

Hochschule Düsseldorf
University of Applied Sciences

HSD

Zentrum für Weiterbildung und Kompetenzentwicklung
Centre for Training and Competence Development

ZWEK

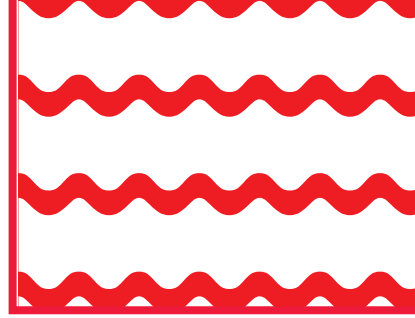
STUDIUM INTEGRALE

**DAS
VORLESUNGS
VERZEICHNIS**

FÜR ALLE

**WINTER
SEMESTER
2025/26**

ANMELDUNG



Anmeldung per E-Mail:

studiumintegrale@hs-duesseldorf.de

Bitte nennen Sie in der E-Mail zur Anmeldung folgende Informationen:

(Wir empfehlen, den nachfolgenden Bereich
zu kopieren, in Ihre E-Mail einzufügen und
die Angaben zu ergänzen.

Alle Angaben sind für die Bearbeitung erforderlich)

Vorname, Name:

Matrikelnummer:

E-Mail-Adresse (bitte nutzen Sie Ihre HSD-Mailadresse):

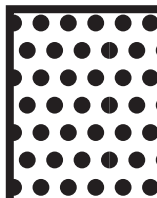
Fachbereich und Studiengang (bitte keine Abkürzungen):

Semester:

Titel der Lehrveranstaltung:

Tag / Uhrzeit der ausgewählten Lehrveranstaltung:

**Möchten Sie Leistungspunkte dafür
erhalten? Bitte ja oder nein angeben:**





INHALTS VERZEICHNIS

**Vorlesungsverzeichnis für das
Wintersemester 2025/26**

04

Fachbereich
Architektur

08

Fachbereich
Design

55

Fachbereich
Elektro- und Informationstechnik

58

Fachbereich
Maschinenbau und Verfahrenstechnik

61

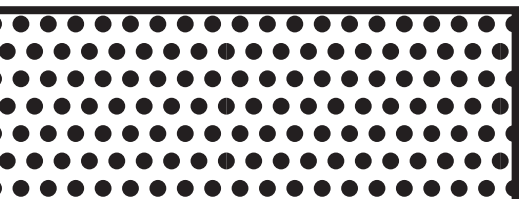
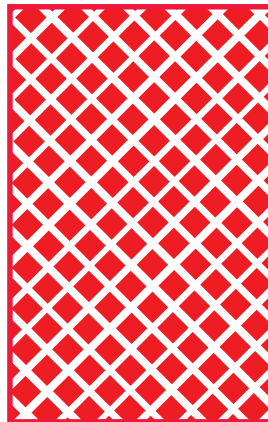
Fachbereich
Medien

64

Fachbereich
Sozial- und Kulturwissenschaften

68

Fachbereich
Wirtschaftswissenschaften



ARCHITEKTUR

Bitte beachten Sie, dass sich die Lehrveranstaltungen des Fachbereichs Architektur an Studierende mit künstlerisch-gestalterischen Interessen und Fähigkeiten richten. Praktische Erfahrungen sowie künstlerische und handwerkliche Vorkenntnisse werden für das jeweilige Fach erwartet. Sie könnten gebeten werden, der oder dem Lehrenden einige eigene Zeichnungen oder andere künstlerische Arbeiten zu zeigen. Die Lehrenden des Fachbereichs Architektur freuen sich auf Ihre Beiträge!

Veranstaltung: Material- und Baustoffkunde I
Dozent*in: Prof.in Astrid Bornheim
Ort: Raum 06.E.006
Zeit: dienstags 10:00— 11:30 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: Einführung in verschiedene Baumaterialien und deren Eigenschaften
Nachhaltigkeit und Umweltverträglichkeit von Baumaterialien

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Baukonstruktion I
Dozent*in: Prof.in Katharina Schrader
Ort: Raum 06.E.006
Zeit: dienstags 11:45— 13:15 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: Grundlagen der Fügung und materialgerechter Bauweise
Verschiedene Konstruktionsarten und Bauweisen

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Baugeschichte I
Dozent*in: Prof. Dr. Thorsten Scheer
Ort: Raum 06.E.006
Zeit: mittwochs 08:30— 10:00 Uhr ab 01.10.2025

Inhalt: Die Lehrveranstaltung vermittelt den Studierenden einen Überblick über die historische Entwicklung der Architektur und Innenarchitektur. Sie lernen bedeutende Bauwerke, Stile und Strömungen kennen und können deren Einfluss auf die heutige Architektur analysieren und bewerten.

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Lichtplanung I
Dozent*in: Prof.in Katja Schiebler
Ort: Raum 06.E.006
Zeit: freitags 14:15— 15:45 Uhr ab 10.10.2025

- Inhalt:**
- Grundlagen Licht – biologische Wirkungen, optische Wahrnehmung
 - Grundlagen Lichttechnik – Grundgrößen wie Leuchtdichte, Tageslichtquotient, Beleuchtungsstärke, Blendung, Lichtfarbe
 - Grundlagen Tageslicht – Planung von Seiten- und Oberlichtöffnungen, einfache Dimensionierung und Anordnung; Studieren von grundsätzlichen Lichtwirkungen mittels Modelluntersuchungen im Tageslichtlabor
 - Grundlagen Kunstlicht – Grundkenntnisse über Lampen und Leuchten, Erstellen einfacher Kunstlichtplanungen.

Prüfungsleistungen: Abgabe / Hausarbeit

Veranstaltung: Grundlagen der TGA

Dozent*in: Prof. Dr. Eike Musall

Ort: Raum 06.E.006

Zeit: montags 12:00 — 15:00 Uhr ab 06.10.2025

Inhalt: Es werden Grundlagen und zeitgemäße Optionen technischer Gebäudeausrüstung zur Heizung, Lüftung, Kühlung, Trinkwassererwärmung, Elektro- und Sanitärplanung (Bad, Küche, Frisch-, Ab- und Regenwasser) sowie der Nutzung von erneuerbaren Energien (PV, Solarthermie, etc.) inkl. ihrer sekundären Strukturen (Schächte und Leitungen) sowie deren bautechnischen Anforderungen (bspw. Schall- und Brandschutz) beispielhaft dargestellt.

Ein Augenmerk liegt auf energiesparenden Ansätzen.

Darauf aufbauend werden die Wechselwirkungen zur Architektur thematisiert und Optionen zur Gestaltung und Einbindung von technischen Anlagen in Gebäuden aufgezeigt.

Parallel erfolgt die Berechnung und Bestimmung von Kenngrößen und Leistungsparametern. Es werden Unterschiede von Wohn- und Nichtwohngebäuden aufgezeigt.

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Ausbau-Konstruktion
Dozent*in: Prof.in Christiane Ern
Ort: Raum 06.E.006
Zeit: 17:00 — 18:30 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: Die Veranstaltung vermittelt vor dem Hintergrund erlernter Grundlagen weiterführende Kenntnisse über gestalterische, technische und baukonstruktive Zusammenhänge im konstruktiven Ausbau. Vermittlung der wichtigsten Baustoffe und Bauteile als konstruktionstypische Gefüge und Ausbausysteme: Trenn- und Installationswände, Decken- und Wandbekleidungen; Bodenaufbauten; Ausbauteile; Türen; Treppen. Entwicklung wesentlicher Ausbauglieder im konstruktiven Zusammenspiel.

Prüfungsleistungen: Klausur

DESIGN

Bitte beachten Sie, dass sich die Lehrveranstaltungen des Fachbereichs Design an Studierende mit künstlerisch-gestalterischen Interessen und Fähigkeiten richten. Praktische Erfahrungen sowie künstlerische und handwerkliche Vorkenntnisse werden für das jeweilige Fach erwartet. Sie könnten gebeten werden, der oder dem Lehrenden einige eigene Zeichnungen oder andere künstlerische Arbeiten zu zeigen. Die Lehrenden des Fachbereichs Design freuen sich auf Ihre Beiträge!



Veranstaltung: Artistic Research
Dozent*in: Prof.in Mareike Foecking
Ort: Seminarraum 06.1.055
Zeit: montags 13:00 — 16:00 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: Artistic Research ist eine Erfindung, eine Möglichkeit, ein Begriff zum Geld einwerben, eine ästhetische Entscheidung, keine Möglichkeit wissenschaftlich zu arbeiten oder vielleicht gerade eine Möglichkeit, besonders interessant und ungewöhnlich wissenschaftlich zu arbeiten und so weiter.

Artistic Research klingt wie ein Programm, auf das sich viele einigen können, und doch wird es an unterschiedlichen Standorten jeweils anders bearbeitet und eingesetzt. In diesem Seminar werden wir uns mit verschiedenen Definitionen und Positionen von Artistic Research beschäftigen. Wenn das Besondere an der Kunst ein „tacit knowledge“ ist, welche Art des Wissens kann dann künstlerische Arbeit im Kontext mit Artistic Research als eine Methode generieren?

Auch werden wir uns im Hinblick auf jüngste Entwicklungen der sogenannten „KI“, also des Machine Learning, und unter Erprobung von Anwendungen wie „chat gpt“ damit beschäftigen, herauszufinden, welches die Bereiche von Artistic Research sind, an denen die Maschinen scheitern.

Teil des Seminars wird eine Konferenz am 8./9.1.26 sein. Wir werden die Positionen der Vortragenden zuvor gemeinsam bearbeiten.

Zentral wird die Entwicklung einer eigenen „Artistic Research“-Arbeit sein, die Themen sollen von den Studierenden im Seminar erarbeitet werden. Wichtig ist auch, den immer sehr kollaborativen Aspekt der Artistic Research Seminare, vor allem im Diskurs zur Entwicklung der individuellen Arbeiten, zu erwähnen.

Bei weiteren Fragen zum Seminar können dazu auch in den Forschungsreports 2024 und 2023 die Texte über die Ausstellungen zu Artistic Research, die ich mit Studierenden durchführte, gelesen werden. Sie sind informativ und repräsentativ dafür, wie im Seminar gearbeitet wird.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Körper – Raum – Struktur
Dozent*in: Fabian Maximilian Frieze
Ort: 06.3.048 Atelier 5
Zeit: montags 13:00 — 16:00 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: In diesem Grundkurs behandeln wir die visuellen und künstlerischen Dimensionen der Begriffe Körper, Raum und Struktur. Wir untersuchen, was einen Körper im gestalterischen Sinne ausmacht, wie Raum als visuelles und physisches Element funktioniert und wie Strukturen als verbindende Prinzipien Form und Ordnung schaffen. Aus unterschiedlichen Perspektiven analysieren wir diese Begriffe und entwickeln durch den Einsatz vielfältiger Materialien neue künstlerische Ansätze.

Durch Beispiele und praktische Übungen schaffen wir uns einen umfassenden Überblick über die bildnerischen Möglichkeiten, die sich aus dem Zusammenspiel von Körper, Raum und Struktur ergeben. Wir nutzen verschiedene gestalterische Ansätze und erlernen prozesshaftes Arbeiten, das uns hilft, diese Grundelemente in unserer künstlerischen Praxis bewusst einzusetzen. Ziel des Kurses ist es, ein tiefes Verständnis für die visuellen Potenziale dieser grundlegenden Gestaltungselemente zu entwickeln und sie in eigenständigen gestalterischen Projekten umzusetzen

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Formen im Raum – Emotionen, Material und Geste
Dozent*in: Fabian Maximilian Frieze
Ort: 06.3.048 Atelier 5
Zeit: montags 16:30 — 19:30 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: In diesem Kurs stehen Form, Material und körperliches Arbeiten im Vordergrund. Wir nähern uns dem Raum über bildhauerische Erfahrungen: Durch schnelle Übungen, einfache Handgriffe und zugängliche Materialien erkunden wir, wie Formen entstehen – welche Wirkungen sie entfalten, wie sie sich im Raum behaupten und was sie in unserer Wahrnehmung auslösen.

Wöchentlich entstehen neue Formen – durch Arbeitsmodelle, spontane Skizzen im Raum oder kleine skulpturale Interventionen. Ziel ist es, ein unmittelbares Gespür für Volumen,

Proportion, Spannung und Balance zu entwickeln – und zu verstehen, wie sich durch Material und Geste Bedeutung aufbauen lässt. Auch der grundsätzliche Umgang mit Material, Werkzeug und Handwerk steht im Fokus.

Ein weiteres zentrales Grundgerüst des Kurses bilden Emotionen: Welche Rolle spielen Gefühle in der Formgebung? Welche Stimmungen transportieren bestimmte Materialien oder Oberflächen? Wie lässt sich ein innerer Zustand in eine räumliche Geste übersetzen – und umgekehrt?

Der Kurs lebt von euren Impulsen: Ihr bringt eure Ideen, Stimmungen und Interessen mit. Darauf bauen wir auf und erarbeiten gemeinsam vielfältige Zugänge zum skulpturalen Entwerfen.

