bildungsmaßnahme.</li> <li>• Anwendungsfelder für Serious Games in Industrie, Wissenschaft, Gesundheit, Bildung, Kultur, Politik und Personalentwicklung.</li> <li>• Best Practices.</li> <li>• Unterschiede beim spielerischen Lernen zwischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen.</li> <li>• Identifizieren und Ansprechen von Zielgruppen.</li> <li>• Übersicht und Eigenschaften von Anwendungsplattformen für Serious Games.</li> <li>• Pädagogische Design Methoden zum Transportieren, Erlernen und Verinnerlichen von Inhalten.</li> </ul>			

<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der B-Prüfung
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und/ oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard) Articulate / Online-Kurs</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und/ oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard) Articulate / Online-Kurs</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strahringer, Susanne; Leyh, Christian: Gamification and Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Berlin, Springer Vieweg Verlag.</li> <li>• Mahlmann, Regina: Serious Games als Lernmedium in der Ausbildung – Chancen und Grenzen. Köln, Bildungsverlag EINS.</li> <li>• Abt, Clark C.: Serious Games. New York, The Viking Press.</li> </ul>

<b>Name des Moduls</b>	<b>Pädagogik (Lern- und Spielepädagogik)</b>																																				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester																																				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule																																				
<b>Modulverantwortlich</b>	Jerome Nguyen																																				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>In diesem Modul lernen die Studierenden Begriffe und Ansätze der Pädagogik kennen. Sie erhalten eine Einführung in unterschiedliche Arten der Wissensvermittlung zuerst allgemeiner Natur und später mit Schwerpunkt digitales Lernen und spielerisches Lernen. Sie differenzieren zwischen verschiedenen Methoden der Wissensvermittlung und kennen wirksame Methoden zur Lernerfolgskontrolle.</p> <p>Im zweiten Teil des Moduls werden Themen wie E-Learning und Serious Games umfassend behandelt und auf Möglichkeiten und Grenzen hin analysiert. Die Studierenden wenden die neu erworbenen Kenntnisse abschließend in einer Übungsaufgabe an und entwickeln eigenständig ein Konzept und spielerisch unterstützte Prototypen; zuerst analog und dann auch digital.</p>																																				
<b>Kompetenzprofil</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Kompetenzen / Kompetenzlevel</th> <th>+</th> <th>++</th> <th>+++</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Wissen und Verstehen</td> <td>Erinnern</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>Verstehen</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen</td> <td>Anwenden</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Analysieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kommunikation und Kooperation</td> <td>Evaluieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Professionalität</td> <td>Kreieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++	Wissen und Verstehen	Erinnern			x	Verstehen		x		Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden	x			Analysieren		x		Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x		Professionalität	Kreieren		x	
Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++																																	
Wissen und Verstehen	Erinnern			x																																	
	Verstehen		x																																		
Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden	x																																			
	Analysieren		x																																		
Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x																																		
Professionalität	Kreieren		x																																		

<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pädagogik: Historischer Überblick, Disziplinen, Begriffe.</li> <li>• Grundständige Lernmethoden und lerntechnische Maßnahmen.</li> <li>• Wissensvermittlung / Unterrichtsmethoden (Auswahl): Lernen durch Lehren; Differenzierung; Mehrdimensionales Lernen.</li> <li>• Lernerfolgskontrolle: Formen und Methoden; Wissensbestände ermitteln und bewerten.</li> <li>• Digital unterstützte Lernformen: Game Based Learning; Blended Learning / E-Learning.</li> <li>• E-Learning: Theoretische Grundlagen, begriffliche Einordnung; methodische Ansätze; Analyse von Beispielen.</li> <li>• Edutainment: Konzept, Abgrenzung; Analyse von Beispielen.</li> <li>• Game-Based-Learning: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Theoretische Grundlagen, begriffliche Einordnung.</li> <li>– Analoge und digitale Formate.</li> <li>– Experimente mit Beispielen / Plattformen.</li> </ul> </li> <li>• Gamification: Überblick; Anwendungsgebiete. Frameworks, Bibliotheken, Software (u. a. h5p).</li> </ul>
<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der B-Prüfung
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b>  Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Articulate / Online-Kurs</p> <p><b>Präsenzstudium</b>  Vorlesungen und Übungen  Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Articulate / Online-Kurs</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine

<b>Literatur</b>	<b>jeweils in der neusten Auflage:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Raithel, Jürgen; Dollinger, Bernd; Hörmann, Georg: Pädagogik: Begriffe – Strömungen – Klassiker – Fachrichtungen. Berlin, VS Verlag für Sozialwissenschaften.</li><li>• Erpenbeck, John: E-Learning und Blended Learning: Selbstgesteuerte Lernprozesse zum Wissensaufbau und zur Qualifizierung. Berlin, Springer Gabler.Fundamentals. Cambridge, MIT Press.</li><li>• Kim, Sangkyun; Song, Kibong; Lockee, Barbara; Burton, John: Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming (Advances in Game- Based Learning). Berlin, Springer Verlag.</li><li>• Warren, Scott J.; Jones, Greg: Learning Games: The Science and Art of Development (Advances in Game-Based Learning). Berlin, Springer</li><li>• Rinck, Mike: Lernen: Ein Lehrbuch für Studium und Praxis (Kohlhammer Standards Psychologie). Stuttgart, Kohlhammer.</li><li>• Kiesel, Andrea; Iring Koch: Lernen: Grundlagen der Lernpsychologie (Basiswissen Psychologie). Berlin, VS Verlag für Sozialwissenschaften.</li><li>• Kapp, Karl M.: The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Hersbruck, Pfeiffer Verlag.</li><li>• Möslein-Tröppner, Bodo; Bernhard, Willi: Digital Learning: Was es ist und wie es praktisch gestaltet werden kann. Berlin, Springer Verlag.</li></ul>
------------------	--

<b>Name des Moduls</b>	<b>Projekt: Serious Games</b>					
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester					
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule					
<b>Modulverantwortlich</b>	Jerome Nguyen					
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	In diesem Modul wenden die Studierenden ihr bisher erworbenes Wissen auf ein praxisnah ausgelegtes Projekt an. Die Beherrschung des Gestalterhandwerks und der notwendigen Techniken wird vorausgesetzt und der Schwerpunkt liegt nun bei der Konzeption kreativer Lösungserarbeitung und praxisgerechter Umsetzung. Sie können mit Feedback, Kritik und Änderungen im Prozess umgehen. Gemeinsam mit dem/der Lehrbeauftragten werden Problemstellungen festgelegt und Feedback-Schleifen eingehalten. Projektplanung und Monitoring helfen ihnen bei der Durchführung und am Ende präsentieren sie ihre Konzepte professionell und dokumentieren die Ergebnisse.					
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Kompetenzlevel</b>			<b>+</b>	<b>++</b>	<b>+++</b>
	Wissen und Verstehen	Erinnern	x			
		Verstehen		x		
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x	
		Analysieren		x		
	Kommunikation und Kooperation	Evaluieren			x	
Professionalität	Kreieren			x		
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definition einer mittelkomplexen praxisnahen Aufgabenstellung zusammen mit einer Lehrperson.</li> <li>• Konzeption und Ideenentwicklung.</li> <li>• Wahl der geeigneten Mittel/Software etc.</li> <li>• Entwicklung eines Projektplans mit Feedbacks-Schleifen.</li> <li>• Ausarbeitung von Ideen, Gestaltung und technischer Umsetzung.</li> <li>• Feedback zum Produktionsfortschritt und Einarbeitung von Anregungen und Kritik.</li> <li>• Abschließende Präsentation mit Diskussion der Ergebnisse.</li> </ul>					
<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i>					
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Projektarbeit mit Dokumentation und Präsentation (Fachprüfung)					
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der Projektarbeit					
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung					