Am Ende entsteht eine individuelle Mappe, die eure Versuche, Modelle und Entwicklungen dokumentiert und den gestalterischen Prozess sichtbar macht.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: t y p o a l s e x p e r i m e n t

Dozent*in: Tino Graß

Ort: 06.2.056 Atelier 6

Zeit: montags 09:00 — 12:00 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: »wie entsteht schrift außerhalb des klassischen gestaltungsprozesses?«wann wird etwas »lesbar«? ab wann wird die schrift zum bild? wir sehen schriftgestaltung als experimentiert bei dem alltagsgegenstände und ungewöhnliche methoden bewusst als grundlage der gestaltung eingesetzt werden. wir denken buchstaben neu. wir sammeln und sprechen über geschichtliche beispiele & zeitgenössische positionen experimenteller typografie. wir entwickeln und produzieren eigene schriftzeichen oder alphabete, basierend auf ungewohnten materialien, techniken und gegenständen. schriften aus natur, architektur, zufall, geräusch! wir sammeln ungewöhnliche materialien und oder gebrauchsgegenstände z. b. drähte, verpackungen, pflanzen, schwämme, folien, gewürze, seile, werkzeuge, staubsaugerrohre, fahrradketten, murmeln, konfetti, wasser, flugzeuge, tape – alles ist möglich. wir testen

und experimentieren. denken nach über formen und eigenschaften wie flexibel, fest, flüssig, über farbe, druckmethoden, etc. drucken mit gemüse, seilen, schrauben, z.b. Monotypien oder frottagen; formen, knoten, biegen draht, schnur, kabel, entwickeln räumliche buchstaben, fuß-/handabdrücke, reifen, deckel, alltagsgegenstände mit farbe, gegenstände aus der natur, blätter, stöcke, blüte, etc. wir verwenden die spannendsten experimente als grundlage zur weiterentwicklung und ausarbeitung. entwickeln eine visuellen systematik. welche regeln übernehmen wir? welche brechen wir? wir gehen in die konkrete umsetzung und produktion. von der entwicklung einzelner zeichensätzen bis hin zur ausarbeitung eines eigenen experimentellen alphabets ist alles möglich. hiebei können analoge und oder digitale werkzeuge zur anwendung kommen. scans, fotos, digitale bearbeitung, vektoren, animierte oder generative anwendungen für analoge, digitale oder hybride formate wie plakate oder animationen.

zusammenfassung / ablauf:

zu beginn sprechen wir über geschichtliche beispiele & zeitgenössische positionen experimenteller typografie. die kurstage werden in der ersten phase aktiv als workshoptage genutzt. hierzu ist es notwendig alleine oder in der gruppe von max 3 personen experimentelle ansätze expressiver schriftgestaltung zu erarbeiten, die im weitem zur ausarbeitung verwendet werden. dies bedeutet sich mit materialien zu versorgen und diese vor ort zu bearbeiten.

die zweite phase wird zur besprechung und auseinandersetzung ihrer entwürfe genutzt. wir präsentieren und diskutieren ihre designideen und die stufen der weiterentwicklung in der gruppe. hierzu wird es notwendig sein, ihre arbeiten ausserhalb des kurses weiter zu entwickeln.

die letzte phase ist die finalisierung und die festlegung eines mediums zur präsentation ihrer arbeit. dieses medium wird sich über den gestaltungsprozess entwickeln uns ist offen. von der postkarte über eine räumliche anwendung bis zum bewegtbild ist alles denkbar.

aufgrund der praktischen arbeit vor ort und den räumlichen gegebenheiten ist der kurs auf ca. 25 studierende begrenzt.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Philosophie im Computerspiel
Dozent*in: Jan Paffrath
Ort: MS Teams
Zeit: montags 09:00 — 12:00 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: Seit den 1980ern findet eine Debatte darüber statt, ob Computer- und Videospiele als Kunstwerke zu klassifizieren sind, und falls ja, welche Spiele so einzuordnen sind. Wir werden das Seminar damit beginnen, ein grundlegendes theoretisches Rüstzeug für diese Debatte zu erarbeiten.

Wenn Computerspiele als Kunst zu klassifizieren sind, so sollten sie erstens – wie es auf Kunst im Allgemeinen zutrifft – bereits von sich aus in einem Dialog mit Philosophie und Literatur stehen. Zweitens sollte es möglich sein, neue Dialoge zwischen Spielen einerseits und Philosophie und Literatur andererseits zu eröffnen, in denen sie sich gegenseitig beleuchten. Dieses Seminar wird beide Möglichkeiten beleuchten und erproben. Dazu werden wir eine ganze Reihe sehr unterschiedlicher historischer wie zeitgenössischer philosophischer Autoren kennen lernen, darunter Johann Gottfried Herder, Friedrich Nietzsche, Walter Benjamin, Albert Camus, Giorgio Agamben, Roland Barthes, Ludwig Feuerbach, Martin Heidegger, Mark Fisher und andere – immer im Dialog mit einer Reihe verschiedener sowohl gegenwärtiger als auch älterer Computer- und Konsolenspielen, die wir im Seminar kennenlernen und diskutieren wollen.

Im Seminar wird nicht gespielt. Relevante Szenen aus den Spielen werden gegebenenfalls als Videos gezeigt. Teilnehmer*innen sollten zumindest in Grundzügen der englischen Sprache mächtig sein. Als Prüfungsleistung ist eine längere Hausarbeit von ca. 15-20 Seiten zu schreiben.

Das Seminar wird als Online-Seminar auf Teams abgehalten.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Schreiben in Zeiten der Unruhe
Dozent*in: Barbara Peveling
Ort: Seminarraum 06.2.001
Zeit: montags 13:00 — 16:00 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: Was bedeutet Unruhe in Texten der Gegenwart? Wie können wir heute Kreativität definieren? Was bedeutet Textarbeit in Zeiten der KI? Wie lassen sich kreative Prozesse durch die modernen Techniken in Text und Schrift perfektionieren? Das Labor zu Text und Schrift versucht Antworten auf brennende Fragen zu finden und neue textliche Praktiken zu erproben. Ausgerüstet mit Stift und Notizbuch geht es auf Erkundungstour.

Anhand von kurzen Darstellungen, gemeinsamen Besprechungen, als auch ersten Kompositionen entdecken wir unterschiedliche Themen für die Bedeutung des Begriffs der Unruhe und definieren dies für uns neu. In der zweiten Semesterhälfte steht die Entwicklungsarbeit eines eigenen Projekts im Vordergrund. Grundlage dazu wird das Werk „Das Buch der Unruhe“ von Fernando Pessoa sein.

In der zweiten Semesterhälfte steht die Entwicklungsarbeit eines eigenen Projekts im Vordergrund.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Design und Umgebung. Medienkulturelle Perspektiven in Gestaltung und Design

Dozent*in: Dr. phil. Daniel Rademacher

Ort: 06.E.002 Hörsaal/Seminarraum

Zeit: montags 09:00 — 12:00 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: Die Thematisierung von Umgebungen bietet sich in vielerlei Hinsicht für eine Einführung und Vertiefung designtheoretischer Fragen an: Umgebungen können als Orte wahrgenommen werden, in denen Gegenstände ihre Bedeutungen und Funktionen erhalten. Sie können als konkrete Räume gedacht werden, die von Designer:innen gestaltet und hervorgebracht werden. Sie können als Gefüge erscheinen, die wirtschaftlich, politisch und sozial bestimmt sind. Oder sie erscheinen als unbestimmte Umgebungen, die von Klimawandel und menschengemachten Zerstörungen heimgesucht werden. Nicht zuletzt steht der Titel „Design und Umgebung“ für eine Einführung in konstruktivistische Denkweisen, die die Schaffung von Umgebungen und Umwelten in den Relationen von Wahrnehmungen, Begriffen und Gestaltung beschreiben.

Die Vorlesung bietet neben der Diskussion designtheoretischer und medienkulturwissenschaftlicher Zugänge auch praxisnahe künstlerische Recherchen, so dass eine Nähe von Denken und Machen, Lesen und Besprechen, Betrachten und Gestalten entsteht.

Prüfungsleistungen: Vorlesung

Veranstaltung: Design ≥ Design

Dozent*in: Marcus Wetzler

Ort: Seminarraum 06.2.001

Zeit: montags 16:30 — 19:30 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: Die Herausforderungen der Gegenwart sind geprägt von sozialen, wirtschaftlichen, ökologischen und technologischen Veränderungsprozessen. In ihrem Umgang und der damit verbundenen Unsicherheit kann Design einen relevanten Beitrag leisten, indem es neue Lösungsansätze ermöglicht. Das Seminar versteht sich als Einführung in die Theorien eines erweiterten Designverständnisses, das einen rein ästhetischen und objektbezogenen Anspruch überschreitet und über traditionelle Designaufgaben hinausgeht. Ausgehend von den Grundlagen des Designprozesses öffnen wir Design zur Problemlösungsstrategie, das die Komplexität heutiger Herausforderungen und ihrer systemischen Bedingungen akzeptiert.

Darauf aufbauend werden in Gruppenarbeit relevante Texte, Positionen und Theorien thesenbasiert präsentiert und gemeinsam diskutiert. In gemeinsamer Reflexion betrachten wir unterschiedliche Ansätze und ordnen sie kritisch zueinander ein. Alle Teilnehmenden haben darüber die Möglichkeit, ihre Interessen einzubringen und das neu erlernte Wissen über ihre eigenen Fragestellungen zu kontextualisieren.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Sound, Music, Technology

Dozent*in: Robert Eisinger

Ort: Seminarraum 06.1.055

Zeit: dienstags 13:00 — 16:00 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: Wo treffen Gestaltung, Musik und Sound aufeinander? Wie lassen sich visuelle Informationen in Klänge übersetzen (und umgekehrt)? Und was hat Düsseldorf mit Techno zu tun?

In diesem Kurs experimentieren wir mit Klang und Musik, um die Grundkonzepte elektronischer Musik und des Sounddesigns zu erforschen. Wir werfen einen Blick auf die Entwicklung elektronischer Musik – von ihren Anfängen über die Avantgarde der 1950er, Konzeptmusik der 1960er und den Synthpop der 1980er bis hin zu aktuellen Strömungen. Dabei analysieren wir künstlerische Positionen und klangspezifische Gestaltungsstrategien, untersuchen ihre Anwendung und reflektieren ihre Funktion und Wirkung.

Ein zentraler Bestandteil des Kurses ist die Auseinandersetzung mit der Technologie hinter elektronischer Musik. Wir arbeiten mit Modulersynthesizern in Form der Open-Source-Software VCV Rack 2, um eigene Soundpieces zu entwickeln. Für die Teilnahme wird ein Rechner benötigt – idealerweise ein Laptop, da Tablets nicht ausreichen. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Zeichnung und Illustration

Dozent*in: Burchhard Garlichs

Ort: 06.3.043 Atelier 4

Zeit: dienstags 09:00 — 12:00 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: In der Zeichnung kristallisieren sich die Ideen. Eine Zeichnung ist ein Beginn, ein Dialog, ein fertiges Werk. Zeichnen heißt sehen, verstehen, entwickeln, empfinden und ausdrücken.

Es geht um die Erforschung innerer und äußerer Realitäten, um Entwicklung von Ideen und Utopien, um das Ausloten von zeichnerischen Möglichkeiten, Kennenlernen und Verbessern von zeichnerischen Techniken, um Leidenschaft und Experiment. Dabei werden wir auch an außergewöhnlichen Orten gewöhnliche Sehweisen aufbrechen und neue Perspektiven schaffen.

Zum ersten Termin bitte alles vorhandene Zeichenmaterial, auf jeden Fall aber verschiedene Bleistifte und Papier bereithalten.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Generative Gestaltung

Dozent*in: Carsten Heisterkamp

Ort: 06.3.036 Atelier 1

Zeit: dienstags 13:00 — 16:00 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: Generatives Design mit Hilfe von klassischer Programmierung umfasst ein weites Feld an gestalterischen Anwendungs- und Ausdrucksmöglichkeiten. Von Datenvisualisierung und Data Storytelling, Interaction und Game Design, bis zu parametrischer Gestaltung, Physical Computing und audiovisueller Kunst.
Dieser Kurs führt in die Möglichkeiten und Praxis des generativen Designs und des kreativen Programmierens ein. Anhand der auf Processing und JavaScript basierenden Programmiersprache p5js werden die Grundlagen der Programmierung und der Verwendung von Code als künstlerisch-gestalterisches Ausdrucksmittel vermittelt und in eigenen interaktiven, audiovisuellen Projekten umgesetzt. Dabei werden auch die Möglichkeiten und Verwendung aktueller großer Sprachmodelle wie ChatGPT in der Programmierung betrachtet.
Für den Kurs wird ein handelsübliches, aktuelles Notebook (MacOS/Windows/Linux) oder Tablet mit physischer Tastatur, Internetzugang, aktuellem Betriebssystem und aktuellem Google Chrome Browser benötigt.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: live on tape Videostudio-Produktionen

Dozent*in: Lisa C. Heldmann

Ort: 04.3.014 Video Studio

Zeit: dienstags 16:30 — 19:30 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: Im kommenden Wintersemester werden wir wieder musikbezogene Live-Produktionen im Videostudio planen, umsetzen

und im Format „Live on Tape“ aufzeichnen. Die Ergebnisse werden anschließend auf unserem Live-on-Tape-Kanal veröffentlicht: liveontape0.wordpress.com
(Hinweis: Die Seite befindet sich noch im Aufbau.)

Wie die Produktionen aussehen, liegt ganz in euren Händen, die einzige Voraussetzung ist das Live-Aufzeichnungsformat und der Musikbezug. In den vergangenen Semestern entstanden unter anderem Konzerte verschiedenster Musikrichtungen, Interviews mit Künstler:innen, Jam Sessions, DJ-Sets und ein Dance-Cypher.

Für die Produktionen gibt es verschiedene Rollen zu besetzen. Zum Beispiel, Kamera, Licht, Ton, Live-Regie, Setdesign, Produktionsleitung, Bildtechnik, Grafik, aber auch Kameraassistent und andere Hilfsjobs am Set.

Voraussetzung für den Kurs ist eine gewisse Technikaffinität und, dass ihr Lust auf Zusammenarbeit mit den anderen in der Gruppe habt.

Studierende aus anderen Fachrichtungen sind im Rahmen des Studiums Integrale herzlich willkommen!

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Punk, Protest & Perfektion – die Mode Vivienne Westwoods und ihre fotografische Inszenierung

Dozent*in: Moritz Krauth

Ort: 06.E.002 – Hörsaal/Seminarraum

Zeit: dienstags 13:00 — 16:00 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: Vivienne Westwood war eine Ikone der Modewelt, deren Entwürfe Punk-Ästhetik, britische Tradition und gesellschaftspolitische Statements vereinten. Ihre Mode war rebellisch, zugleich aber handwerklich meisterhaft und von historischer Schneiderkunst inspiriert. In diesem Seminar erforschen wir ihre kühnen Designs und wie sie in der Modefotografie inszeniert wurden. Wie kann Fotografie als visuelles Medium genutzt werden, um Mode als Ausdruck von Rebellion, Identität und Kultur darzustellen? Diesen Fragen werden wir uns in Form von Referaten, Screenings, Ausstellungsbesuchen sowie im gemeinsamen Austausch nähern.

Ziel des Seminars: Die Teilnehmenden setzen sich mit der Bildsprache der Modefotografie auseinander und entwickeln eigene fotografische Konzepte, die den Geist von Westwoods Mode aufgreifen können. Dabei geht es nicht nur um Ästhetik, sondern auch um die Frage, wie Modefotografie als gesellschaftliches Statement wirken kann.

Inhalte:- Einführung in die Modefotografie: Licht, Komposition und Inszenierung

- Analyse von Westwoods Kollektionen und fotografischer Darstellung
- Entwicklung eines individuellen fotografischen Konzepts inspiriert von Westwoods Stil und Ideologie
- Experimentelle Herangehensweisen an Modefotografie – zwischen Eleganz und Provokation
- Praktische Shootings mit Fokus auf Storytelling, Haltung und politische Aussagekraft

Zielgruppe: Dieses Seminar richtet sich an Fotografie- und Modeinteressierte, die ihre kreative Bildsprache weiterentwickeln möchten und sich für die Verbindung von Mode, Fotografie und gesellschaftlicher Provokation begeistern.

Voraussetzungen: Grundkenntnisse in Fotografie und eigenes Kamera-Equipment sind hilfreich.

Abschluss: Die Teilnehmenden erstellen eine eigene fotografische Serie, die am Ende des Seminars präsentiert und diskutiert wird.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: MACHT KAPUTT WAS EUCH KAPUTT MACHT – Widerstand in Bewegung

Dozent*in: Prof.in Maiken Laackmann

Ort: 06.3.043 Atelier 4

Zeit: dienstags 13:00 — 16:00 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: BEWEGTE PLAKATE: Algorithmen bestimmen, wen wir lieben, was wir kaufen, welche Meinungen wir hören. Scheinbar selbstbestimmt scrollen und scrollen und scrollen wir uns zu wertvollen Datenpaketen zusammen, während wir immer mehr das soziale Miteinander aus den Augen verlieren und Techkonzerne durch unsere Daten zu den mächtigsten Playern der Welt werden.

Zeit, das System zu stören. Wir entwickeln in diesem Seminar bewegte Protest-Plakate zum Thema digitale Manipulation durch Algorithmen z.B. von Instagram, Tinder, ...Gehört wird, wer sichtbar ist: technisch ist das Seminar so angelegt, dass wir systematisch Skills im Bewegtbildbereich aufbauen / erweitern.

Das Seminarkonzept: Skillskiosk meets Systemkritik
Wir starten mit der inhaltlichen Auseinandersetzung mit Themen wie Social Media als Verhaltenslabor oder digitaler Vereinsamung – parallel identifiziert ihr, welche Bewegtbild-Techniken ihr erlernen möchtet, passend zum Thema findet. Gemeinsam erschließen wir verschiedene Techniken (Vor allem in After Effects, gern aber auch in Procreate, Blender, Cavalry), die ihr erlernen möchtet und wenden sie in unterschiedlichen Plakat-Prototypen an.

Lernziele:

Inhaltlich: Kritische Analyse digitaler Manipulationsstrategie
Handwerklich: Beherrschung neuer Animation- & Motion-Design-Techniken

Semesterablauf:

- Wochen 1-2: Theoretische Grundlagen + Tool-Exploration
- Wochen 3-10: Entwicklung von Bewegtbild-Plakaten in unterschiedlichen Techniken/ Stilen
- Wochen 11-14: Ausarbeitung der 3 stärksten Arbeiten
- Woche 15: Ausstellung und Diskussion

Literaturempfehlung:

- Zuboff, Shoshana: „Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus“
- Rushkoff, Douglas: Das Mindset. Wie die Tech-Elite die Zukunft denkt und warum wir uns davon befreien müssen.

Zum Schauen:

- Sternstunde Philosophie: „Das Mindset der Tech-Elite“. Gespräch mit Douglas Rushkoff. SRF, online verfügbar
- Orłowski, Jeff (Regie) „The Social Dilemma.“, Netflix, 2020. Netflix

Voraussetzungen: Grundkenntnisse in Programmen der Adobe-Suite, Lust auf intensives Experimentieren.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: HOW TO EXPLAIN Kompliziertes einfach erklären – Animation & Motion Design

Dozent*in: Prof.in Maiken Laackmann

Ort: 06.3.043 Atelier 4

Zeit: dienstags 16:30 — 19:30 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: Unsere Wissensvermittlung wird immer schneller und visueller – während unsere Welt immer komplexer und schwerer zu begreifen wird. Der Explainer (kurzer animierter Erklärfilm) steht an der Schnittstelle zwischen Information und Unterhaltung. Was einst anhand von Schaubildern und Diagrammen erklärt wurde, findet heute seine Fortsetzung in diversen Shorts-Formaten oder Sendungen wie „Kurzsagt“.

Wie übersetzen wir abstrakte Konzepte in bewegte Bilder? Wie vermitteln wir durch Gestaltung Wissen? In diesem Seminar entwickelt ihr einen eigenen 1-minütigen Erklärfilm zu einem TED-Talk-Thema euer Wahl. Die Bandbreite ist groß: von Tiefseeschnecken über Mental Health bis hin zu den existenziellen Fragen des Lebens.

Das Seminar ist sowohl für Bewegtbild-Einsteiger*innen wie auch Fortgeschrittene geeignet. Zur technischen Umsetzung empfiehlt sich After Effects oder Frame-by-Frame-Programme – im Stil seid ihr ganz frei: ob animierte Illustration, Collage, 3D, Motion Design oder Mixed Media – entscheidend ist die konzeptionelle und gestalterische Klarheit.

Lernziele:

Konzeptionelle Kompetenz: Komplexe Inhalte in klare narrative Strukturen bringen

Visuelle Dramaturgie: Timing, Rhythmus und Bewegung gezielt einsetzen

Stilfindung: Einen eigenständigen visuellen Erzählstil entwickeln

Technische Umsetzung: Grundverständnis für den Aufbau von der Idee zur Animation

Kritische Reflexion: Verantwortung und Grenzen der Wissensvermittlung durch Gestaltung

Semesterablauf:

- Wochen 1-3: Text und Konzeption
- Wochen 4-6: Stilentwicklung und Storyboard (Styleframes, Animatics)
- Wochen 7-13: Produktion (Animation, Sound, Postproduktion)
- Wochen 13-15: Finalisierung und Präsentation

Schwerpunkte:

Storytelling-Strategien, Styleframe-Entwicklung, Animatic-Erstellung, Bewegungssprache, Sound-Design, Bild-Ton-Komposition

Zielgruppe:

Studierende mit ersten Erfahrungen in digitaler Gestaltung bis hin zu Fortgeschrittenen.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Friedrich Nietzsche: Also Sprach Zarathustra

Dozent*in: Jan Paffrath

Ort: MS Teams

Zeit: dienstags 13:00 — 16:00 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: Friedrich Nietzsche ist einer der bekanntesten Philosophen des späten 19. Jahrhunderts. Als sein Hauptwerk gilt Also Sprach Zarathustra, das einzige seiner Werke, welches in Romanform verfasst ist. Es erschien in vier zunächst einzeln publizierten Teilbänden im Zeitraum zwischen 1883 und 1885. Die von Nietzsche erdachte Rahmenhandlung ist die um den Propheten Zarathustra, der jedoch von seinem persischen Vorbild nur den Namen entlehnt und dessen Philosophie ansonsten eine genaue Umkehrung der großen Religionen darstellt. Nietzsches Zarathustra predigt in einer weltgeschichtlichen Lage, die er selbst als den Tod Gottes charakterisiert. Seine Lehre ist um drei zentrale Gedanken zentriert: Erstens die Überwindung des Menschen durch die Figur des sogenannten Übermenschen, zweitens den Willen zur Macht, und drittens die Ewige Wiederkunft des Gleichen. Nun stellt es sich allerdings heraus, dass diese drei Gedanken in Widerspruch zueinander stehen, sich aneinander reiben.

Die Geschichte, die Nietzsche über Zarathustra erzählt, verläuft dramaturgisch in umgekehrter Richtung zur Geschichte der großen Religionsgründer: Während diese eine immer größere Gefolgschaft um sich sammeln, engt sich die Gruppe der Zuhörer Zarathustras im Laufe des Romans zunehmend ein und endet schließlich in der Vereinsamung des Protagonisten.

Es ist nicht ohne Weiteres vor auszusetzen, dass Zarathustras Predigten Nietzsches philosophische Auffassungen unverändert und unentstellt wiedergeben. Einer verbreiteten These zufolge wählt Nietzsche die Form des Romans gerade zu dem Zweck, eine Distanz zwischen dem Inhalt der Predigten und ihrem Autor zu erzeugen. Nietzsches eigene Philosophie ist daher aus den Lehren seiner Kunstfigur Zarathustra sozusagen erst herauszupräparieren.

Des Weiteren ist es notwendig, dem Text kritisch zu begegnen. Insbesondere Zarathustras Militarismus, seine antidemokratische und teilweise autoritäre Haltung und seine Frauenfeindlichkeit erfordern eine gründliche Kritik.

Dennoch hatte der Roman einen enormen Einfluss auf ein großes Spektrum sehr verschiedener Denker und Autoren des 20. Jahrhunderts. Wir wollen uns ihn daher in diesem Seminar vornehmen und auf seine philosophischen Inhalte hin kritisch lesen.

Prüfungsleistungen: Referat

Veranstaltung: Bild zu Bild

Dozent*in: Tania Reinicke

Ort: 06.3.048 Atelier 5

Zeit: dienstags 09:00 — 12:00 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: Die Fotografie erfährt durch Künstliche Intelligenz eine fundamentale Transformation. Das Seminar untersucht die Wechselwirkungen zwischen analoger, digitaler und KI-generierter Bildproduktion. Studierende erhalten einen Einblick, wie maschinelles Lernen die fotografische Praxis erweitert, herausfordert und analysieren dabei historische Entwicklungen sowie aktuelle Tendenzen. Der Kurs beleuchtet, wie Algorithmen die Bilderstellung, -bearbeitung und -interpretation verändern und neue ästhetische Möglichkeiten

eröffnen. Die Auseinandersetzung mit unterschiedlichsten künstlerischen Ansätzen bildet den Ausgangspunkt für die Entstehung eigener Ideen und Projekte. Im Vordergrund steht die Erprobung neuer Arbeitsweisen und Entwicklung neuer Perspektiven auf das Thema. Die Grundlagen sowohl klassischer fotografischer Verfahren als auch KI-gestützter Bildgenerierung werden anhand der Seminararbeiten vertieft. Die Präsentation und gemeinsame Diskussion der Seminararbeiten in der Gruppe ist ein wesentlicher Bestandteil des Seminars. Das Ziel des Seminars ist die Ausarbeitung einer Semesterarbeit, die das Spannungsfeld zwischen traditioneller und KI-basierter Fotografie reflektiert.

Das Seminar bietet den Freiraum für eigene Projektideen. Plenum mit Ausarbeitung und Präsentation einer Semesterarbeit.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: ZENTRALSTATION ZEICHNUNG I

Dozent*in: Prof.in Mone Schliephack

Ort: 06.3.040 Atelier 2

Zeit: dienstags 09:00 — 12:00 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: In diesem Grundlagenkurs werden wir zeichnend mit den drei Welten arbeiten, mit denen Zeichner*innen zu tun haben: Die Welt auf dem Papier, die Welt da draussen und die Welt im eigenen Kopf. Dabei spielen verschiedenste zeichnerische Werkzeuge, Techniken und Methoden sowie unterschiedliche Bildsprachen des Darstellens und Erzählens eine wesentliche Rolle. Es wird nicht nur darum gehen, die zeichnerisch-illustrative Darstellungsfähigkeit zu verbessern, sondern auch dem persönlichen Ausdruck zu vertrauen sowie neue Erfahrungen mit bildnerischem Sehen und Denken zu machen.

Bei dem Kurs sind Neugier, Offenheit, Leidenschaft und Experimentierlust beim illustrativen Gestalten gefragt. Ziel ist, sich den persönlichen zeichnerischen und bildnerischen Werkzeugkoffer möglichst komplex mit weitreichendem Werkzeug zu füllen – egal auf welchem Niveau man startet.

Material: A2 Papier, diverse Stifte, Bleistifte, schwarze Gouache, versch. Pinsel. Genauere Infos wird es im Kurs geben.

Zum ersten Termin bitte ein paar Bögen/einen Block A2 Zeichenpapier und verschiedene Bleistifte u. Lieblingsstifte mitbringen. Wir werden im ersten Teil des Kurses viel auf A2 arbeiten, es lohnt sich, einen Block zu kaufen!

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: ZENTRALSTATION ZEICHNUNG II

Dozent*in: Prof.in Mone Schliephack

Ort: 06.3.040 Atelier 2

Zeit: dienstags 13:00 — 16:00 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: In diesem Grundlagenkurs werden wir zeichnend mit den drei Welten arbeiten, mit denen Zeichner*innen zu tun haben: Die Welt auf dem Papier, die Welt da draußen und die Welt im eigenen Kopf. Dabei spielen verschiedenste zeichnerische Werkzeuge, Techniken und Methoden sowie unterschiedliche Bildsprachen des Darstellens und Erzählens eine wesentliche Rolle. Es wird nicht nur darum gehen, die zeichnerisch-illustrative Darstellungsfähigkeit zu verbessern, sondern auch dem persönlichen Ausdruck zu vertrauen sowie neue Erfahrungen mit bildnerischem Sehen und Denken zu machen.

Bei dem Kurs sind Neugier, Offenheit, Leidenschaft und Experimentierlust beim illustrativen Gestalten gefragt. Ziel ist, sich den persönlichen zeichnerischen und bildnerischen Werkzeugkoffer möglichst komplex mit weitreichendem Werkzeug zu füllen – egal auf welchem Niveau man startet.

Material: A2 Papier, diverse Stifte, Bleistifte, schwarze Gouache, versch. Pinsel. Genauere Infos wird es im Kurs geben.

Zum ersten Termin bitte ein paar Bögen/einen Block A2 Zeichenpapier und verschiedene Bleistifte u. Lieblingsstifte mitbringen. Wir werden im ersten Teil des Kurses viel auf A2 arbeiten, es lohnt sich, einen Block zu kaufen!

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Für die Vögel III Ästhetik – Ökologie – Gestaltung
Dozent*in: Dr. Dipl.-Des. Kathrin Tillmanns
Ort: 06.3.036 Atelier 1
Zeit: dienstags 09:00— 12:00 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: Vögel üben eine starke Anziehungskraft auf den Menschen aus. Sie verkörpern Freiheit, Transzendenz, Schnelligkeit und Kraft. Die Könige der Lüfte wurden in vielen Kulturen als himmlische Boten verehrt. Seit jeher gibt es religiöses, wirtschaftliches, politisches oder wissenschaftliches Interesse an der Vogelwelt.

Vögel faszinieren seit jeher durch ihre Vielfalt, Farbenpracht, Klänge und ihre Fähigkeit zu fliegen. Dieses interdisziplinäre Seminar lädt dazu ein, sich mit dem Thema „Vögel“ aus gestalterischer, künstlerischer und ökologischer Perspektive auseinanderzusetzen.

Im Zentrum steht die Frage, wie wir als Gestalter*innen auf die vielschichtige Welt der Vögel reagieren können – sei es in Form von Illustration, Fotografie, Objektgestaltung, Sound oder digitalen Medien. Gleichzeitig beleuchten wir ökologische Zusammenhänge: Lebensräume, Artenvielfalt, Bedrohungen durch Klimawandel und Urbanisierung sowie das Verhältnis zwischen Mensch und Vogel im Anthropozän.

Das Seminar kombiniert Recherche, gestalterische Praxis und theoretische Reflexion. Ziel ist die Entwicklung individueller oder kollaborativer Projekte, die sowohl visuell wie inhaltlich Position beziehen – zwischen Naturbeobachtung und künstlerischem Ausdruck, zwischen Design und Umweltbewusstsein.

Im Seminar besteht die Möglichkeit eine Arbeit für den öffentlichen Raum am Campus Derendorf zu erstellen und hierzu mit der Medienwand zu arbeiten. Spezifische Fragestellungen hierzu werden im Seminar thematisiert.

Links:

- [Museum für Gegenwartskunst Siegen](#)
- [Museum für Naturkunde Berlin](#)
- [Max-Planck-Institute Movebank](#)
- ['Silent Spring', Rachel Carson](#)
- [Peter Scott](#)
- [David Attenborough](#)

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Project U – das Projekt bist DU

Dozent*in: Ralf Andereya

Ort: Seminarraum 06.2.002

Zeit: mittwochs 13:00— 14:30 Uhr ab 01.10.2025

Inhalt: Projekt- und Selbstmanagement für Kreative

Kreativität ist wichtig – aber ohne Struktur bleibt sie oft ungenutzt. In der Praxis zählen heute nicht nur Ideen, sondern auch Organisation, Zeitmanagement und effiziente Umsetzung.