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.</p> <p>Informationen in Fachforen über den Online-Campus.</p> <p>Milanote Board (Konzeptboard)</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen</p> <p>Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.</p> <p>Informationen in Fachforen über den Online-Campus.</p> <p>Milanote Board (Konzeptboard)</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Modul: Serious Games – Anwendungen Modul: Pädagogik: (Lern- und Spielepädagogik)
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strahringer, Susanne; Leyh, Christian: Gamification and Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Berlin, Springer Vieweg Verlag.</li> <li>• Mahlmann, Regina: Serious Games als Lernmedium in der Ausbildung – Chancen und Grenzen. Köln, Bildungsverlag EINS.</li> <li>• Abt, Clark C.: Serious Games. New York, The Viking Press.</li> </ul>

<b>Name des Moduls</b>	<b>Analoge Spiele</b>																																				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester																																				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule																																				
<b>Modulverantwortlich</b>	Jerome Nguyen																																				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Nicht nur in Deutschland erfreuen sich analoge Spiele weiterhin großer Beliebtheit und sind sogar ein stark wachsender Markt mit zahlreichen Berufschancen. In diesem Modul erhalten die Studierenden eine fundierte Basis an theoretischem und praktischem Wissen, das eine Spezialisierung auf diesen Bereich erlaubt. Sie kennen die Besonderheiten, Herausforderungen und Grenzen von analogen Spielen und können existierende Anwendungen auf ihre Stärken und Schwächen hin analysieren. Sie bekommen einen Überblick über das weitgefächerte Anwendungsgebiet, sind vertraut mit vielfältigen Methoden, Mechaniken, Strategien und Best Practices und wenden diese sowohl in einfachen Übungen als auch konkreten Aufgaben praktisch an.</p> <p>Dabei erwerben sie fachspezifische Kenntnisse in Konzeption, Narration und wissen um die Rolle von Tests und Iteration. Nach Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage eigenständig mittelkomplexe Spiele und Mechaniken zu entwerfen.</p>																																				
<b>Kompetenzprofil</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Kompetenzen / Kompetenzlevel</th> <th>+</th> <th>++</th> <th>+++</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Wissen und Verstehen</td> <td>Erinnern</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>Verstehen</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen</td> <td>Anwenden</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Analysieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kommunikation und Kooperation</td> <td>Evaluieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Professionalität</td> <td>Kreieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++	Wissen und Verstehen	Erinnern			x	Verstehen			x	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden		x		Analysieren		x		Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x		Professionalität	Kreieren		x	
Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++																																	
Wissen und Verstehen	Erinnern			x																																	
	Verstehen			x																																	
Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden		x																																		
	Analysieren		x																																		
Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x																																		
Professionalität	Kreieren		x																																		
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mediumspezifische Designtheorie.</li> <li>• Erlernen von häufig verwendeten Mechaniken.</li> <li>• Dichotomie zwischen Mechanik und Thematik.</li> <li>• Analyse von Brett- und Kartenspielen.</li> <li>• Praktische Design-Übungen.</li> <li>• Konzeption und Iteration.</li> <li>• Wahrscheinlichkeiten und Zufall.</li> <li>• Illustration und Komponentendesign.</li> <li>• Erzählung und Erzählmethoden.</li> </ul>																																				

<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der B-Prüfung
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und / oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard) Articulate / Online-Kurs</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung. Präsenz- und / oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung. Informationen in Fachforen über den Online-Campus. Milanote Board (Konzeptboard) Articulate / Online-Kurs</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine

<b>Literatur</b>	<b>jeweils in der neusten Auflage:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Salen, Katie; Zimmerman, Eric: Rules of Play, Game Design Fundamentals. Cambridge, MIT Press.</li><li>• Selinker, Mike: The Kobold Guide to Board Game Design. Kirkland, Kobold Press.</li><li>• Engelstein, Geoffrey; Shalev, Isaac: Building Blocks of Tabletop Game Design, An Encyclopedia of Mechanisms. Milton Park, Taylor &amp; Francis ebooks.</li><li>• Daviau, Rob; Engelstein, Geoffrey; Lang, Eric; Dean, Paul: GDC, The State &amp; Future of Board Game Design.</li><li>• Johnson, Soren: GDC, How Board Games Matter.</li><li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5xWNfVhVTJU">https://www.youtube.com/watch?v=5xWNfVhVTJU</a></li><li>• Hunicke, Robin; LeBlanc, Marc; Zubek, Robert: MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. <a href="https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf">https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf</a></li></ul>
------------------	---

<b>Name des Moduls</b>	<b>Geschichte des Spiels und Game Culture</b>																																				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester																																				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule																																				
<b>Modulverantwortlich</b>	Jerome Nguyen																																				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Seit es den Menschen gibt, begleiten ihn Spiele; die äußeren Umstände mögen sich ändern, aber zahlreiche Spielgattungen und -Mechaniken verändern sich kaum. In diesem Modul lernen die Studierenden die Entwicklung der Spiele von den ersten Anfängen bis hin zur Digitalisierung kennen, wobei der Schwerpunkt jedoch auf den analogen Spielen liegt. Sie lernen Spiele zu kategorisieren und Gemeinsamkeiten und Unterschiede herauszuarbeiten. Sie kennen grundlegende wiederkehrende Spielmechaniken und wissen um die gegenseitige Beeinflussung von analogen und digitalen Spielen. Sie sind in der Lage Spiele und Spielmechaniken zu analysieren und können unterschiedliche Spiele in ihren soziokulturellen Kontext einordnen und erklären. Der zweite Teil des Moduls beschäftigt sich dann mit der Entstehung und Entwicklung der eigenständigen Spielkultur. Dazu verstehen sie die kulturellen, künstlerischen und politischen Einflüsse auf die Games-Branche und analysieren diese. Weiterhin setzen sie sich kritisch mit polarisierenden Themen innerhalb und außerhalb der Gaming Szene auseinander.</p>																																				
<b>Kompetenzprofil</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Kompetenzen / Kompetenzlevel</th> <th>+</th> <th>++</th> <th>+++</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Wissen und Verstehen</td> <td>Erinnern</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Verstehen</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen</td> <td>Anwenden</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>Analysieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kommunikation und Kooperation</td> <td>Evaluieren</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>Professionalität</td> <td>Kreieren</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++	Wissen und Verstehen	Erinnern		x		Verstehen			x	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x	Analysieren		x		Kommunikation und Kooperation	Evaluieren			x	Professionalität	Kreieren	x		
Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++																																	
Wissen und Verstehen	Erinnern		x																																		
	Verstehen			x																																	
Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x																																	
	Analysieren		x																																		
Kommunikation und Kooperation	Evaluieren			x																																	
Professionalität	Kreieren	x																																			

<b>Inhalte</b>	<p><b>A. Geschichte des Spiels</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschichte der klassischen Brett- und Würfelspiele; Brettspielgattungen.</li> <li>• Eurogames und Gesellschaftsspiele.</li> <li>• Geschichte der Kartenspiele.</li> <li>• Kriegsspiel und die Entstehung von Tabletop-Spielen.</li> <li>• Diplomacy und Play-by-Mail-Spiele.</li> <li>• Dungeons und Dragons und die Entstehung des Rollenspiels.</li> <li>• Gegenseitige Einflussnahme zwischen analogen und digitalen Spielen: Mischformen; digitale Karten- und Brettspiele.</li> <li>• Geschichte und Entwicklung der wichtigsten analogen Spielmechaniken.</li> </ul> <p><b>B. Game Culture</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Computer)-Spiele als Kulturgut.</li> <li>• Kunst, Politik und Computerspiel.</li> <li>• „Der Gamer“.</li> <li>• Gaming als Kultur.</li> <li>• Online Gaming und eSport.</li> <li>• Kritik und Debatten innerhalb der Gaming Kultur (Gamer Gate, Gewaltdebatte, Crunch, ...).</li> <li>• Indie-Kultur.</li> </ul>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>Summe: 180 Std. (6 CP)  <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i>  <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i>  <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i></p>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der B-Prüfung
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b>  Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Articulate / Online-Kurs</p> <p><b>Präsenzstudium</b>  Vorlesungen und Übungen  Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Articulate / Online-Kurs</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine

<b>Literatur</b>	<b>jeweils in der neusten Auflage:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Parlett, David: The Oxford History of Board Games. Oxford, Oxford University Press.</li><li>• Parlett, David: The Oxford Guide to Card Games. Oxford, Oxford University Press.</li><li>• Peterson, Jon: Playing at the World. Beverly Hills, Unreason Press.</li><li>• Woods, Stewart: Eurogames – The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. Jefferson, McFarland and Company.</li><li>• Zimmermann, Olaf (Hrsg.); Falk, Felix (Hrsg.): Handbuch Games Kultur. Über die Kulturwelten von Games. Eigenverlag.</li><li>• Anthropy, Anne: Rise of the videogame zinesters how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives and people like you are taking back an art form. New York, Seven Stories Press.</li><li>• Schreier, Jason: Blood, Sweat, and Pixels The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made. New York, Harper Paperbacks.</li><li>• Juul, Jesper: Handmade Pixels, Independent Video Games and the Quest for Authenticity. Boston, MIT Press.</li><li>• Feige, Daniel: Computerspiele – Eine Ästhetik. Frankfurt a. M., Suhrkamp Taschenbuch Wirtschaft.</li><li>• Swirsky, James: Indie Game – The Movie.</li><li>• Sarkeesian, Anita: Tropes vs. Women in Video Games.</li></ul>
------------------	--

<b>Name des Moduls</b>	<b>Projekt: Analoge Spiele</b>					
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester					
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule					
<b>Modulverantwortlich</b>	Jerome Nguyen					
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	In diesem Modul wenden die Studierenden ihr bisher erworbenes Wissen auf ein praxisnah ausgelegtes Projekt an. Die Beherrschung des Gestalterhandwerks und der notwendigen Techniken wird vorausgesetzt und der Schwerpunkt liegt nun bei Konzeption, kreativer Lösungserarbeitung und praxisgerechter Umsetzung. Sie können mit Feedback, Kritik und Änderungen im Prozess umgehen. Gemeinsam mit dem/der Lehrbeauftragten werden Problemstellungen festgelegt und Feedback-Schleifen eingehalten. Projektplanung und Monitoring helfen ihnen bei der Durchführung und am Ende präsentieren sie ihre Konzepte professionell und dokumentieren die Ergebnisse.					
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Kompetenzlevel</b>			<b>+</b>	<b>++</b>	<b>+++</b>
	Wissen und Verstehen	Erinnern	x			
		Verstehen		x		
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x	
		Analysieren		x		
	Kommunikation und Kooperation	Evaluieren			x	
Professionalität	Kreieren			x		
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definition einer mittelkomplexen praxisnahen Aufgabenstellung zusammen mit einer Lehrperson.</li> <li>• Konzeption und Ideenentwicklung.</li> <li>• Wahl der geeigneten Mittel.</li> <li>• Entwicklung eines Projektplans mit Feedback-Schleifen.</li> <li>• Ausarbeitung von Ideen, Gestaltung und technischer Umsetzung.</li> <li>• Präsentation eines oder mehrerer Prototypen.</li> <li>• Feedback zum Produktionsfortschritt und Einarbeitung von Anregungen und Kritik.</li> <li>• Abschließende Präsentation mit Diskussion der Ergebnisse.</li> </ul>					
<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i>					
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Projektarbeit mit Dokumentation und Präsentation (Fachprüfung)					
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der Projektarbeit					

<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b> Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und /oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.</p> <p>Informationen in Fachforen über den Online-Campus.</p> <p>Milanote Board (Konzeptboard)</p> <p><b>Präsenzstudium</b> Vorlesungen und Übungen</p> <p>Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und /oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.</p> <p>Informationen in Fachforen über den Online-Campus.</p> <p>Milanote Board (Konzeptboard)</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salen, Katie; Zimmerman, Eric: Rules of Play, Game Design Fundamentals. Cambridge, MIT Press.</li> <li>• Selinker, Mike: The Kobold Guide to Board Game Design. Kirkland, Kobold Press.</li> <li>• Engelstein, Geoffrey; Shalev, Isaac: Building Blocks of Tabletop Game Design, An Encyclopedia of Mechanisms. Milton Park, Taylor &amp; Francis ebooks.</li> <li>• Daviau, Rob; Engelstein, Geoffrey; Lang, Eric; Dean, Paul: GDC, The State &amp; Future of Board Game Design.</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=aRr-3Oqcs6w">https://www.youtube.com/watch?v=aRr-3Oqcs6w</a></li> <li>• Johnson, Soren: GDC, How Board Games Matter.</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5xWNfVhVTJU">https://www.youtube.com/watch?v=5xWNfVhVTJU</a></li> <li>• Hunicke, Robin; LeBlanc, Marc; Zubek, Robert: MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. <a href="https://users.cs.northwestern.edu/hunicke/MDA.pdf">https://users.cs.northwestern.edu/hunicke/MDA.pdf</a></li> </ul>

Name des Moduls	<b>Entrepreneurship</b>			
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Leistungssemester			
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule			
<b>Modulverantwortlich</b>	Dr. Frank Bescherer			
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Entrepreneurship ist das Ausnutzen unternehmerischer Chancen, sowie die kreativen und gestalterischen unternehmerischen Prozesse bei einer Gründung oder in einer Organisation bei einer Phase unternehmerischen Wandels.</p> <p>Von einer Geschäftsidee bis zur Umsetzung in ein erfolgreiches Unternehmen oder in einen neuen Geschäftsbereich sind mehrere Hürden erfolgreich zu meistern. Zur erfolgreichen Unternehmensgründung und dem Aufbau eines neuen Unternehmens(-zweigs) gehören neben vielen Erfolgsfaktoren auch eine Vielzahl von „weichen“ Charakterzügen eines Entrepreneurs oder Intrapreneurs. Zunächst werden Chancen analysiert und Ideen generiert. Diese bilden die Basis, um potenziell erfolgreiche Geschäftsmodelle zu entwickeln. Auch müssen die grundsätzlichen Ansätze der Geschäftsidee auf Ihre Machbarkeit und Tragfähigkeit überprüft werden. Dazu wird in der Regel ein Grobkonzept erstellt. Dabei geht es vorrangig darum, das Alleinstellungsmerkmal und den Nutzen der Geschäftsidee für den/die potenziellen Kunden darzustellen. Durch die Erstellung des Business-Plans lassen sich Problemfelder rechtzeitig erkennen und entsprechende Maßnahmen zur Problembeseitigung einleiten.</p>			
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Ausprägung</b>	+	++	+++
	Wissensverbreiterung			x
	Wissensvertiefung			x
	Wissensverständnis		x	
	Nutzung und Transfer	x		
	Wissenschaftliche Innovation	x		
	Kommunikation und Kooperation	x		
	Wissenschaftliches Selbstverständnis		x	
<b>Inhalte</b>	<p>Grundlagen Entrepreneurship (Bedeutung und Charakteristika von Gründungen für Volkswirtschaft und Unternehmen; Unternehmensdynamik in D / EU); Erscheinungsformen von Entrepreneurship und Intrapreneurship)</p> <p>Soft Skills von Entrepreneuren (Aus Rückschlägen lernen und stärker werden; Thinking Big; Arbeite an dem Unternehmen, nicht im Unternehmen)</p> <p>Technologien adaptieren und Potenzial für Innovationen erkennen</p>			