In **Project U** lernst du die **Grundlagen des Projektmanagements** und wie du sie auf deinen eigenen Workflow überträgst. Du lernst Methoden, die dir helfen, Zeit, Energie und Fokus so einzusetzen, dass **Projekte gelingen**, ohne dass dabei dein Wohlbefinden, deine Motivation oder deine persönliche Weiterentwicklung auf der Strecke bleiben.

Säule 1: Projektmanagement in Unternehmen

Wie Unternehmen und Agenturen Projekte steuern – von klassischen bis zu agilen Methoden. Praxisnah und mit realen Beispielen.

Säule 2: Selbstmanagement für Kreative

Wie du deine Arbeit so organisierst, dass du effizient bist – und trotzdem kreativen Freiraum behältst. Mit Tools, die Zeit, Energie und Ressourcen optimal nutzen.

Ziel: Du beherrschst die wichtigsten Methoden, um Projekte strukturiert zu planen, zu steuern und erfolgreich abzuschließen – ob im Team, als Freelancer:in oder im Unternehmen.

Mach aus deiner Kreativität ein Erfolgsprojekt – mit dir als Projektleiter:in.

Prüfungsleistungen: Vorlesung

Veranstaltung: AudioLabor AI
Dozent*in: Christian Banasik
Ort: 06.2.001 Seminarraum
Zeit: mittwochs 13:00 — 16:00 Uhr ab 01.10.2025

Inhalt: Audio – MIDI – VST Plugins – Mix – Mastering – AI
Verschiedene Begrifflichkeiten finden wir in der virtuellen Audiowelt vor - Künstler*innen der Popmusik oder Medien/ Filmmusik nutzen die technologischen Strukturen und Möglichkeiten ebenso wie Komponist*innen klassisch-experimenteller Musik und reiner Sound-Performance. Dabei unterscheiden sich die persönlichen Voraussetzungen, Zielsetzungen und die eigentlichen individuellen Klangwelten stark voneinander.
Was eignet sich am besten für meine Arbeit? Welche Bereiche der Audiosoftware nutze ich für mein Projekt? Welche Hardware?
Wie sehen die Verbindungen der Systeme aus? Wo liegen die Vorteile - wo die Nachteile für meine persönlichen Tracks?
Wie kann ich KI-Apps musikalisch sinnvoll nutzen? Welche KI-Tools stehen mir zur Verfügung?

Mit diesem Basismodul wird den Studierenden eine Einführung in die elektronische Musikwelt und der Produktionsmöglichkeiten gegeben. Der Fokus liegt vor allem auf der Vorstellung, Übersicht und Bedienung unterschiedlicher Softwarekonzepte, Controller und dem praktischen Umgang sowie der Verwendung von generativer KI innerhalb der Musik-Produktion.

Regelmäßige Gruppenarbeit im Tonstudio des FB Design soll die Kenntnisse vertiefen und kreative sowie kommunikative Prozesse freisetzen. Einzelne Übungen in verschiedenen Bereichen unterstützen die Erfahrungswerte und Methoden, dabei findet ein vernetzter und informativer Erfahrungsaustausch auch untereinander statt. Eigene Werke und zahlreiche Musikbeispiele und Arbeitsweisen international erfolgreicher Künstler*innen werden hier vorgestellt, gehört und besprochen.

Das Semester wird optional mit einer (kleineren) freien Audioarbeit als Erweiterung und Resultat der erfolgten Überlegungen abgeschlossen. Gemeinsame Besuche von ausgewählten Konzerten, Musiktheater / Oper oder relevanten Kunstaussstellungen in der Region werden angestrebt.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: The Retail Design Lab: Briefings, Budgets & Brand Experiences

Dozent*in: Carina Buhler

Ort: 06.3.048 Atelier 5

Zeit: mittwochs 16:30 — 19:30 Uhr ab 01.10.2025

Inhalt: Der Einzelhandel ist längst mehr als nur ein Ort des Verkaufs: Marken nutzen ihre Räume, um Geschichten zu erzählen, Identitäten zu formen und Erlebnisse zu schaffen, die im Gedächtnis bleiben. Damit diese Inszenierungen gelingen, arbeiten Unternehmen und Design-Agenturen eng zusammen – oft mit sehr unterschiedlichen Perspektiven und Prozessen.

In diesem Kurs tauchen die Studierenden in die Praxis des Retail-Designs ein, indem sie typische Aufgaben sowohl aus Unternehmenssicht als auch aus Agentursicht bearbeiten. Sie übernehmen unterschiedliche Rollen und erleben hautnah, wie der Arbeitsalltag in beiden Welten funktioniert: von der Durchführung von Trend-Research über die Entwicklung überzeugender Pitches bis hin zur Budgetplanung, Briefingstellung und Präsentation von Konzepten. Der Kurs vermittelt nicht nur ein Gespür für Gestaltung, sondern auch für Strategie, Organisation und Kommunikation. Anhand von Fallstudien zu innovativen Showrooms, Flagship-Stores und temporären Retail-Formaten lernen die Studierenden, wie Projekte aufgebaut, gesteuert und umgesetzt werden. Gleichzeitig trainieren sie zentrale Fähigkeiten, die im Berufsalltag gefragt sind: kollaboratives Arbeiten, professionelles Präsentieren und das Einnehmen unterschiedlicher Blickwinkel. Ziel des Kurses ist es, ein realistisches Verständnis für die Dynamik von Retail-Design-Projekten zu entwickeln – von der ersten Idee bis zur fertigen Umsetzung – und dabei die Schnittstelle zwischen Marke, Agentur und Kunde bewusst zu erleben. So werden die Studierenden optimal darauf vorbereitet, später selbst in einem interdisziplinären Umfeld erfolgreich zu agieren.

Dieser Kurs wird zweisprachig abgehalten (Deutsch/Englisch). Studierende aus allen Designdisziplinen sind herzlich willkommen um gemeinsam fachübergreifende, holistische

Konzepte zu erarbeiten. Gearbeitet wird optimaler Weise in Kleingruppen, um eine intensive Betreuung aller Teams zu ermöglichen.

Retail has long been more than just a place for selling: brands use their spaces to tell stories, shape identities, and create memorable experiences. To ensure these experiences are successful, companies and design agencies work closely together – often with very different perspectives and processes.

In this course, students immerse themselves in the practice of retail design by working on typical tasks from both a corporate and an agency perspective. They take on different roles and experience firsthand how everyday work functions in both worlds: from conducting trend research and developing compelling pitches to budget planning, drafting briefs, and presenting concepts.

The course not only imparts a sense of design, but also of strategy, organization, and communication. Using case studies of innovative showrooms, flagship stores, and temporary retail formats, students learn how projects are structured, managed, and implemented. At the same time, they practice key skills required in everyday professional life: collaborative working, professional presentations, and adopting different perspectives.

The goal of the course is to develop a realistic understanding of the dynamics of retail design projects – from the initial idea to the final implementation – and to consciously experience the interface between brand, agency, and client. This optimally prepares students to later operate successfully in an interdisciplinary environment.

This course is bilingual (German/English). Students from all design disciplines are welcome to work together to develop interdisciplinary, holistic concepts. Work is ideally carried out in small groups to ensure intensive support for all teams.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Driven by emotions – Storytelling für Designer

Dozent*in: Torsten Goffin

Ort: 06.3.048 Atelier 5

Zeit: mittwochs 13:00 — 16:00 Uhr ab 01.10.2025

Inhalt: Schreiben ist oft qualvoll – geschrieben zu haben aber großartig!

Schreiben, das ist dem Klischee nach vor allem Idee und Inspiration. In Wahrheit ist es aber mindestens genauso stark Handwerk und Routine. Wir kümmern uns im Kurs vor allem um die beiden letzten Faktoren. Wir erkunden ganz praktisch, was es für eine interessante Geschichte braucht (hint: ohne Konflikt geht schon mal gar nichts). Wir schauen, welche Konflikte in welchen Medien bzw. erzählerischen Strukturen besonders gut aufgehoben sind und wie man Charaktere erschafft, die diese Strukturen tragen und sich innerhalb dieser Strukturen besonders lebendig und glaubwürdig erzählen lassen.

All das entweder mit Hilfe von zu Beginn im Kurs entwickelter Themen – mindestens genauso gern aber auch anhand von erzählerischen Projekten, an denen ihr ohnehin arbeitet oder bald arbeiten wollt. Dabei ist völlig egal, ob das Projekt im Moment noch im Stadium einer noch recht unscharfen Idee ist oder schon ein fortgeschrittenes Konzept für (Kurz-)Film, Comic, Manga, Graphic Novel, Fotoroman, Animated Cartoon oder whatever...

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Express yourself! (a.k.a. klar & deutlich)

Dozent*in: Torsten Goffin

Ort: 06.2.002 Seminarraum

Zeit: mittwochs 16:30 — 18:00 Uhr ab 01.10.2025

Inhalt: Praktische Übungen zu überzeugenderer Kommunikation und Präsentation, zu guter Recherche und lebendiger Sprache und zum alles schlagenden Joker jeden guten Vortrags: der Realness, a.k.a. Authentizität. All das unter besonderer Berücksichtigung des ersten Kommunikations-Axioms von Paul Watzlawick: Man kann nicht nicht kommunizieren!

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Shine like a diamond – Ein Erscheinungsbild für Dich.

Dozent*in: Petra Knyrim

Ort: Seminarraum 06.1.055

Zeit: mittwochs 13:00— 16:00 Uhr ab 01.10.2025

Inhalt: Wer bist Du? Welche Schrift würdest du sein? Welche Farbe entspricht dir, welches Thema liegt Dir am Herzen, wofür brennst du und wovor rennst du weg?

Sollten wir als Gestalter*innen, nicht unbedingt unser ganz individuelles, persönliches und eigenes Erscheinungsbild haben? Von Visitenkarten, Rechnungsbögen und Präsentationsvorlagen, über Webseiten bis zum Instaprofil zu Tattoos, Schallplatten und Halsketten. Aber ist es nicht am aller-schwersten, sein eigenes Corporate zu entwickeln?

Ich möchte euch in unserem Kurs dabei begleiten, die schönsten Medien, die euch entsprechen zu entwickeln. Aus Herzensthemen können Bücher werden, aus Wut eine Plakatreihe aus Euren Initialen ein Monogram und aus Überzeugung gute Typografie. Shine, kann alles sein.

Als Individualist*innen könnt ihr für Euch selber arbeiten und denken, oder Euch in Gruppen auf die Kompetenzen und den Input Eurer Kommiliton*innen einlassen. Denn vier Augen sehen mehr als zwei und drei Köpfe denken besser.

Für den Kurs wünsche ich mir Designer*innen, die Lust haben, auf gute Gestaltung bis ins kleinste Detail, für die Materialitäten und Druckveredelungen Abenteuer sind und die den Mut haben sich selbst zu präsentieren.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: DIGITALE_PILZE Kooperationsprojekt mit dem Max-Planck-Institut für Polymere

Dozent*in: Prof.in Maiken Laackmann

Ort: 06.3.043 Atelier 4

Zeit: mittwochs 13:00— 16:00 Uhr ab 01.10.2025

Inhalt: Wem gehört der künftig immer wichtiger werdende digitale öffentliche Raum? Und wer gestaltet ihn, wenn nicht wir?

Diese Fragen stehen im Zentrum dieses Seminars, das künstlerische Praxis mit technologischer Innovation und wissenschaftlicher Vermittlung verbindet.

Unser Motiv: Der Pilz!

Der Pilz als kunstvolles, biologisches Phänomen, als Metapher für vernetzte Systeme und als aktuelle Forschungsrichtung für nachhaltige Lösungen im Umgang mit Polymeren (Kunststoffen) und Umweltbelastung. Wir beginnen mit grafisch-poetischen virtuellen Interventionen im Stadtraum. Mit Blender entstehen digitale Pilzskulpturen, die als virtuelle Objekte per Augmented Reality über Sticker sichtbar werden - als Aneignung des virtuellen urbanen Raums.

Im zweiten Teil kooperieren wir mit dem Max-Planck-Institut für Polymere: Wir besuchen deren Lehrpfad, entwickeln AR-Exponate für wissenschaftliche Vermittlung rund um das Thema Kunststoff, nachhaltige Materialien und die Rolle von Pilzen in der Umwelttechnologie und ergänzen die bestehende Ausstellung des Instituts in Mainz um digitale Ebenen.

Ein Wettbewerb zeichnet die überzeugendsten Konzepte aus – die stärkste Arbeit wird dauerhaft in die Institutsausstellung integriert.

Lernziele:

- Grundlagen und Vertiefung in Blender
- Grundlagen und Vertiefung in Augmented Reality
- Vermittlungskompetenzen vertiefen
- Interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Wissenschaftler*innen
- Kritische Reflexion: Digitale Raumgestaltung als gesellschaftliche Praxis verstehen

Semesterablauf:

- Wochen 1-4: 3D und AR-Experimente
- Wochen 5-7: Stadtraum-Interventionen und künstlerische AR-Projekte
- Wochen 8-11: MPI-Exkursion und Entwicklung wissen-

schaftlicher AR-Exponate
— Wochen 12-15: Finalisierung, Wettbewerb und Integration
in den Lehrpfad

Methoden und Tools:

Blender (3D), WebAR, QR-Code-Integration, Stadtraum-Erweiterung, wissenschaftliche Visualisierung

Zielgruppe: Für Einsteiger*innen und Fortgeschrittene. Das Seminar ist schon herausfordernd, aber am Ende werdet ihr ein tolles, faszinierendes und zukunftsrelevantes Projekt für euer Portfolio haben.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Interdisziplinärer Projekt Container – freie interdisziplinäre Projektarbeit mit Studierenden aus dem Fachbereich Medien
Dozent*in: Prof.in Gabi Schwab-Trapp
Ort: 04.1.001
Zeit: mittwochs 13:00— 16:00 Uhr ab 01.10.2025

Inhalt: Angeboten wird ein offener, kollaborativer und interdisziplinärer Projekt-Transfer-Raum für Studierende aus den Fachbereichen Design und Medien. Ziel ist es, Ideen und Konzepte gemeinsam zu konkretisieren und umzusetzen. Viele spannende Ansätze verschwinden oft in der Schublade, weil technische Umsetzungsmöglichkeiten fehlen. In der Zusammenarbeit mit Studierenden des Fachbereichs Medien können diese Ideen weiterentwickelt, praktisch umgesetzt oder experimentell erforscht und erweitert werden.

Voraussetzung ist die Bereitschaft zu interdisziplinärer und kollaborativer Projektarbeit. Die Arbeit kann in Gruppen erfolgen, es besteht aber ebenso die Möglichkeit, ein eigenes Projekt zu verfolgen.