	<p>Möglichkeiten entdecken, Ideen kreieren und bewerten (Chancen finden und Ideen generieren; Instrumente/Methoden; Neue Märkte erschließen und entwickeln; kombinierte Geschäftsfeld-, Wettbewerbs- und Industrieanalyse)</p> <p>Geschäftsmodelle entwickeln und Machbarkeit überprüfen (Business Canvas; St. Galler Business Model Navigator; Schlechte Geschäftsmodelle sofort wieder einstellen)</p> <p>Businessplan Erstellung (Warum ein Businessplan nichts bringt; Warum man trotzdem einen schreiben sollte; Inhalte; Checkliste)</p> <p>Etablierungsphase / Seedphase (Prototyp / Alpha-Kunde; Formale Gründung; Geschäftseröffnung; Ein bestehendes Unternehmen übernehmen; Joint Venture)</p>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>Summe: 180 Std. (6 CP)</p> <p><i>Lesen und Verstehen (40 %)</i></p> <p><i>Übungen und Selbststudium (50 %)</i></p> <p><i>Präsenzunterricht und Prüfung (10 %)</i></p>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der B-Prüfung
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p>Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.</p> <p>Informationen in Fachforen über den Online-Campus.</p>
<b>Sprache</b>	Deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Empfohlen werden Kenntnisse zu Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre und Finanzierung.
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Barringer, B. R., Ireland, R. D.: Entrepreneurship. Successfully Launching New Ventures. 5. Auflage, Cambridge: Pearson Publishing 2015.</li> <li>• Drucker, P. F.: Innovation and Entrepreneurship. New York: HarperCollins Publishers 2006.</li> <li>• Gassmann, O., Frankenberger, K., Csik, M.: Geschäftsmodelle entwickeln. 55 innovative Konzepte mit dem St. Galler Business Model Navigator. 2. Auflage, München: Carl Hanser Verlag 2017.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kollmann, T.: E-Entrepreneurship. Grundlagen der Unternehmensgründung in der Net Economy. 5. Auflage, Wiesbaden: Springer Gabler 2014.</li><li>• Pott, O., Pott, A.: Entrepreneurship. Unternehmensgründung, Businessplan und Finanzierung, Rechtsformen und gewerblicher Rechtsschutz. 2. Auflage, Berlin: Springer Gabler 2015.</li><li>• Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., Smith, A.: Value Proposition Design. How to Create Products and Services Customers Want. New York: Wiley 2014.</li><li>• Vogelsang, E., Fink, C., Baumann, M.: Existenzgründung und Businessplan. Ein Leitfaden für erfolgreiche Start-ups. 4. Auflage, Berlin: Erich Schmidt Verlag 2016.</li></ul>
--	--

Name des Moduls	Management von Innovationsideen			
Dauer des Moduls	1 Leistungssemester			
Verwendbarkeit	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule			
Modulverantwortlich	Prof. Dr. habil. Ralf Isenmann			
Qualifikationsziele des Moduls	Die Studierenden können die Voraussetzungen für kreatives Denken bestimmen und die Inhaltselemente der Kreativforschung erläutern. Sie können außerdem die Problemlösungsmodelle und wesentliche Kreativitätstechniken beschreiben und diese auf Innovationsideen anwenden. Sie können die Techniken zur Ideenfindung und dem Generieren von neuem Wissen anwenden. Das Modul vermittelt den Studierenden Kenntnisse zu den Verfahren der Ideengenerierung als Vorarbeit zur Entwicklung neuer Produkte. Die Studierenden kennen die Erfolgsfaktoren eines marktgerichteten Ideenmanagements. Sie können Kreativität als wichtiges Basiselement für die Findung von Innovationsideen und erkennen eventuelle Behinderungen der Kreativität im geschäftlichen Alltag.			
Kompetenzprofil	Kompetenzen / Ausprägung	+	++	+++
	Wissensverbreiterung			x
	Wissensvertiefung			x
	Wissensverständnis			x
	Nutzung und Transfer			x
	Wissenschaftliche Innovation	x		
	Kommunikation und Kooperation	x		
	Wissenschaftliches Selbstverständnis			x
Inhalte	Quellen von Innovationsideen und ihre Nutzung Grundlagen und Gliederung der Kreativitätstechniken Eventuelle Behinderungen der Kreativität Ideenfindungs-Workshops Assoziationstechniken Konfrontationstechniken Konfigurationstechniken Prinzipien der Ideenbewertung und -auswahl Bewertungsmethoden Ideen- und Veränderungsmanagement			
Arbeitsaufwand	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (40 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (40 %)</i> <i>Präsenzunterricht und Prüfung (20 %)</i>			
Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten	B-Prüfung (Fachprüfung)			
Note der Fachprüfung	Note der B-Prüfung			
Leistungspunkte	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung			

<b>Lehr- und Lernformen</b>	Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.
<b>Sprache</b>	Deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Studium der Module zu Methodenkompetenz und Entscheidungsgrundlagen
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Blumenschein, A., Ehlers, I. U.: Ideen managen. Eine verlässliche Navigation im Kreativprozess. 2. Auflage, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2016.</li> <li>• Gadd, K.: TRIZ für Ingenieure. Theorie und Praxis des erfinderischen Problemlösens. Weinheim. Wiley-VCH 2016.</li> <li>• Gawlak, M.: Kreativitätstechniken im Innovationsprozess. Von den klassischen Kreativitätstechniken hin zu webbasierten kreativen Netzwerken. Hamburg: Diplomica Verlag 2014.</li> <li>• Meinel, C., et. al. (2015): Design Thinking Live. Wie man Ideen entwickelt und Probleme löst. Hamburg: Murmann Verlag 2015.</li> <li>• Möhrle, M.G., Isenmann, R.: Technologie-Roadmapping. Zukunftsstrategien für Technologieunternehmen. 4. Auflage, Berlin: Verlag Springer Vieweg 2017.</li> <li>• Rustler, F., Plambeck, I.: Denkwerkzeuge der Kreativität und Innovation. Das kleine Handbuch der Innovationsmethoden. München: Creffective 2014.</li> <li>• Winter, S.: Management von Lieferanteninnovationen. Eine gestaltungsorientierte Untersuchung über das Einbringen und die Bewertung. Wiesbaden: Springer Gabler 2014.</li> </ul>

<b>Name des Moduls</b>	<b>Digitale Ethik</b>			
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Leistungssemester			
<b>Verwendbarkeit</b>	Master-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule			
<b>Modulverantwortlich</b>	Dr. Shakib Manouchehri			
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Mit der zunehmenden Digitalisierung und der sich beschleunigenden digitalen Transformation werden neben immensen Vorteilen auch immer mehr Fragen und Herausforderungen für nahezu jeden Aspekt der Gesellschaft aufgeworfen. Im Modul Digitale Ethik sollen folgende Lernziele vermittelt werden:</p> <p><i>Medienethik:</i> Die Studierenden sollen medienethisches Bewusstsein entwickeln. Dies dient als Grundlage für die Beurteilung sowohl ihres eigenen Handelns als zukünftige Medienschaffende wie auch der Medienarbeit anderer im beruflichen Kontext. Die Studierenden sollen die dargestellte Systematik anwenden können, um aktuelle medienethische Fragestellungen einzuordnen und so die Verantwortungsebene, den jeweiligen Verantwortlichen und die jeweilige Verantwortung zu identifizieren. Die Studierenden sollen die Systeme ethischer Kontrolle von Medienprodukten und Medienschaffenden kennen und verstehen sowie ggf. die jeweiligen Kontrollmechanismen auch in Anspruch nehmen.</p> <p><i>Ethik der digitalen Zeit:</i> Nach der Bearbeitung der Lerninhalte sollten die Studierenden ein weiterführendes Verständnis in verschiedenen Bereichen der Ethik der digitalen Zeit haben. Die Studierenden kennen Ansätze, wie die Gesellschaft mit den digitalen Herausforderungen unseres Wertesystems umgehen kann, und können aktuelle Überlegungen zum Thema des ethisch richtigen Handelns in der digitalen Zeit verstehen und bewerten.</p>			
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Ausprägung</b>	+	++	+++
	Wissensverbreiterung		x	
	Wissensvertiefung		x	
	Wissensverständnis			x
	Nutzung und Transfer			x
	Wissenschaftliche Innovation			x
	Kommunikation und Kooperation		x	
	Wissenschaftliches Selbstverständnis		x	
<b>Inhalte</b>	<p><i>Medienethik</i> Erwerb von Kenntnissen der Definitionen und Grundlagen im Bereich der Medienethik Verständnis der aktuellen Bedeutung der Ethik im Bereich der Medien</p>			

	<p>Erwerb von Kenntnissen der Funktionen der Medienethik</p> <p>Erwerb von Kenntnissen der Systeme zur Einordnung ethischer Fragestellungen und zur Identifikation der Verantwortung</p> <p>Erwerb der Fähigkeit, medienethische Problemfälle in die Systeme entsprechend einzuordnen</p> <p>Erwerb der Fähigkeit zur Unterscheidung zwischen Geltung und Durchsetzung von Medienethik</p> <p>Erwerb von Kenntnissen über ausgewählte Problemfelder der Medienethik und Einordnung in die dargestellten Systeme</p> <p><i>Ethik der digitalen Zeit</i></p> <p>Erwerb von Kenntnissen der Definitionen und Grundlagen der Ethik im digitalen Zeitalter</p> <p>Allgemeine Einführung in die Fragestellungen rund um die Thematik der digitalen Ethik und Verständnis und Bewertung von Problemstellungen, die sich aus Sicht der Ethik im Rahmen der einhergehenden Digitalisierung ergeben.</p> <p>Allgemeine Herausforderungen der Digitalisierung an die Ethik sowie Chancen und Gefahren der Digitalisierung</p> <p>Zentrale Begriffe und Fragestellungen der Disziplin Maschinenethik sowie anderer Ethikbereiche, wie Informations- und Technikethik</p>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>Summe: 180 Std. (6 CP)</p> <p><i>Lesen und Verstehen (50 %)</i></p> <p><i>Übungen und Selbststudium (30 %)</i></p> <p><i>Präsenzunterricht und Prüfung (20 %)</i></p>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der B-Prüfung
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p>Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial (Studienhefte) mit begleitender tutorieller Betreuung (individuell oder in virtuellen Gruppen) sowie Einsendearbeiten mit Benotung und qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenzveranstaltungen und/oder virtuelle Seminare zur Vertiefung.</p> <p>Informationen in Fachforen über Online Campus.</p>
<b>Sprache</b>	Deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bendel, O. (2016): 300 Keywords Informationsethik. Grundwissen aus Computer-, Netz- und Neue-Medien-Ethik sowie Maschinenethik. Berlin, Gabler Verlag</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Floridi, L. (2013): <i>The Ethics of Information</i>. Oxford, Oxford University Press</li><li>• Floridi, L. (2014): <i>The Fourth Revolution: How the Infosphere Is Reshaping Human Reality</i>. Oxford, Oxford University Press</li><li>• Floridi, L. (2015): <i>Die 4. Revolution: Wie die Infosphäre unser Leben verändert</i>. Berlin, Suhrkamp Verlag</li><li>• Heider, D.; Massanari, A. L. (2012): <i>Digital Ethics: Research and Practice</i>. Digital Formations, Band 85, New York. Peter Lang Publishing</li><li>• Kucklick, C. (2014): <i>Die granulare Gesellschaft: Wie das Digitale unsere Wirklichkeit auflöst</i>. Berlin, Ullstein Verlag</li><li>• Vanacker, B.; Heider, D. (2016): <i>Ethics for a Digital Age</i>. Digital Formations, Band 104, New York. Peter Lang Publishing</li><li>• Vanacker, B.; Heider, D. (2018): <i>Ethics for a Digital Age, Vol. II</i>. Digital Formations, Band 118, New York. Peter Lang Publishing</li><li>• Otto, P.; Gräf, E. (Hrsg.), (2017): <i>3TH1CS – Die Ethik der digitalen Zeit</i>. 1. Ausgabe. Berlin, iRights.media</li></ul>
--	---

<b>Name des Moduls</b>	<b>Markenführung und Theorie der Marke</b>				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule				
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Alexander Luckow				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	In diesem Modul erwerben die Studierenden profunde Kenntnisse über Marke, Markenführung und ihre Bedeutung in Marketing und Wissenschaft. Im ersten Teil des Moduls beschäftigen sie sich praxisnah mit der Rolle, die die Marke im Marketing und in der Kommunikation spielt, während sie im zweiten Teil theoretische, wirtschaftliche sowie soziokulturelle Aspekte der Marke kennenlernen. Sie erläutern den Markenbegriff unter juristischen und wirtschaftswissenschaftlichen Gesichtspunkten und können Nutzen und Funktion beschreiben. Sie kennen den Unterschied zwischen Anbieter- und Konsumentenmarke und können ihre Rolle im Marketing der Konsum- und Gebrauchsgüterindustrie einordnen und ihre Funktion beschreiben.				
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Kompetenzlevel</b>		<b>+</b>	<b>++</b>	<b>+++</b>
	Wissen und Verstehen	Erinnern			x
		Verstehen			x
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x
		Analysieren		x	
	Kommunikation und Kooperation	Evaluieren	x		
Professionalität	Kreieren	x			

<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Theorie der Entstehung und Entwicklung von Marken; Differenzierung Produkt vs. Marke.</li> <li>• Modelle der Marken-Entwicklung und Marken-Führung.</li> <li>• Marken als zentraler Unternehmensbestandteil.</li> <li>• Bewertung und Bedeutung von Marken im betriebs- und volkswirtschaftlichen Kontext.</li> <li>• Multisensorische Markenführung.</li> <li>• Bedeutung von CD und Verpackungsdesign.</li> <li>• Marktforschung und ihre Rolle.</li> <li>• Spezielle Anforderungen an Marken im „digitalen Universum“.</li> <li>• Besonderheiten internationaler Marken-Entwicklung und -Führung. Genese der Marke: Bildern und Symbole als Zeichen für den Besitz an einer Sache, als Herkunftszeichen und als Herstellerzeichen.</li> <li>• Juristischer Markenbegriff: Die Verrechtlichung der Marke in der Industriegesellschaft.</li> <li>• Wirtschaftswissenschaftlicher Markenbegriff: Marken als Element der Wertschöpfung und Identifikationsmerkmal.</li> <li>• Nutzen und Funktionen der Marke: Kommunikation, Psychologie, Ökonomie.</li> <li>• Marken aus Sicht der Nachfrager im Markt: Marke als Memme.</li> <li>• Marke aus Sicht der Anbieter im Markt: Markenstrategie und -gestaltung.</li> <li>• „Die Marke in den Köpfen“: Marken als semantisches und semiotisches Konstrukt.</li> </ul>
<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (65 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (10 %)</i>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Klausur (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der Klausur
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b>  Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.  Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Articulate / Online-Kurs</p> <p><b>Präsenzstudium</b>  Vorlesungen und Übungen  Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.  Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Articulate / Online-Kurs</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine

<b>Literatur</b>	<b>jeweils in der neusten Auflage:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Meffert, Heribert: Marketing. Berlin / Heidelberg, Springer Gabler. Esch, Franz-Rudolf: Strategie und Technik der Markenführung. München, Vahlen.</li><li>• Kroeber- Riehl, Werner; Gröppel-Klein, Andrea: Konsumentenverhalten. München, Vahlen.</li><li>• Murphy, John M.: Branding – a Key Marketing Tool. London, Palgrave Macmillan.</li><li>• Levy, Sidney J.: Brands, Consumers, Symbols, Research. London: Sage.</li><li>• Neumeier, Marty: The Brand Gap. How to bridge the distance between business strategy and design. Indianapolis, New Riders.</li><li>• Olins, Wally: On Brand. New York, Thames &amp; Hudson.</li><li>• Aaker, David et al.: Marken erfolgreich gestalten. Berlin, Springer.</li><li>• Blackmore, Susan: Die Macht der Marke. Heidelberg, Spektrum.</li><li>• Domizlaff, Hans: Die Gewinnung des öffentlichen Vertrauens: Ein Lehrbuch der Markentechnik. Hamburg, Marketing Journal.</li><li>• Hellmann, Kai-Uwe: Soziologie der Marke. Frankfurt/M., Suhrkamp.</li><li>• Horx, Matthias; Wippermann, Peter (Hg.): Markenkult: Wie Waren zu Ikonen werden. Frankfurt am Main, Econ.</li><li>• Kotler, Philip; Armstrong, Gary; Harris, Lloyd C.; Piercy, Nigel: Grundlagen des Marketing. München, Pearson. (nur Auszüge)</li><li>• Lindstrom, Martin. Brandsense. Frankfurt/M., Campus.</li><li>• Schmidt, Klaus; Ludlow, Chris: Inclusive Branding: The Why and How of a Holistic Approach to Brands. Basingstoke, Macmillan.</li></ul>
------------------	--