In wöchentlichen Seminar- und Arbeitstreffen werden die aktuellen Projektphasen besprochen und offene Fragen gemeinsam diskutiert. Ergänzend können bei Bedarf Vorträge und Workshops zu den Themen des Kurses stattfinden. Neben dem Austausch von Kompetenzen und der interdisziplinären Zusammenarbeit besteht außerdem die Möglichkeit,

Methoden und Vorgehensweisen für die Entwicklung interaktiver Anwendungen kennenzulernen.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Farbe im (Über) Fluss

Dozent*in: Annette Wesseling

Ort: 06.3.040 Atelier 2

Zeit: mittwochs 16:30 — 19:30 Uhr ab 01.10.2025

Inhalt: Farbe ist sowohl als Phänomen als auch als Material in stetiger Veränderung.

Wie lässt sich mit diesem dynamischen Medium gestalten und sein potentielles Spektrum erhalten ohne es in Standards zu pressen, ohne es "tot zu malen" oder zur Überreizung beizutragen?

Lässt sich der wandelbare Charakter des Mediums Farbe visuell herausstellen und in gestalterische Projekte umsetzen, die neue Erfahrungsebenen für Übergänge und Veränderung, für Eigendynamik und Flüchtigkeit, für Zeitlichkeit und Transformationsprozesse ermöglichen?

Im Austausch über verschiedene Praktiken und Erscheinungsformen von Farbe im Kontext der Malerei, richten wir den Fokus vor allem auf die materiellen und aktiven Eigenschaften von Farbe. Mit praktischen Übungen erproben wir unterschiedliche Strategien der Farbwahl und Bildfindung. Wir experimentieren mit unterschiedlichen Farbsubstanzen und (Träger-) Materialien, Methoden der Färbung, Bearbeitung, Anwendung etc. und stellen uns auch die Frage in welchem Maß und mit welchem Selbstverständnis wir Farbe einsetzen oder bereits vorfinden.

Wir erforschen mögliche Handlungsfelder und definieren individuelle Rahmenbedingungen, innerhalb derer materialimmanente Kräfte von Farbe gebündelt und in Verbindung mit Orts- und Situationsspezifischen Momenten Dynamiken freisetzen, die zu bildgebenden Veränderungsprozessen führen können. Welchen Einflüssen Farbe als Material gezielt ausgesetzt werden kann und welchen Einfluss sie wiederum

selbst auf unsere Wahrnehmung hat, kann in frei wählbarer Form untersucht und dargestellt werden. Nach Absprache kann auch im Team gearbeitet werden.

Ziel des Kurses ist die Entwicklung und Umsetzung, sowie die Dokumentation und Präsentation eigener oder gemeinschaftlicher Farb-Projekte. Die Entwicklung der einzelnen Projekte wird durch Einzel- und Gruppenkolloquien begleitet.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Verklanglichung ökologischer Phänomene – Natur und elektronische Resonanzen

Dozent*in: Christian Banasik

Ort: Seminarraum 06.2.001

Zeit: donnerstags 09:00— 12:00 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: In diesem Modul liegt der Schwerpunkt im praktischen und theoretischen Umgang mit aktuellen Soundtracks, Sounddesign, Filmmusik sowie performativen Aspekten. Die Studierenden erhalten einen Einblick in die Möglichkeiten verschiedener kompositorischer Modelle und ästhetisch-dramaturgischer Ansätze bezogen auf Bild-Zeit abhängige Medien, interaktive Systeme und Installationen. Geschichtliche und analytische Einblicke in die Entwicklung der Medien- bzw. Konzertmusik verschiedener Genres werden erörtert.

Erstellung von Eigenproduktionen oder musikalische Kompilation unter Berücksichtigung instrumentaler und elektronischer Musik vertiefen die Übersicht. Digitale Bearbeitung von selbst aufgenommenen oder ausgewählten Geräuschen, Sprach- und Musikmaterialien sowie Soundgenerierung dienen als praxisorientierte Übungen für eigene Arbeiten.

Durch diese Lehrveranstaltung soll die gestalterisch-künstlerische Audio-Kompetenz und die Schärfung der audiomedialen Kritikfähigkeit gestärkt werden. Die Erweiterung der ästhetischen Horizonte auch jenseits kommerzieller Strömungen ist einer der Schwerpunkte. Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, ihre kommunikativen und künstlerischen Absichten mit Hilfe einer originären dramaturgischen Tonspur bestehend aus Musik, Geräusch und Sounddesign selbst

formen und produzieren zu können bzw. die damit zusammenhängende Thematik ausgewählten Komponist*innen / Sounddesigner*innen / Produzent*innen entsprechend zu artikulieren.

Kenntnisse im Umgang mit professioneller Musiksoftware sowie eine Übersicht der musikhistorischen und theoretisch relevanten Fakten werden erworben. Dazu gehört auch der Einblick und eine regelmäßige Kurs-Nutzung des Tonstudios im FB Design.

Eine Audiokomposition, Installation bzw. audiovisuelle Arbeit soll die Semesteraktivitäten abschliessen. Damit verbunden sind die unterschiedlichsten Perspektiven eines neuen Soundkonzepts oder Soundtracks im Zusammenhang mit individuellen oder gruppenbasierten Arbeiten.

In diesem WS widmen wir uns besonders der audiovisuellen Darstellung von Pflanzen und Natur. Damit verbunden ist eine elektronische Verklanglichung ausgewählter Objekte oder Landschaften. Verschiedene Ansätze können hier erforscht und erprobt werden.

Unsere Kurs-Ziele beinhalteten auch konzertähnliche Live-Performances, Ausstellungen mit audiovisuellen Werken und Klangobjekten.

Gemeinsame Besuche von ausgewählten Konzerten, Musiktheater / Oper oder relevanten Kunstaussstellungen in der Region werden grundsätzlich angestrebt.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Kultur und Design: Wahrnehmen, Denken, Gestalten und die Potentiale der KI

Dozent*in: Prof. Dr. Reinhold Göring

Ort: MS Teams

Zeit: donnerstags 16:30— 19:30 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: »We are designers by nature.« Alva Noë weist mit dieser These darauf hin, dass die Herstellung und Gestaltung von Beziehungen, von Beziehungen zu anderen Menschen, zu

anderen Lebewesen, zu Dingen, ein selbstverständlicher, natürlicher Prozess ist. Wir werden in eine gestaltete Welt geboren und gestalten sie vom ersten Tage an mit. Diese Bedingung teilen wir mit allen anderen Lebewesen. Auch Dinge haben Umwelten, wirken aufeinander ein.

Kulturelle Prozesse unterscheiden sich von materiellen Prozessen allenfalls darin, dass die Spielräume von Aktivität und Passivität größer sind. Doch macht spätestens die Bedrohung vieler Beziehungen, in denen sich die Welt reproduziert, deutlich, dass diese Spielräume gebunden bleiben an ökologische Zusammenhänge, deren Teil wir sind.

Digitale Medien und in besonderer Weise KI verändern die Beziehungen, wirken auf die Ökologien ein, vom Alltag des Bezugs auf uns selbst und auf andere bis hin zur Organisation globaler Zusammenhänge. KI hat eine andere Sensorik der Wahrnehmung, andere Weisen des Denkens und des Gestaltens. Da sie mit kulturellem Wissen trainiert ist, kann sie diese Tätigkeit simulieren. Es ist nun Teil der Politik der Unternehmen, eben dies zu verschleiern. In der Kritik daran können wir aber auch etwas darüber lernen, was unsere Weisen der Wahrnehmung, des Denkens und des Gestaltens sind.

Figur und Feld, Form und Textur, Teil und Ganzes, Begrenzung und Unbegrenztheit sind jeweils miteinander verflochtene, nicht trennbare Kräfte. Ihr unauflösliches, ambiges Spiel ist in jede Wahrnehmung und Gestaltung eingebettet. Jedes gute Design weiß zumindest implizit (aus Übung und Intuition) darum. Sampling und Transformation, serielles Produzieren und Variieren, Zufall und Collage sind Arbeitsweisen der KI, deren gezielte Anwendung zu erproben wäre.

Der Kurs verbindet die theoretische Auseinandersetzung mit der Ökologie der Wahrnehmung und der Analyse exemplarischer Gestaltungen mit experimentellen kreativen Arbeiten – sowohl ohne wie mit KI.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Generative Gestaltung mit der Unreal Engine 5
Dozent*in: Carsten Heisterkamp
Ort: 06.3.043 Atelier 4
Zeit: donnerstags 13:00 — 16:00 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: Die generative Gestaltung mit professionellen Echtzeit-Engines eröffnet ein weites Feld an immersiven Anwendungs- und Ausdrucksmöglichkeiten. Von interaktiven Installationen und virtueller Produktion über Data Storytelling und Game Design bis hin zu audiovisueller Kunst in 3D.

Dieser Kurs führt in die Möglichkeiten und die Praxis des generativen Designs mit der Unreal Engine 5 ein. Er vermittelt, wie visuelle Logik als primäres künstlerisch-gestalterisches Ausdrucksmittel zur Erschaffung komplexer, dynamischer Welten genutzt wird. Der Schwerpunkt liegt auf dem visuellen Skripting mit Blueprints. Anhand von leistungsstarken Werkzeugen wie beispielsweise dem Partikelsystem Niagara, dem prozeduralen Audiosystem MetaSounds und dem Procedural Content Generation (PCG) Framework werden die grundlegenden Konzepte der generativen Gestaltung vermittelt und in eigenen interaktiven, audiovisuellen Projekten umgesetzt.

Für das individuelle Arbeiten im Kurs wird ein aktuelles MacBook Pro (M1 oder höher), oder ein aktuelles (ab 2022) Windows/Linux Notebook mit einer dedizierten 3D Grafikkarte, sowie Internetzugang benötigt. Eine Teilnahme ist auch bei nicht vorhandener Hardware durch die Kooperation in Kleingruppen und anderen Lösungen gewährleistet.

Der Kurs steht in enger Verbindung und im direkten Austausch mit weiteren parallelen Lehrveranstaltungen des FB Design + FB Medien zum Thema RETAIL(UN)COVERED: in diesem Großprojekt entsteht eine XR-Bühne auf der Messe Euroshop 2026 unter Verwendung von OSVP Volumes mit 3D Szenen aus der Unreal Engine. Die parallelen Veranstaltungen werden sich mit Teilbereichen des Großprojektes auseinandersetzen (z.B. 3D Content-Entwicklung für die Stage via Unreal-Engine; Grafisches Erscheinungsbild; Programmgestaltung Speaker; Ausstattungsgestaltung; „Virtual-Production-Setup“ als Mock-Up in unserem PBSA Immersion & Lighting Lab; CAD Planung AV Pipeline; usw).

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Performative Illustration
Dozent*in: Prof. Frank Höhne
Ort: 06.3.042 Atelier 3
Zeit: donnerstags 09:00— 12:00 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: Ich bin ja großer Printfan, aber jetzt will ich mal mit Euch Illustrationen performativ erleben. Zeichnen als Vermittlung von Gedanken, als Festhalten von Gesehenem, als visuelles Schmankerl zum starren Text, alles gut, alles vollkommen berechtigt, aber Zeichnung als Unterhalter, als lebender Moment, da hätt ich schon meine Fragen. Ihr liefert Antworten. Die sind vollkommen Euch überlassen. Denkt einfach der Zirkus kommt in die Stadt. Die Zirkuswagen, die Manege, die Artisten, die Clowns, alles ist voll mit Illus, die entweder auf ein Erlebnis hinarbeiten, oder es beim Act untermauern. Das ist Ziel dieses Kurses. Ein Erlebnis schaffen dank Illustration. Ob es nun ein Kostüm ist, eine Videoinstallation als Backdrop auf der Bühne, oder gar ein Theaterstück. Es kann auch ein Vortrag sein mit Bildern. Es geht auch darum, dass Ihr die Illustration nutzt, Euch als Performer zu verstärken. Wenn Ihr nicht gern auf Bühnen steht, dann macht eine Gruppenarbeit oder Ihr näht ein spannendes Inflatable, was für Euch und uns im Wind tanzt. Es kann auch virtueller Raum bespielt werden. Ihr merkt schon, ich bin da ganz offen und wir werden beim ersten Treffen sicher eine Richtung für uns finden. Vielleicht wirds ja doch ein großes Gemeinschaftsprojekt, wo jeder ihre/ seine Stärke drin finden wird, vielleicht kommt ja tatsächlich der Zirkus an die HSD. Mal sehen.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Diskrete Bildordnungen
Dozent*in: Prof. Christian Jendreiko
Ort: 06.3.036 Atelier 1
Zeit: donnerstags 13:00— 16:00 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: Wir erfinden Bildordnungen.

Dabei arbeiten wir mit einer logischen KI zusammen – und erforschen, wie sich eine sinnvolle Mensch-Maschine-Kooperation gestalten lässt, indem wir die KI nicht als Vertreter, sondern als Verstärker unserer Fähigkeiten begreifen. Grundlage

unserer Experimente bildet das Verfahren der Generativen Logik.

Und ein ganz bestimmten Verständnismodell davon, was ein Bild ist und was Bildkomposition. Ein Verständnismodell, das Paul Klee für seine Studierenden am Bauhaus entwickelt hat. Und das wegweisend ist für eine diskrete Ästhetik des Digitalen.

Programmierkenntnisse sind nicht notwendig. Alles, was zählt, ist das Interesse am Thema. Und die Bereitschaft zur Konzentration.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Commercial Videos: Theory & Practice

Dozent*in: Mona Kakanj

Ort: Seminarraum 06.1.055

Zeit: donnerstags 13:00—16:00 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: How can a story be told and an audience's attention captured in 30 seconds?

This seminar addresses the production of essential commercial video types.

We will examine the theory and methodology underlying advertising videos, with particular attention to strategies for engaging audiences.

In the theoretical segment, participants will analyze commercial videos with a focus on purpose, target audience, messaging, and storytelling techniques.

In the practical segment, participants will work individually or in small groups to produce a 30- to 60-second video. The emphasis will be on hands-on experience in scriptwriting, storytelling, and video production. This Seminar is in English.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Light Fabrics, Printed Interfaces
Dozent*in: Prof. Laurent Lacour
Ort: 06.3.040 Atelier 2
Zeit: donnerstags 09:00—12:00 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: Bist du an raumgreifenden Grafiken, digitalem Interior-Design, Fashion- oder Lichtdesign interessiert? Hast du schon immer davon geträumt, ein Bühnenbild oder eine Raumgestaltung mit großformatigen Grafiken und Typografie zu entwickeln? Dann ist dieses Projekt genau das Richtige für dich! Besonders in diesem Semester: Das Projekt wird auf der Euroshop 2026 zusammen mit unseren Kollegen von Retail Design umgesetzt.

Wir arbeiten an interaktiven Stoffen, die Licht- und Tondesign im Raum steuern und bahnbrechende haptische Erlebnisse ermöglichen. Entdecke die Gestaltung und Umsetzung berührungsempfindlicher Oberflächen mit Siebdruck und leitfähigen Garnen - auf Stoffen, Möbeln oder sogar Wänden. Deiner Vorstellungskraft sind keine Grenzen gesetzt!