<b>Name des Moduls</b>	<b>Design Research</b>																																				
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester																																				
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule																																				
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Ursula Tischner																																				
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	Die Studierenden erhalten eine fundierte Basis an Grundlagenwissen im Bereich der wissenschaftlichen und artistischen Forschung und bekommen einen Überblick über die verschiedensten (Design-) Research Methoden und Werkzeuge. Aus diesem Pool wählen sie einige Research Tools aus, recherchieren sie in der Tiefe und beschreiben sie in Form eines Referats bzw. Anwendungs-Guides. Dann wenden sie ausgewählte Research Tools in einem beispielhaften Designprojekt an, werten die Ergebnisse der Anwendung aus und dokumentieren Research-Prozess und -Ergebnisse. Am Ende kennen und beherrschen die Studierenden vielfältige Methoden des Design Research von empirischer Forschung über Action Research bis zu ökologischen Analysen und wissen, wann, warum und wie diese im Designprozess Anwendung finden.																																				
<b>Kompetenzprofil</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Kompetenzen / Kompetenzlevel</th> <th>+</th> <th>++</th> <th>+++</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Wissen und Verstehen</td> <td>Erinnern</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Verstehen</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen</td> <td>Anwenden</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>Analysieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kommunikation und Kooperation</td> <td>Evaluieren</td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Professionalität</td> <td>Kreieren</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++	Wissen und Verstehen	Erinnern				Verstehen			x	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x	Analysieren		x		Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x		Professionalität	Kreieren	x		
Kompetenzen / Kompetenzlevel		+	++	+++																																	
Wissen und Verstehen	Erinnern																																				
	Verstehen			x																																	
Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x																																	
	Analysieren		x																																		
Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x																																		
Professionalität	Kreieren	x																																			

<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vermittlung von Grundlagen der wissenschaftlichen und artistischen (Design-) Forschung inklusive historischem Kontext.</li> <li>• Vorstellung verschiedenster Design Research Tools und Prozesse von empirischer sozialwissenschaftlicher Forschung (quantitativ und qualitativ, Umfragen, Interviews, Fokusgruppen etc.) über Action Research (teilnehmende Beobachtung, Design Ethnography, Design Anthropology, Cultural Probes etc.) hin zu Technologie- und Material- oder Marktforschung und ökologischen Analysen wie Ökobilanzen oder qualitativen Checklisten.</li> <li>• Tiefergehende Analyse und Beschreibung einiger ausgewählter Researchmethoden durch die Studierenden in Form eines Referats/ Anwendungsguides.</li> <li>• Anwendung einiger Researchmethoden durch die Studierenden in einem beispielhaften Designprojekt, inklusive Formulierung einer Ausgangsfrage oder -these, Erstellung Researchplan, Auswahl Researchtools, Durchführung Research, Auswertung der Ergebnisse, Dokumentation von Prozess und Ergebnissen.</li> </ul>
<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (25 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (70 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (5 %)</i>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Klausur (Fachprüfung)
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der Klausur
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b>  Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.</p> <p>Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.</p> <p>Milanote Board (Konzeptboard)</p> <p>Charette-Verfahren</p> <p><b>Präsenzstudium</b>  Vorlesungen und Übungen</p> <p>Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.</p> <p>Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.</p> <p>Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.</p> <p>Milanote Board (Konzeptboard)</p> <p>Flipped Classroom</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Modul: Wissenschaftliches Arbeiten Design

<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cross, Nigel: Designerly Ways of Knowing. Basel. Birkhäuser Verlag</li> <li>• Design Research Techniques: <a href="http://designresearchtechniques.com/#/">http://designresearchtechniques.com/#/</a></li> <li>• Deutsche Gesellschaft für Designtheorie und -forschung: <a href="http://www.dgtf.de">http://www.dgtf.de</a></li> <li>• Gunn, W./Otto, T./Smith, R. C. (Ed.): Design Anthropology. Theory and Practice, London. Bloomsbury Academic Pub.</li> <li>• Hugentobler, Hans Kaspar et al.: Designwissenschaft und Designforschung: Ein einführender Überblick. Hochschule Luzern. <a href="http://www.hs-augsburg.de/brownfox/brownfox_dokumente/Master/Methodenpdf">http://www.hs-augsburg.de/brownfox/brownfox_dokumente/Master/Methodenpdf</a></li> <li>• Krippendorff, Klaus: Design Research, an Oxymoron? In: Design Research; Essays and Selected Projects, Ralf Michel (Hrsg.). Basel. Birkhäuser Verlag Milton, A., Rodgers, P.: Research Methods for Product Design. London. Laurence King Pub.</li> <li>• Nova, N., Lechot-Hirt, L., Kilchör, F., Fasel, S. (Ed.): Beyond Design Ethnography: How Designers Practice Ethnographic Research. Berlin. SHS Publishing.</li> <li>• Schulz-Schaeffer, I.: Kapitel VIII. Akteur-Netzwerk-Theorie. Zur Koevolution von Gesellschaft, Natur und Technik. In: Johannes Weyer (Hrsg.): Soziale Netzwerke. Konzepte und Methoden der sozialwissenschaftlichen Netzwerkforschung. München. Oldenbourg. <a href="https://web.archive.org/web/20050515182628/http://www.tu-berlin.de/soziologie/Crew/schulzschaeffer/pdf/AkteurNetzwerkTheorie.pdf">https://web.archive.org/web/20050515182628/http://www.tu-berlin.de/soziologie/Crew/schulzschaeffer/pdf/AkteurNetzwerkTheorie.pdf</a>.</li> <li>• Vijay Kumar: 101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization. Hoboken, NJ. John Wiley &amp; Sons.</li> </ul>
------------------	---

## 7 Integrationsbereich

<b>Name des Moduls</b>	<b>Einführungs- und Orientierungsprojekt</b> Aufgeteilt in die Lehrveranstaltungen: – 1. Teil: Einführung (Mappenkurs) – 2. Teil: Orientierungsprojekt			
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester			
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule			
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Katharina Frank Prof. Alexander Luckow			
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Einführung (Mappenworkshop) Die Studierenden lernen die Grundlagen des zeichnerischen Denkens und der Kompositionslehre. Sie lernen zeichnerisches Beobachten und schärfen ihre visuelle Wahrnehmung. Dadurch werden die Grundlagen des bildnerischen Gestaltens gelegt. Die Studierenden schulen dadurch ihre autotelische Fähigkeit und Konzentration.</p> <p>Intensive Deep-Dive-Workshop-Sitzung je Studiengang gleich zu Beginn des Studiums, die den Rahmen für die Entwicklung der Design Journey bilden. Die Teilnehmer werden die Grundlagen des Design-orientierten Handelns ohne vorhergehende theoretisch Fundierung erfahren. Sie entwickeln und präsentieren ihr erstes gemeinsames großes Projekt.</p> <p>(Fernunterrichtsmethoden: Mit Hilfe von Video-Break-out-Sitzungen und Konzeptboard)</p>			
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Kompetenzlevel</b>	<b>+</b>	<b>++</b>	<b>+++</b>
	Wissen und Verstehen	Erinnern		x
		Verstehen		x
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden	x	
		Analysieren		x
	Kommunikation und Kooperation	Evaluieren		x
	Professionalität	Kreieren	x	
<b>Note der Fachprüfung</b>	Wird nicht benotet			
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach erfolgreicher Teilnahme			

<b>1. Teil des Moduls: Einführung (Mappenkurs) (2 CP)</b>	
<b>Inhalte</b>	<p><i>Mappenworkshop</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden lernen die Grundlagen des Zeichnens</li> <li>• Die Studierenden schärfen ihre Beobachtungsgabe</li> <li>• Die Studierenden lernen den Einsatz von Storytelling</li> </ul>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>Summe: 60 Std. (2 CP)  <i>Mappenworkshop (90 %)</i>  <i>Abschlusspräsentation und Diskussion (10 %)</i></p>
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b>  Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und / oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Charette-Verfahren</p> <p><b>Präsenzstudium</b>  Vorlesungen und Übungen  Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und / oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Charette-Verfahren</p>
<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p>Repetitorium  Milanote Board (Konzeptboard)</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Keine

<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neuesten Auflage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Csikszentmihalyi, Mihaly. Creativity: The Psychology of Discovery and Invention. New York: Harper Perennial.</li> <li>• Bridgman, George B.: Bridgman's Complete Guide to Drawing from Life. New York: Sterling Publishing</li> <li>• Nicolaidis, Kimon: The Natural Way to Draw: A Working Plan for Art Study. Boston: Mariner Books Übernickel, Falk et al: Design Thinking – Das Handbuch. Frankfurt/M: Frankfurter Societies-Medien GmbH.</li> <li>• Osann, Isabell; Mayer, Lena: Design Thinking Schnellstart – Kreative Workshops gestalten. München: Carl Hanser.</li> <li>• Gray, Dave: Gamestorming: Ein Praxisbuch für Querdenker, Moderatoren und Innovatoren. Heidelberg: O'Reilly.</li> <li>• Dorst, Kees: Frame Innovation: Create New Thinking by Design. Cambridge, MA/USA: The Mit Press.</li> <li>• Bohm, David: On Creativity. London, Routledge Polanyi, Michael (1985): Implizites Wissen. Frankfurt/M: Suhrkamp.</li> <li>• Cleese, John: Creativity. London, Hutchinson.</li> <li>• Resnick, Mitchel: Lifelong Kindergarten. London: The MIT Press.</li> <li>• Cross, Nigel: Designerly Ways of Knowing. Cham, Schweiz: Springer.</li> <li>• Self, James; Dalke, Hilary; Evans, Mark: Designerly Ways of Knowing and Doing – Design Embodiment and Experiential Design Knowledge. Conference Paper, DRS EKSIG Loughborough.</li> <li>• Arnheim, Rudolf: Kunst und Sehen: Eine Psychologie des schöpferischen Auges. Berlin: De Gruyter.</li> <li>• Flusser, Vilém: Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design. Göttingen: Steidl.</li> <li>• Da Costa e Silva, Tiago. The Logic of Design Process: Invention and Discovery in Light of the Semiotics of Charles S. Peirce. Bielefeld: transcript.</li> </ul>
------------------	--

<b>2. Teil des Moduls: Orientierungsprojekt (4 CP)</b>	
<b>Inhalte</b>	<p><i>Orientierungsprojekt</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden erleben Teambuilding und lernen in unterschiedlichen Teams inklusiv zu arbeiten (Gruppenarbeit)</li> <li>• Die Studierenden lernen, Ideen und Konzepte zu präsentieren</li> <li>• Die Studierenden lernen, zu kritisieren und kritisiert zu werden (Kritik)</li> <li>• Die Studierenden entwickeln ein kreatives Selbstvertrauen</li> <li>• Die Studierenden verstehen Beobachtung und Eintauchen</li> <li>• Die Studierenden lernen, dem Ergebnis gegenüber unvoreingenommen zu sein</li> <li>• Die Studierenden lernen, schwierige Herausforderungen ohne Anleitung zu meistern</li> <li>• Die Studierenden verstehen die iterative Natur des Designprozesses</li> <li>• Die Studierenden erfahren die Grundlagen der Ideenfindung</li> <li>• Die Studierenden verstehen schlanke Designansätze und nutzen Prototyping</li> <li>• Die Studierenden entwickeln Erfahrungen und erkennen deren Wert</li> <li>• Die Studierenden erkennen sinnhafte Entwicklungen</li> <li>• Die Studierenden lernen Engagement-Strategien kennen</li> </ul>
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>Summe: 120 Std. (4 CP)</p> <p><i>Teambuilding und Betreuung (5 %)</i></p> <p><i>Übungen und Selbststudium inkl. fachlicher Betreuung (85 %)</i></p> <p><i>Abschlusspräsentation und Diskussion (10 %)</i></p>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Teilnahme am 2. Teil des Moduls)

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b>  Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Charette-Verfahren</p> <p><b>Präsenzstudium</b>  Vorlesungen und Übungen  Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)  Charette-Verfahren</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Teilnahme am 1. Teil des Moduls
<b>Literatur</b>	siehe erster Teil des Moduls

<b>Name des Moduls</b>	<b>Seminar</b>					
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Semester					
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule					
<b>Modulverantwortlich</b>	Prof. Katharina Frank					
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	Die Studierenden können das im ersten Teil ihres Studiums erlernte Wissen auf eine konkrete Problemstellung anwenden. Basierend auf wissenschaftlichen Methoden und designadäquaten Vorgehensweisen sind sie in der Lage, im Kontext ihres Studiengangs einen Lösungsweg zu erarbeiten und zu dokumentieren. Sie können außerdem ihre Lösung im Rahmen eines wissenschaftlichen Fachvortrags präsentieren.					
<b>Kompetenzprofil</b>	Kompetenzen / Kompetenzlevel			+	++	+++
	Wissen und Verstehen	Erinnern		x		
		Verstehen			x	
	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen	Anwenden			x	
		Analysieren		x		
	Kommunikation und Kooperation	Evaluiieren		x		
Professionalität	Kreieren		x			
<b>Inhalte</b>	Individuelle Aufgabenstellung in Absprache mit einer Dozentin oder einem Dozenten					
<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Lesen und Verstehen (15 %)</i> <i>Übungen und Selbststudium (65 %)</i> <i>Prüfungsvorbereitung und Prüfung (20 %)</i>					
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	B-Prüfung (Fachprüfung) und Präsentation					
<b>Note der Fachprüfung</b>	Note der B-Prüfung (Seminararbeit und Präsentation)					
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung					

<b>Lehr- und Lernformen</b>	<p><b>Fernstudium</b>  Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)</p> <p><b>Präsenzstudium</b>  Vorlesungen und Übungen  Selbststudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung.  Informationen in Fachforen über den Online-Campus.  Milanote Board (Konzeptboard)</p>
<b>Sprache</b>	deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	keine
<b>Literatur</b>	<p><b>jeweils in der neusten Auflage:</b>  Studienhefte sowie zusätzliche Literatur im Kontext der Aufgabenstellung</p>

Name des Moduls	<b>Ingenieurwissenschaftliches Projekt</b>			
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Leistungssemester			
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule			
<b>Modulverantwortlich</b>	Dr. rer. nat. Lukas Kettner			
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Die Studierenden lernen die wichtigsten Instrumente des Projektmanagement sowie die Psychologie des Projektmanagements kennen und können diese an Hand eines realen Projektes in die Praxis umsetzen. Sie können ein Projekt planen, realisieren, kontrollieren und auswerten. Sie beherrschen die wesentlichen Führungstechniken im Projekt und können Projektmitarbeiter zielorientiert auswählen und führen.</p> <p>Die Studierenden erweitern ihre Kompetenz des fachübergreifenden systemorientierten Denkens und Handelns, indem sie ein Projekt aus ihrem unmittelbaren beruflichen Handlungsfeld bearbeiten. Sie vertiefen Fach-, Methoden- und Sozialkompetenz in einer übergreifenden Fragestellung. Die Studierenden können fachspezifische Inhalte in ein reales Projekt transportieren. Sie können das Projektergebnis und die während des Projektes gemachten Erfahrungen sowohl in einem Abschlussbericht dokumentieren als auch vor einem Fachpublikum (Projektbetreuer und 2. Prüfer) präsentieren.</p>			
<b>Kompetenzprofil</b>	Kompetenzen / Ausprägung	+	++	+++
	Wissensverbreiterung		x	
	Wissensvertiefung		x	
	Wissensverständnis		x	
	Nutzung und Transfer		x	
	Wissenschaftliche Innovation		x	
	Kommunikation und Kooperation			x
	Wissenschaftliches Selbstverständnis	x		
<b>Inhalte</b>	<p><i>Projektmanagement</i> Begriffe und Grundlagen, Organisation von Projekten, Projektsteuerung und –controlling, Psychologie des Projektmanagements: Beziehungsebene, Projektkultur und Projekterfolg, Projektleiter und Projektgruppe, Projektkommunikation und wirksame Zusammenarbeit, Projektphasen</p> <p><i>Projektarbeit</i> Die Projektarbeit bietet den Studierenden die Chance, Fach-, Methoden- und Sozialkompetenz in einer übergreifenden Fragestellung zu vertiefen und zu zeigen. In einem Team arbeiten die Studierenden zunächst die Fragestellung ihres Projekts heraus und setzen einen Meilensteinplan für die Projektrealisierung fest. Die Erstellung von Zwischenberichten und des Abschlussberichtes ist vorzubereiten und durchzuführen. In der Abschlusspräsentation zeigen die Studierenden, dass sie in der</p>			