Durch kreative Experimente erkundest du die Verbindung von Material, Technologie und Interaktion. Ob Anfänger oder Fortgeschrittener - nutze die Chancen der Kooperation und vertiefe deine konzeptionellen und handwerklichen Fähigkeiten im Design. Tauche ein in die Faszination der interaktiven Steuerung und gestalte innovative Lösungen für die Zukunft!

Was erwartet dich?

- Zusammenarbeit mit echten Auftraggebern aus der Industrie und dem Interior-Design
- Finanzielle Mittel zur Umsetzung deiner Ideen
- Einführung in Interface-Design und interaktive Steuerungskonzepte
- Praxisworkshops zum Siebdruck auf leitfähigen Materialien
- Experimente mit berührungsempfindlichen Oberflächen
- Entwicklung eigener Prototypen für interaktive Anwendungen

Warum solltest du dabei sein?

Ob du aus Design, Kunst, Architektur, Retail-Design oder einem ganz anderen Bereich kommst - dieses Seminar bietet dir die Möglichkeit, kreative Ideen mit innovativer Technologie zu verbinden. Lerne, interaktive Steuerungselemente zu

gestalten und gezielt für Installationen, Produkte oder künstlerische Projekte einzusetzen.

Die besten Konzepte werden umgesetzt und produziert.
Mach mit und werde Teil einer kreativen Community, die die Grenzen der Interaktion neu definiert!

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Live Volumes 2
Dozent*in: Vert.-Prof. Guido Mamczur
Ort: 06.E.002 Hörsaal/ Seminarraum
Zeit: donnerstags 09:00 — 12:00 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: Bereits im letzten Semester haben wir in Kursen wie „2075 Zukunftsräume“ und „Volumes 1+2“ intensiv an Visionen für unsere Teilnahme an der Euroshop 2026 in Düsseldorf gearbeitet. Entstanden sind Thesen, Szenarien und 3D-Visualisierungen für die unterschiedlichsten gesellschaftlichen Bereiche, von Earthscrapern, schwimmenden Städten über medizinische Services und Ideen gegen Overconsumption, bis hin zu neuen Formen politischer AI-Avatare.

Jetzt wollen wir thematisch auf ein konkretes inhaltliches Programm fokussieren und in den Kursen „Live-Volumes 1+2“ die finalen 3D Szenen erstellen, um sie dann im Rahmen der internationalen Retail Leitmesse Euroshop 2026 live auf unsere Bühne in Halle 12 zu präsentieren: Stellt euch dabei einen Ort vor, an dem Panel-Talks, Keynotes und Live-Streams nahtlos mit immersiven Szenografien verschmelzen. Ein Ort an dem virtuelle Welten in Echtzeit entstehen und ein geheimnisvoll verhülltes Objekt im Zentrum die Fantasie befeuert. Wir gestalten eine Plattform, die neugierig macht und inspiriert, Raum für Begegnung öffnet und neue Ideen sichtbar werden lässt – egal ob es um Social Retail, hybride Konzepte, Design Fiction oder die urbane Zukunft geht. Basis für unsere spektakuläre Design Stage ist das, bereits in den letzten Semestern entwickelte Rahmenkonzept RETAIL(UN)COVERED. Unsere Bühne wird gleichsam als ein Panel-Forum für Speaker & Moderation, wie auch als ein Streaming Live-Studio dienen, wir werden hierzu ein passendes Virtual-Production Setup aufsetzen, bestehend

aus einer Moving-Camera und einer LED Video-Wall mit Hintergrundwelten durch in real-time gerenderte Szenen in der Game-Engine Unreal & Twinmotion.

In diesem Kurs fokussieren wir also auf die Erstellung der finalen 3D-Szenen, welche auf der Bühne präsentiert werden sollen – einmal als Finalisierung der Szenarien aus dem letzten Semester oder durch die Kreation neuer Szenen und Ideen. Unterstützung erhalten wir durch erfahrene Expert*Innen aus dem FB Medien, FB Design, ZDD und weiteren externen Unternehmen.

Das Thema steht in enger Verbindung und im direkten Austausch mit weiteren parallelen Lehrveranstaltungen des FB Design + FB Medien, welche sich jeweils detaillierter mit Teilbereichen dieses Großprojektes auseinandersetzen (z.B.; Generatives Gestalten in Unreal; Grafisches Erscheinungsbild; Programmgestaltung Speaker; Ausstellungsgestaltung; „Virtual-Production-Setup“ als Mock-Up in unserem PBSA Immersion & Lighting Lab; CAD Planung AV Pipeline; usw). Für dieses Projekt steht uns zusätzlich auch das neue Projektbüro „Studio Kö“ in der KÖ-Galerie als permanenter Arbeitsraum zur Verfügung.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: IMMERSE YOURSELF!

Dozent*in: Anne Sine Sauermann

Ort: 06.3.043 Atelier 4

Zeit: donnerstags 09:00 — 12:00 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: Bereits im letzten Semester haben wir in Kursen wie „2075 Zukunftsräume“ und „Volumes 1+2“ intensiv an Visionen für unsere Teilnahme an der Euroshop 2026 in Düsseldorf gearbeitet. Entstanden sind Thesen, Szenarien und 3D-Visualisierungen für die unterschiedlichsten gesellschaftlichen Bereiche, von Earthscrapern, schwimmenden Städten über medizinische Services und Ideen gegen Overconsumption, bis hin zu neuen Formen politischer AI-Avatare.

Jetzt wollen wir thematisch auf ein konkretes inhaltliches Programm fokussieren und in den Kursen „Live-Volumes 1+2“

die finalen 3D Szenen erstellen, um sie dann im Rahmen der internationalen Retail Leitmesse Euroshop 2026 live auf unsere Bühne in Halle 12 zu präsentieren: Stellt euch dabei einen Ort vor, an dem Panel-Talks, Keynotes und Live-Streams nahtlos mit immersiven Szenografien verschmelzen. Ein Ort an dem virtuelle Welten in Echtzeit entstehen und ein geheimnisvoll verhülltes Objekt im Zentrum die Fantasie befeuert. Wir gestalten eine Plattform, die neugierig macht und inspiriert, Raum für Begegnung öffnet und neue Ideen sichtbar werden lässt – egal ob es um Social Retail, hybride Konzepte, Design Fiction oder die urbane Zukunft geht. Basis für unsere spektakuläre Design Stage ist das, bereits in den letzten Semestern entwickelte Rahmenkonzept RETAIL(UN)COVERED. Unsere Bühne wird gleichsam als ein Panel-Forum für Speaker & Moderation, wie auch als ein Streaming Live-Studio dienen, wir werden hierzu ein passendes Virtual-Production Setup aufsetzen, bestehend aus einer Moving-Camera und einer LED Video-Wall mit Hintergrundwelten durch in real-time gerenderte Szenen in der Game-Engine Unreal & Twinmotion.

In diesem Kurs fokussieren wir also auf die Erstellung der finalen 3D-Szenen, welche auf der Bühne präsentiert werden sollen – einmal als Finalisierung der Szenarien aus dem letzten Semester oder durch die Kreation neuer Szenen und Ideen. Unterstützung erhalten wir durch erfahrene ExpertInnen aus dem FB Medien, FB Design, ZDD und weiteren externen Unternehmen.

Das Thema steht in enger Verbindung und im direkten Austausch mit weiteren parallelen Lehrveranstaltungen des FB Design + FB Medien, welche sich jeweils detaillierter mit Teilbereichen dieses Großprojektes auseinandersetzen (z. B.; Generatives Gestalten in Unreal; Grafisches Erscheinungsbild; Programmgestaltung Speaker; Ausstellungsgestaltung; „Virtual-Production-Setup“ als Mock-Up in unserem PBSA Immersion & Lighting Lab; CAD Planung AV Pipeline; usw.). Für dieses Projekt steht uns zusätzlich auch das neue Projektbüro „Studio Kö“ in der KÖ-Galerie als permanenter Arbeitsraum zur Verfügung.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Interactive Storytelling
Dozent*in: Prof. Kay Schröder
Ort: ZDD/Gebäude 11
Zeit: donnerstags 13:00— 16:00 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: In diesem Seminar untersuchen, diskutieren und instrumentalisieren wir neue Ansätze im Bereich Interactive Storytelling. Interactive Storytelling verbindet Grundansätze der Narratologie, des interaction Design, der (Daten-)Visualisierung und des Gamification, um Inhalte zu strukturieren, bei denen Nutzer aktiv am Erzählprozess teilnehmen. Hierbei erforschen wir grundlegende Storytelling-Konzepte und verschiedene Erzählstrukturen, von klassischen narrativen Bögen bis hin zu non-linearen, nutzergesteuerten Formaten.

Hierzu reflektieren wir relevante Methoden, Ansätze und Technologien und entwickeln innerhalb von Projekten praktische Lösungsansätze. Visuelle Strukturen unterstützen die Narration durch gezielten Einsatz von Layout, Typografie und Farben, die Aufmerksamkeit lenken und komplexe Informationen verständlich vermitteln. Besondere Aufmerksamkeit gilt spezifischen Anwendungsszenarien wie Data Driven Storytelling, Storytelling in Game Design und Daten Journalism, wo Interaktionsmethoden das Erkunden von und interagieren mit Inhalten ermöglichen.

Durch die Entwicklung von Design-Methoden für Storytelling entstehen praktische Lösungen, die abstrakte Daten und komplexe Informationen in verständliche Narrative verwandeln und dabei eine Balance zwischen informativer Tiefe und emotionaler Zugänglichkeit schaffen.

LERNZIELE

Knowledge Acquisition

Reflektion theoretischer Grundlagen des Interactive Storytelling einschließlich Grundlegende Aspekte des informations- und Interaktionsdesign, Narratologie und Datenvisualisierung

Knowledge Application

In mehreren Aufgaben lernen die Studierenden, die theoretischen Prinzipien durch effektive Kommunikation, Explanation oder narrative interaktion mit visuellen Mitteln anzuwenden.

Critical Thinking

Mit den Studierenden wird Fachliteratur erarbeitet. Das Material umfasst auch wissenschaftliche Arbeiten, in denen die Forschungsmethodik zur Messung der Effekte spezifischer Mapping und Interaktionsansätze behandelt wird. Aufbauend auf die zugrundeliegenden soziologischen und psychologischen Aspekte werden gesellschaftliche und ethische Implikationen diskutiert.

Research Skills

Die Studierenden werden Visualisierungs- und Interaktionsmethoden anwenden und Forschungsmethoden erlernen, die direkt zu ihren Forschungsfähigkeiten beitragen. Darüber hinaus sammeln sie Erfahrung in der Analyse, Verarbeitung und Visualisierung von Daten unter Verwendung von aktuellen Methoden und -technologien.

Communication and Professional Attitude

Um die oben genannten Lernziele innerhalb der Übungsgruppen zu erreichen, sind Interaktion, Feedback und Teamarbeit von zentraler Bedeutung. Dadurch werden die Studierenden auch ihre Kommunikationsfähigkeiten schärfen und ihre professionelle Haltung verbessern.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Appropriation

Dozent*in: Morgaine Schäfer

Ort: Seminarraum 06.1.053

Zeit: donnerstags 13:00 — 16:00 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: Wie wandern Bilder durch Medien, Zeiten und Kontexte? Und was geschieht, wenn sie kopiert, zitiert oder neu inszeniert werden?

Das Seminar widmet sich dem Konzept der Appropriation – der visuellen Aneignung von Bildern, Stilen oder Codes – als gestalterischer und kritischer Strategie. Im Zentrum steht die Entwicklung eigener fotografischer Projekte, die sich mit Re-Inszenierung, Montage, Archivarbeit oder digitaler Bildbearbeitung auseinandersetzen.

Ausgehend von fotografisch- künstlerischen Positionen (u. a. Sherrie Levine, Christopher Williams, Laura Schawelka, Paula Roush) und theoretischen Impulsen (u. a. Aby Warburg, Roland Barthes, Hito Steyerl) untersuchen wir, wie sich Bedeutungen durch Wiederholung, Kontextverschiebung und mediale Transformation verändern.

Das Seminar kombiniert Bildanalyse, visuelle Recherche und praktische Übungen. Ziel ist es, Appropriation nicht nur zu verstehen, sondern aktiv als künstlerisches Werkzeug einzusetzen – mit Abschluss in Form einer Präsentation oder (digitalen) Publikation.

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Wohnen

Dozent*in: Prof.in Anja Vormann

Ort: 06.3.048 Atelier 5

Zeit: donnerstags 09:00— 12:00 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: Wir wollen uns zum Thema Wohnen auszutauschen und Ideen für zukünftiges Wohnen entwickeln. Es kommen Studierende aus drei Fachbereichen zusammen – Design, Architektur, Sozial und Kulturwissenschaften. Jede Disziplin hat eine andere Sicht und andere Methoden. Wir wollen gemeinsam denken, entwickeln, gestalten.

Wohnen ist nach der Bundeszentrale für Bildung, die soziale Frage der Zeit. Derzeit leben 58 % der Deutschen zur Miete, so hoch ist der Anteil in keinem anderen europäischen Land. Dabei ist der Wohnraum knapp, die Mieten teuer und die Verteilung der Wohnungen ungerecht.

Wir verbringen viel Zeit in der Wohnung. Wir verändern den Wohnraum, indem wir ihn individuell gestalten. Andererseits werden wir über Lage, Licht, Größe, Stimmung ... auch von der Wohnung geprägt. Wir teilen eine Wohnung und leben in der Gemeinschaft oder bewohnen sie allein und machen sie zur zweiten Haut. Wir zahlen viel oder zu viel für eine zentrale Wohnung, müssen in die Peripherie ausweichen oder bleiben gleich im Zimmer des Elternhauses.

Wohnen hat eine private und eine politische Dimension. Wir möchten über beides sprechen.

Dabei geht es um Ungerechtigkeiten, Geld- und Machtverteilungen, aber zugleich auch um unsere Wünsche und Bedürfnisse und wie vorstellbare Zukünfte und Wohnformen aussehen können.

Können Modelle des Wohnens als Lebensraum gedacht werden? Wie sähe eine Balance zwischen individuellem Wohnraum und Gemeinschaftsflächen aus? Können Wohnungen zu verschiedenen Zeiten verschiedene Zwecke erfüllen – z. B. geteilte Büros sein? Wie klein können Wohnungen werden und wie ökologisch geht es? Wie wichtig ist Gestaltung und lässt sich die Designzone ins Politische ausdehnen?

Prüfungsleistungen: Studienarbeit, Präsentation, Kurzkolloquium

Veranstaltung: Kompaktkurs KI im Bewegtbild

Dozent*in: Prof.in Maiken Laackmann

Ort: 06.1.049 Seminarraum

Zeit: Täglich 09:00 — 18:30 Uhr vom 10.11.2025 — 14.11.2025

Inhalt: KI ist da. Punkt. Die Frage ist nicht ob, sondern wie wir damit umgehen.

Bei manchen löst KI ein unbestimmtes Unwohlsein aus - andere haben richtig Bock darauf. Statt panisch zu werden oder uns blenden zu lassen, probieren und analysieren wir anhand eines eigenen kleinen Mini-Projekts: Wo hilft mir KI im Bewegtbild wirklich weiter? Was nervt? Und verändert der Umgang mit KI meinen kreativen Output?

Wir fragen nach dem Verhältnis von Technik, Handwerk und gestalterischer Autonomie.

Wie geht es uns damit, in eine unbestimmte Zukunft mit KI zu schauen?

In fünf intensiven Tagen testen wir KI-Tools quer durch alle Produktionsphasen: Von der ersten Idee über Storyboarding und Mood-Erstellung bis hin zur Umsetzung. Dabei behalten wir klassische Gestaltungsprinzipien wie Timing, Rhythmus

und narrative Struktur im Blick – denn KI funktioniert nur so gut wie unser Verständnis der Grundlagen.

Jede*r entwickelt ein Miniprojekt und dokumentiert dabei Dinge wie: Wo bin ich schneller geworden? Wo „besser“? Wo fühle ich mich beeinträchtigt? Was ermüdet mich? Und was passiert mit meinem handwerklichen Gespür für Bewegung?

Lernziele:

Praktische Kompetenz in verschiedenen KI-Tools für Bewegtbild

Kritische Reflexion

eigene Meinungsbildung jenseits von Hype und Panik

Bewusstsein für das Spannungsfeld zwischen technologischer Effizienz und handwerklicher Kompetenz

Ablauf Blockwoche:

Tag 1-2: Konzept und Diskurs

Tag 3-4: Look & Umsetzung

Tag 5: Präsentation und strukturierte Debatte

Zielgruppe:

Alle, die Interesse an Bewegtbild haben und eine Position zu KI einnehmen oder verfestigen wollen

****Dieser Text ist mit Hilfe von Claude.ai entstanden :)**

Veranstaltung: Human Data Experience Design Across Cultures in Tokyo

Dozent*in: Dr. Kay Schröder

Ort: Exkursion

Zeit: Blockseminar vom 10.11.2025 — 14.11.2025

Inhalt: Ein interkulturelles Blockseminar in Tokyo.

Begleiten Sie uns auf eine einwöchige Reise nach Japan und erkunden Sie in enger Zusammenarbeit mit der Meisei University in Tokyo die faszinierende Welt des Human Data Experience Design.

In Kooperation mit Studierenden und Lehrenden vor Ort tauchen wir tief in interdisziplinäre und interkulturelle Ansätze ein. Gemeinsam analysieren wir, wie europäische und

japanische Designmethoden zu innovativen Zugängen in der Gestaltung von und mit Daten führen können. Dabei arbeiten wir im interaktiven zwei- und dreidimensionalen Raum und entwickeln neue Perspektiven auf die Verbindung von Mensch, Daten und Interaction Design.

Dieses Seminar bietet nicht nur Einblicke in verschiedene Arbeitsweisen, sondern auch die einzigartige Gelegenheit, durch kulturellen Austausch und praktische Projektarbeit innovative Lösungen für Datenvisualisierung, -physikalisierung und -interaktion zu entwickeln.

Die Teilnehmenden organisieren ihre Reise selbstständig und tragen die Reisekosten.

Veranstaltung:

Dozent*in:

Ort:

Zeit: Berlin Exkursion – When species meet
Prof.in Anja Vormann

Inhalt: Exkursion
täglich 10:00— 16:00 Uhr vom 10.11.2025— 14.11.2025

In “When species meet” beschreibt Donna Haraway Begegnungen von menschlichen und nichtmenschlichen Tieren. Das Anthropozän ist Vergangenheit und Mikroben, Pflanzen, Tiere, Menschen, Nicht-Menschen und manchmal auch Maschinen machen sich verwandt („Making Kin“). Aus der Verflechtung unzähliger Konfigurationen aus Orten, Zeiten, Materien und Bedeutungen, kompostieren sie neues Leben aus dem Menschen, der den Planeten zerstört hat.

In Berlin sollen humorvoll, fiktive, experimentelle und zukünftige Szenarien entwickelt werden, die unsere Lebensweise infrage stellen und neue Modelle von Gemeinsamkeit finden. Das kann allein oder in kleinen Gruppen entwickelt, – gezeichnet, fotografisch, filmisch, als Objekt oder als Text, im Gesprächsformat, ...– umgesetzt werden.

Zum Thema besuchen wir:

Tieranatomische Museum

Experimentell und performativ ausgerichtete Wissensausstellungen mit Laborcharakter, verknüpft wissenschaftliche und künstlerisch-gestalterische Herangehensweisen

Hamburger Bahnhof

Opernwerk von Petrit Halilaj, der Möglichkeiten des kollektiven Träumens erkundet, um offene und emanzipatorische Welten hervorzubringen. Der Künstler sieht seine größte Niederlage darin, es nicht geschafft zu haben, ein Huhn zu werden.

Naturkunde Museum

Ausstellung von Menschen und Vögeln
Komplexen Wechselwirkungen zwischen Menschen und Natur, Macht und Wissen, Politik und Wissenschaft.

Weitere Ziele könnten der botanische Garten und das Futurium sein. Einen detaillierten Exkursionsablauf erhalten die Teilnehmer*innen zur verbindlichen Einschreibung.

Die Exkursion wird gemeinsam mit Britta Wandaogo durchgeführt

Unterkunft und Fahrt organisiert ihr selbst-, sobald die Anmeldungsliste steht, bilden wir einen Teamchat, sodass ihr euch vernetzen könnt, um gemeinsam zu reisen oder zu wohnen.

Veranstaltung: Datengesteuerte Animation mit parametrischen Werkzeugen
Dozent*in: Waqar Aziz
Ort: 06.2.006 Seminarraum und Designredaktion
Zeit: täglich 10:00 — 18:30 Uhr vom 02.02.2026 — 06.02.2026

Inhalt: In diesem praxisorientierten Workshop erforschen wir die kreative Schnittstelle zwischen Datenvisualisierung, Animation und parametrischem Design. Der Fokus liegt auf der Verwendung externer Datenquellen – etwa APIs oder physikalischen Sensoren – zur Steuerung und Gestaltung von Animationen mithilfe parametrischer Werkzeuge wie **Grasshopper** und **Rhino**.

Unsere moderne Gesellschaft ist durchdrungen von Daten: Sie entstehen durch alltägliche Aktivitäten und sind zugleich Grundlage für Entscheidungen, Kommunikation und Gestaltung. Datenvisualisierung hilft dabei, diese abstrakten Informationen greifbar zu machen – sie verleiht ihnen Form, Bedeutung und Ausdruck.

Ziel des Workshops ist es, die klassische Praxis der Datenvisualisierung zu erweitern und neue Ausdrucksformen zu entwickeln, bei denen Daten nicht nur dargestellt, sondern als **Attraktor für Bewegung** und **Transformation** genutzt werden. Dabei werden zwei zentrale Datenquellen untersucht:

- Online-Ressourcen und APIs (z. B. Wetterdaten, soziale Medien, Echtzeitinformationen)
- Sensoren (z. B. Temperatur, Ton, Nähe)

Als thematischer Ausgangspunkt dient das Konzept des Wachstums, das als Impuls für die Ideenfindung und experimentelle Ansätze genutzt wird.

Die Studierenden arbeiten in Gruppen und entwickeln eigene Projekte, bei denen sie parametrische Werkzeuge und Sensoren konzipieren, programmieren und testen. Unterstützt durch die Seminarleiter durchlaufen sie alle Phasen des kreativen Prozesses – von der Ideenfindung über die Datenintegration bis zur Umsetzung von Animationen und Visualisierungen.

Voraussetzungen:

- Grundkenntnisse in Rhino und Grasshopper
- Bereitschaft zur Arbeit mit Skripten und Programmierung
- Laptop mit Rhino und Grasshopper, ggf. Sensoren

Veranstaltung: Arbeit & Struktur – warum cold, hard facts fürs Träumen zuweilen verdammt hilfreich sind

Dozent*in: Torsten Goffin

Ort: 06.3.048 Atelier 5

Zeit: 10:00— 17:00 Uhr vom 02.02.2026—05.02.2026

Inhalt: Um Enttäuschungen von vornherein zu vermeiden: Die Bezeichnung hinter der Code-Nr. täuscht ein wenig über den tatsächlichen Kursinhalt.

Wir werden uns im Blockseminar in 4 intensiven Tagen nämlich mehr damit beschäftigen, wie man auch größere und komplexere Projekte realisiert, ohne stetig am Rande des Nervenzusammenbruchs entlangzuwandern. Mit ein bisschen Theorie, vor allem aber mit viel Praxis.

Denn wir werden gemeinsam während dieser vier Tage ganz konkret ein Projekt konzipieren, entwickeln und umsetzen - von der ersten Idee, deren Differenzierung, den Abgleich mit den vorhandenen/notwendigen Ressourcen, den sich daraus ergebenden Folgen, bis hin zur vollständigen Umsetzung am Donnerstagnachmittag. Was genau dieses Projekt sein wird, verrate ich noch nicht, nur so viel sei vorab gesagt: es wird am Ende Spaß machen!

Und damit hoffentlich die zentrale inhaltliche These dieses Kurses stützen – nämlich, dass es für dauerhaftes erfolgreiches Arbeiten wichtig ist, es sich ab und an auch einfach einmal gut gehen zu lassen...

ELEKTRO- UND INFORMATIONSTECHNIK



Veranstaltung: Produktentwicklung
Dozent*in: Prof. Jens Bockstette
Ort: Raum 05.1.046
Zeit: freitags ab 10:30 Uhr ab 10.10.2025

Inhalt: Lerne, ein echtes Problem zu finden, zu lösen, das Produkt dafür zu entwickeln und es vor Investoren zu präsentieren.

Prüfungsleistungen: Präsentation

Veranstaltung: Mathematik I
Dozent*in: Robert Scheidweiler
Ort: Audimax 04.E.007
Zeit: montags ab 10:00 Uhr, dienstags ab 14:00 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: Grundlagen: Grundbegriffe der Logik und Mengenlehre, Abbildungen und Funktionen, natürliche, ganze, rationale, reelle sowie komplexe Zahlen, Induktionsprinzip, elementare Funktionen im Reellen und Komplexen.

Lineare Algebra: Matrizen- und Vektorrechnung, Gauß-Algorithmus, Vektorräume, Basen sowie weitere Begriffe, Konzepte und Methoden der linearen Algebra wie zum Beispiel Skalar- und Vektorprodukte, Determinanten, Eigenwerte und -vektoren.

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Grundlagen der Elektrotechnik I für WIE
Dozent*in: Prof. Dr. Stephan Schoft
Ort: Raum 05.1.001
Zeit: freitags ab 12:00 Uhr ab 10.10.2025

Inhalt: Einführung: Übersicht zur Geschichte der Elektrotechnik, Phänomene des Elektromagnetismus und deren qualitative Beschreibung, historische technische Anwendungen. Gleichstromkreis: Ohm'sches Gesetz, elektrische Leistung und Energie, Netzwerksätze, Analyse von Gleichstromkreisen mit linearen Widerständen, Knotenpotenzial- und Maschenstrom-Berechnungsverfahren für die Analyse elektrischer

Netze, elektrische Messgeräte für die Strom-, Spannungs- und Leistungsmessung, Einführung des elektrischen und magnetischen Feldes, Kapazitäten und Spulen im Gleichstromkreis.

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Werkstoffe der Elektrotechnik
Dozent*in: Prof. Dr. Stephan Schoft
Ort: Raum 05.3.006
Zeit: mittwochs ab 08:00 Uhr ab 01.10.2025

Inhalt: Elektrische metallische Leiter: Verwendung, Einfluss auf die Leitfähigkeit (Temperatur, Verunreinigungen, Gitterfehler) Hochleitfähige „Legierungen“ (Normen) Widerstandswerkstoffe (einschließlich NTC, PTC und Varistorwerkstoffe) Magnetische Werkstoffe Heizleiter und Glühdrähte und Thermoelemente Elektrische Kontakte (ruhende und schaltende Kontakte) Supraleiter Isoliergase (Vakuum, technische Luft, CO₂, N₂, SF₆, Fluorketone und Nitrile) Flüssige Isolierstoffe (Isolieröle, dielektrische Flüssigkeiten) Feste Isolierstoffe (organisch, anorganisch) Ferro-, Piezo- und Pyroelektrizität.

Prüfungsleistungen: mündliche Prüfung

Veranstaltung: Hochstromtechnik
Dozent*in: Prof. Dr. Stephan Schoft
Ort: Raum 05.E.043
Zeit: donnerstags ab 08:00 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: Vorlesung:
Elektrische Kontakte: Physik der elektrischen Kontakte, Einflussgrößen auf den Kontaktwiderstand, Alterung von elektrischen Kontakten, ruhende und schaltende Kontakte, Kontaktwerkstoffe Mechanische Wirkung von Kurzschlussströmen: Streckenlast auf Leiteranordnungen, Umbruchkräfte auf Stützordnungen Erwärmung elektrotechnischer Betriebsmittel durch elektrischen Strom: Wärmequellen, Wärmeübergangsmechanismen, Berechnungsverfahren Lichtbogen: Charakteristik des Gleichstrom- und Wechsel-

stromlichtbogens, Schaltlichtbogen, Störlichtbogen Messung und Erzeugung hoher Ströme Hochstromanlagen (z. B. Magnetresonanztomographie, Schmelzelektrolyse, Lichtbogenofen, Fusionsreaktoren, Magnetschwebebahn)

Praktikumsversuche:

Einflussgrößen auf elektrische Kontakte (Kontaktkraft, Kontaktfläche, $\mu\text{Ohmmeter}$); Auslenkung kurzschlussstromdurchflossener Stromschienen (Hochstromtransformator); Einflussgrößen auf die Erwärmung von stromdurchflossenen Leitern (Temperaturmesstechnik, Infrarotkamera)