	Lage sind, mit professioneller Präsentations- und Moderationstechnik Inhalte einem Fachpublikum nahe zu bringen. Sie müssen strukturiert Argumentationen aufzeigen und auf unerwartete Vorschläge, Einwände und Hinweise der Gutachter antworten. Das reale Projekt muss ein ingenieurwissenschaftliches Thema behandeln.
<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 180 Std. (6 CP) <i>Projektarbeit (80 %)</i> <i>Dokumentation (10 %)</i> <i>Präsentation und Vorbereitung (10 %)</i>
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Mitarbeit im Projektteam, Ausarbeitung der Dokumentation, Teilnahme an der Präsentation
<b>Note der Fachprüfung</b>	Bewertung der praktischen Tätigkeit, der schriftlichen Dokumentation und der Präsentation gehen in die Gesamtnote der Projektarbeit ein.
<b>Leistungspunkte</b>	6 CP nach Bestehen der Fachprüfung
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Fernstudium auf Basis von schriftlichem Lehrmaterial mit begleitender tutorieller Betreuung sowie Einsendearbeiten mit qualifizierter Rückmeldung.  Fakultative Präsenz- und/oder Onlineveranstaltungen zur fachlichen Vertiefung und Prüfungsvorbereitung.  Informationen in Fachforen sowie Übungen / Übungsklausuren über den Online-Campus.
<b>Sprache</b>	Deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	abgeschlossene Berufspraktische Phase; Kenntnisse in Führung und Kommunikation empfohlen.
<b>Literatur</b>	<b>jeweils in der neusten Auflage:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jakoby, W.; Projektmanagement für Ingenieure; Vieweg + Teubner</li> <li>• Madauss, Bernd J.: Projektmanagement.</li> <li>• Boy, J. et al.: Projektmanagement.</li> <li>• Reschke, H.; Schelle, R.; Schnopp (Hrsg.): Handbuch Projektmanagement.</li> <li>• Wermter, M.: Strategisches Projektmanagement.</li> <li>• Wischnewski, E.: Modernes Projektmanagement.</li> <li>• Heintel; Kraintz: Projektmanagement. Eine Antwort auf die Hierarchiekrise?</li> </ul>

<b>Name des Moduls</b>	<b>Berufspraktische Phase</b> Aufgeteilt in die Lehrveranstaltungen: – 1. Teil: Praktische Ausbildung – 2. Teil: Praxisbegleitende Lehrveranstaltung			
<b>Dauer des Moduls</b>	12 Wochen für die Praxisphase			
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule			
<b>Modulverantwortlich</b>	BPP-Beauftragter Betreuer der praktischen Ausbildung Lehrpersonal für die begleitende Lehrveranstaltung			
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	Die Studierenden sollen konkrete Aufgaben aus der beruflichen Praxis des Ingenieurs bearbeiten und lösen. Dabei sollen sie Wissen und Kenntnisse aus dem Studium anwenden und erweitern.  Durch die Einbindung in die operative Ebene eines Unternehmens sollen die Studierenden Einblicke in industrielle Organisationsformen bekommen und soziale Handlungskompetenzen entwickeln.			
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Ausprägung</b>	+	++	+++
	Wissensverbreiterung		x	
	Wissensvertiefung		x	
	Wissensverständnis		x	
	Nutzung und Transfer			x
	Wissenschaftliche Innovation	x		
	Kommunikation und Kooperation			x
	Wissenschaftliches Selbstverständnis			x
<b>Inhalte</b>	Im Verlauf der BPP bearbeiten die Studierenden in einem Betrieb ein konkretes Projekt, das aus dem ingenieurwissenschaftlichen oder auch aus dem nichttechnischen Bereich stammen kann. Die Studierenden sollen Aufbau und Funktion betrieblicher Systeme kennen lernen sowie Einsichten in die funktionalen Zusammenhänge moderner Arbeitsverfahren, z.B. Entwicklungs-, Produktions- und Montageprozesse, gewinnen.			
<b>Arbeitsaufwand</b>	Summe: 360 Std. (12 CP) <i>Praktische Arbeit (85 %)</i> <i>Vor- und Nachbereitung / Dokumentation (15 %)</i>			
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Teilnahme am Online Repetitorium <i>Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten</i>  Abgabe des Abschlussberichts zur Berufspraktischen Phase erfolgreiche Teilnahme an der praxisbegleitenden Lehrveranstaltung <i>Führung und Kommunikation</i>			
<b>Note der Fachprüfung</b>	Die berufspraktische Phase wird beurteilt, jedoch nicht benotet. Jede Teilprüfung muss bestanden werden.			
<b>Leistungspunkte</b>	12 CP nach Anerkennung der Praxisphase und erfolgreichem Abschluss der begleitenden Lehrveranstaltung.			

---

<b>Lehr- und Lernformen</b>	Angeleitete wissenschaftliche Arbeit
<b>Sprache</b>	Deutsch
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Alle Module der ersten drei Leistungssemester sind abgeschlossen

<b>Name des Moduls</b>	<b>Bachelorarbeit und Kolloquium</b>			
<b>Dauer des Moduls</b>	1 Leistungssemester			
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelor-Studiengänge der Wilhelm Büchner Hochschule			
<b>Modulverantwortlich</b>	Dekan des Fachbereichs			
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p>Mit der Bachelorarbeit zeigt der Studierende, dass er in der Lage ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine Fragestellung aus den Ingenieurwissenschaften selbstständig nach wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten</p> <p>Im Kolloquium beweist er seine Fähigkeit, seine Abschlussarbeit vor einem wissenschaftlichen Expertengremium darzustellen und zu verteidigen.</p>			
<b>Kompetenzprofil</b>	<b>Kompetenzen / Ausprägung</b>	+	++	+++
	Wissensverbreiterung			x
	Wissensvertiefung			x
	Wissensverständnis			x
	Nutzung und Transfer			x
	Wissenschaftliche Innovation			x
	Kommunikation und Kooperation		x	
Wissenschaftliches Selbstverständnis			x	
<b>Inhalte</b>	<p>Im Rahmen der Bachelorarbeit werden i.d.R. kleinere anspruchsvolle Entwicklungsprojekte oder eine Konzepterarbeitung durchgeführt.</p> <p>Präsentation zur Abschlussarbeit mit anschließender mündlicher Prüfung.</p>			
<b>Arbeitsaufwand</b>	<p>Summe: 360 Std. (12 CP)</p> <p><i>Abschlussarbeit (67 %)</i></p> <p><i>Dokumentation (13 %)</i></p> <p><i>Vorbereitung und Durchführung des Abschlusskolloquiums (20 %)</i></p>			
<b>Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten</b>	Siehe Prüfungsordnung			
<b>Note der Fachprüfung</b>	Bewertete Abschlussarbeit und Kolloquium			
<b>Leistungspunkte</b>	12 CP nach Bestehen der Fachprüfung			
<b>Lehr- und Lernformen</b>	Angeleitete wissenschaftliche Arbeit			
<b>Sprache</b>	Deutsch			
<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	Siehe Prüfungsordnung			