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Schaltungstechnik

Dozent*in: Prof. Dr.-Ing. Volker K. S. Feige

Ort: Raum 05.2.004

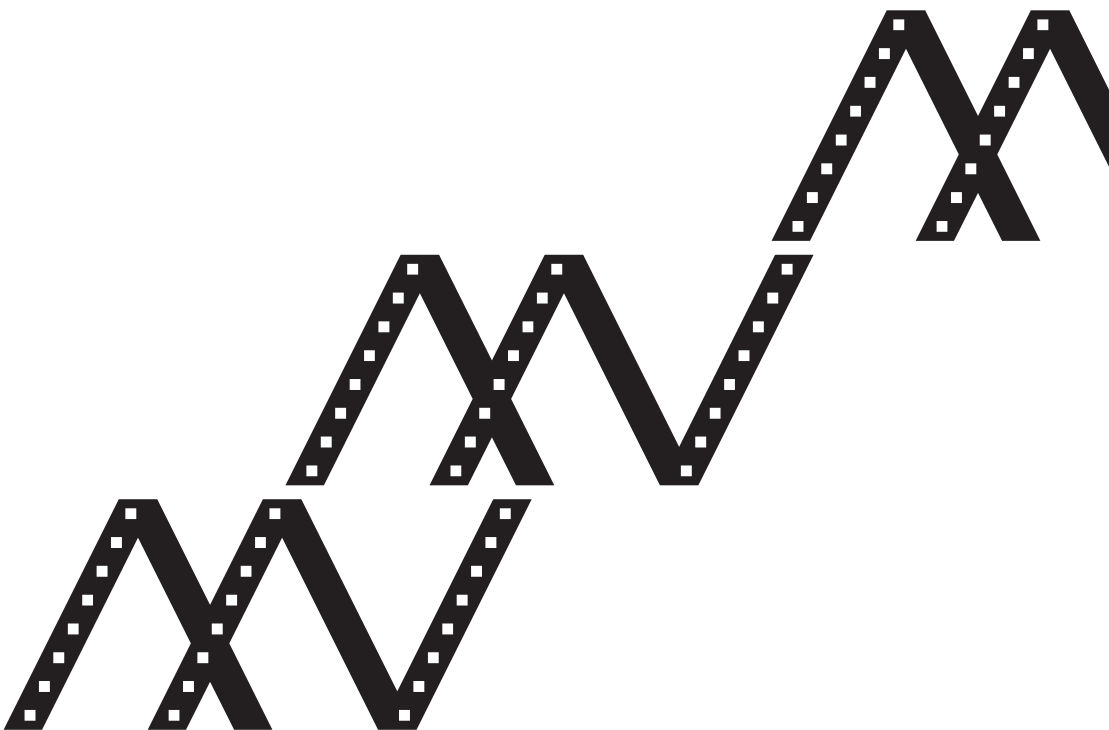
Zeit: montags von 08:15—09:45 Uhr (Vorlesung)
donnerstags von 12:00—13:30 Uhr (Übung)

Inhalt: **Grundlagen:** lineare und nichtlineare Systeme, Groß- und Kleinsignal-Ersatzschaltbilder, Arbeitspunkteinstellung, Übertragungsverhalten von Systemen im Zeit- und Frequenzbereich und zugehöriger Transformation, Bode-Diagramme, Signalflussplan, Rückkopplung, Stabilität rückgekoppelter Systeme, Anwendungen: Grundsaltungen mit Dioden, bipolarer Transistoren und Feldeffekttransistoren, Schaltungen mit Operationsverstärkern, digitale Grundsaltungen mit Transistoren

Praktikum: Die Versuche des Praktikums behandeln die Themen der Vorlesungen und Übungen zu den Grundlagen und deren Anwendungen. Insbesondere werden elektronische Schaltungen mit Dioden, Transistoren und Operationsverstärkern auf Platinen realisiert.

Prüfungsleistungen: Klausur

MASCHINENBAU UND VERFAHRENSTECHNIK



Veranstaltung: Anorganische und Organische Chemie

Dozent*in: Prof. Dr. Stefan Kaluza

Ort: Raum 05.E.001

Zeit: freitags ab 10:00 Uhr ab 10.10.2025

- Inhalt:**
- Wasserstoff (Gewinnung, Isotope, einfache Verbindungen)
 - Alkali- und Erdalkalimetalle (Darstellung, physikalische und chemische Eigenschaften, wichtige Verbindungen und Anwendungen)
 - Kohlenstoff- und Siliziumverbindungen (Darstellung, physikalische und chemische Eigenschaften, Eigenschaften ausgewählter Verbindungen)
 - Stickstoff, Phosphor und Schwefel (Elemente, Wasserstoff- und Sauerstoffverbindungen)
 - Halogene (Elemente, Wasserstoff- und Sauerstoffverbindungen)
 - Zusammenhänge zwischen Struktur und Funktion (Bindungen, Darstellung und Benennung von organischen Verbindungen, Konformation, Konfiguration)
 - Identifikation und Benennung von Funktionellen Gruppen
 - Reaktionen und Mechanismen ausgewählter Stoffgruppen
 - Kohlenwasserstoffe und Carbonylchemie
 - Additions-, Eliminierungs- und Substitutionsreaktionen
 - Grundlagen der Umweltchemie

Prüfungsleistungen: Klausur

MEDIEN



Veranstaltung: Objektorientierte Programmierung 1
Dozent*in: Prof. Dr. Dahm
Ort: Raum 04.1.006
Zeit: Vorlesung: Do 10:00 — 12:00 Uhr,
Praktikum -> Kontakt mit Dozent, ab 09.10.2025

Inhalt: Die Studierenden können einfache Probleme objektorientiert analysieren und ein einfaches Klassenmodell entwickeln. Ein einfaches OO-Modell kann in Java implementiert werden. Eine integrierte Entwicklungsumgebung (IDE) kann in Grundzügen angewendet werden.

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Mensch-Computer-Interaktion
Dozent*in: Prof. Dr. Dahm
Ort: Raum 04.1.009
Zeit: Vorlesung dienstags 12:00 — 15:00 Uhr,
Seminar dienstags 15:00 — 16:00 Uhr ab 07.10.2025

Inhalt: Studierende können grundlegende Modelle und Richtlinien der MCI erklären und ihre Anwendbarkeit einordnen. Sie können technische und programmatische Eigenschaften von interaktiven Systemen auf physiologische und psychologische Merkmale des Menschen zurückführen und daraufhin optimieren. Gegebene Aufgabenstellungen können analysiert, Mensch-Computer-Interaktionen entworfen und ihre Gestaltung anhand von MCI-Normen und Modellen begründet werden. Studierende können einen Entwicklungsprozess beschreiben, mit dem nutzerzentriert MCI-en entworfen werden. Sie können Interaktive Systeme bezüglich ihrer Usability anhand geeigneter Normen, Modelle und Richtlinien evaluieren und optimieren, d.h. sie können ihre Eigenschaften erklären und bewerten, sowie fundierte Verbesserungsvorschläge machen.

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Projektmanagement und IT-Recht
Dozent*in: Dipl.-Ing. Torkler, RA Prange
Ort: Raum 04.1.006
Zeit: Vorlesung und Seminar mittwochs 14:00 — 18:00 Uhr
ab 01.10.2025

Inhalt: Die Studierenden kennen die Aufgaben, Ziele und wesentliche Methoden der Organisation, Steuerung und Kontrolle von informatischen Projekten. Sie können bestehende Projekte analysieren und einfache Projekte planen. Sie kennen die wesentlichen rechtlichen Rahmenbedingungen beim Einsatz von Informatiksystemen in der wirtschaftlichen Praxis und können entsprechende Anwendungsbeispiele analysieren und einordnen.

Prüfungsleistungen: Klausur

SOZIAL- UND KULTURWISSENSCHAFTEN



Veranstaltung: Einführung in Verwaltung und Organisation Sozialer Arbeit
Dozent*in: Baptiste Egelhaaf (M.A.)
Ort: Raum 03.1.043
Zeit: donnerstags 09:00 — 10:30 Uhr ab 09.10.2025

Inhalt: Das Seminar bietet eine Einführung in das Themengebiet von Verwaltung und Organisation im Bereich der sozialen Dienstleistungen. Ein besonderer Fokus liegt auf den Organisationen und Strukturen Sozialer Arbeit (u. a. Wohlfahrtsverbände). Die Fragestellungen zu Verwaltung und Organisation werden an Beispielen aus der Sozialen Arbeit konkretisiert. Ebenso werden die politischen Institutionen (Bundesregierung, Bundestag, Bundesrat, Landtag NRW und Landesregierung NRW sowie kommunale Einrichtungen) bearbeitet.

Prüfungsleistungen: siehe KomVor (zwei Optionen)

Veranstaltung: Soziale Arbeit aus einer antisemitismus- und rassismuskritischen Doppelperspektive
Dozent*in: Meltem Büyükmavi, M.A.
Ort: Raum 03.1.043
Zeit: dienstags ab 14:45 Uhr ab 07.10.2025

Inhalt: Das Seminar verfolgt das Ziel, eine doppelte kritische Perspektive auf Antisemitismus und Rassismus in ihrer Bedeutung im Alltag und professionellem Handeln in der Sozialen Arbeit zu eröffnen. Dies ermöglicht, Differenzlinien, Überschneidungen, Wechselwirkungen und damit verbundene spezifische Herausforderungen für die Soziale Arbeit differenziert zu analysieren und zu reflektieren. Antisemitismus und Rassismus wirken dabei als gesamtgesellschaftliche Machtverhältnisse, die institutionelle Strukturen, Interaktionen und Selbstverständnisse durchdringen – auch innerhalb der Sozialen Arbeit. Dabei ist es wichtig, auch darauf zu schauen, welche Unterschiedlichkeiten und Ähnlichkeiten bestehen oder angenommen werden, was diese Perspektiven für die konkrete Arbeit bedeuten, und wie es möglich sein kann, Antisemitismuskritik und Rassismuskritik zusammen zu denken. Strukturelle und alltägliche Formen sollen dabei ebenso Gegenstand sein wie krisenbedingte Konjunkturen.

Aus einer selbst- und machtreflexiven Perspektive untersuchen wir Antisemitismus und Rassismus zudem als zwei häufig gegeneinander ausgespielte oder im Widerspruch zueinander verhandelte Diskriminierungsformen in ihren historischen, sozialen und diskursiven Eigenlogiken, Verschränkungen und politischen Instrumentalisierungen. Dabei thematisieren wir das Spannungsverhältnis zwischen diesen Perspektiven sowie die Gefahr einer hierarchisierenden oder instrumentellen Gegenüberstellung. Hierfür widmen wir uns der kritischen Analyse politisch und medial erzeugter Deutungshoheiten und ihrer Wirkmächtigkeit. Wir betrachten, wie Antisemitismus und Rassismus auftreten, miteinander in Konkurrenz gesetzt, als Mittel, eigene Perspektiven stark zu machen, verwendet werden, oder – umgekehrt: übersehen oder ausgelassen werden. Begleiten wird uns die Frage, welche Herausforderungen sich daraus für die Soziale Arbeit ergeben.

Prüfungsleistungen: **Teil 1:** Bearbeitung eines Fachbeitrags (E-learning) beinhaltend: Lektüre von max. 10 Seiten + Beantwortung von Fragen zum Fachbeitrag (Umfang der Antworten insgesamt von zwei bis zu vier Seiten) UND
Teil 2: Gruppenreferat (max. 25-35 Minuten Vortrag) + Seminarreflexion (2-3 Seiten pro Person)

Veranstaltung: Rassismuskritische Soziale Arbeit. Perspektiven aus Theorie und Praxis

Dozent*in: Meltem Büyükmavi

Ort: Online-Seminar

Zeit: freitags ab 09:00 Uhr ab 10.10.2025

Inhalt: Eine selbst- und machtreflexive Auseinandersetzung mit Rassismus als historisch gewachsenes Machtverhältnis, das soziale Ungleichheit, Ausschluss und Gewaltstrukturen erzeugt, ist unerlässlich für eine Soziale Arbeit, die sich als Menschenrechtsprofession versteht. In seiner Alltäglichkeit und Normalität bleibt Rassismus jedoch oft unsichtbar. In diesem Seminar werden wir gemeinsam aus einer intersektionalen Perspektive Wissen zu historischen Ankerpunkten, Erscheinungsformen und -ebenen, Mechanismen, Funktionen und Wirkungsweisen von Rassismus erarbeiten und Verschränkungen mit weiteren Diskriminierungsformen betrach-

ten. Dies ermöglicht, Strukturen, Praxen und Konzepte in der Gesellschaft und im beruflichen Alltag zu erkennen, die Rassismus reproduzieren und Ausschlüsse erzeugen, und unterstützt uns dabei, unsere eigenen Haltungen und Wahrnehmungsmuster rassismuskritisch zu reflektieren. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf der Sensibilisierung auch für subtile Formen von Rassismus und der Entwicklung einer rassismuskritischen Haltung.

Prüfungsleistungen:

Teil 1: Bearbeitung eines Fachbeitrags (E-learning) beinhaltend: Lektüre von max. 10 Seiten + Beantwortung von Fragen zum Fachbeitrag (Umfang der Antworten insgesamt von zwei bis zu vier Seiten) UND

Teil 2: Gruppenreferat (max. 25-35 Minuten Vortrag) + Seminarreflexion (2-3 Seiten pro Person)

WIRTSCHAFTS- WISSENSCHAFTEN



Veranstaltung: Wirtschaftsprivatrecht 1
Dozent*in: Prof. Dr. jur. Peter C. Fischer, M.C.J. (NYU)
Ort: in Präsenz und alternativ online (Wechsel zwischen Präsenz und online ist problemlos jederzeit möglich):
Präsenz dienstags 14:30—18:00 Uhr im Raum 03.4.002 (Vorlesung) und donnerstags 12:30—14:00 Uhr im Raum 03.3.003 (Übung);
online auf MS TEAMS mittwochs 10:30—14:00 Uhr (Vorlesung) und donnerstags 14:30—16:00 Uhr (Übung).
Zeit: s.o.
Inhalt: Einführung in das private Wirtschaftsrecht: Nach einem Überblick über die Rechtsordnung werden vor allem Teile des Bürgerlichen Gesetzbuchs (BGB Allgemeiner Teil und Schuldrecht Allgemeiner Teil), des Handelsgesetzbuchs (HGB) und Grundzüge des Gesellschaftsrechts (Unternehmensformen) dargestellt, außerdem werden juristische Arbeitstechniken bei der Falllösung vermittelt und eingeübt. Weitere Einzelheiten finden sich auf der HSD-Homepage des Dozenten und im Online-Vorlesungsverzeichnis des FB W (dort bitte vor Vorlesungsbeginn die Angaben noch einmal im Hinblick auf Änderungen im Detail gegenprüfen).

Prüfungsleistungen: Klausur von 90 Minuten

Veranstaltung: Start-up: Gründung und Businessplan
Dozent*in: Prof. Dr. Olexiy Khabyuk
Ort: Raum 09.1.004
Zeit: montags ab 12:30—18:00 Uhr ab 29.09.2025
Inhalt: Im Modul „Start-up“ werden Studierende zu echten Gründer*innen. Hier lernen sie, wie aus einer ersten Idee ein erfolgreiches Unternehmen entsteht. Der Kurs bietet die perfekte Bühne, um die eigene Gründerpersönlichkeit zu entwickeln und das eigene Business-Projekt anzugehen. Im Zentrum stehen praxisorientierte Methoden wie Design Thinking und Lean Startup. In Teams werden innovative Ideen entwickelt und als Minimum Viable Product (MVP) realisiert. Die Prototypherstellung, zum Beispiel mit 3D-Druck, Wettbewerbsanalyse, Marketing und Vertrieb sollen unterstützen, das Produkt erfolgreich am Markt zu positionieren.

Die Studierenden erhalten zudem einen fundierten Überblick über verschiedene Rechtsformen und deren Vor- und Nachteile für die Unternehmensgründung. Unterschiedliche Finanzierungsmöglichkeiten von Bootstrapping bis hin zu Venture Capital werden erläutert. All dieses Wissen fließt in die Erstellung eines Businessplans ein, der unter realen Bedingungen bewertet wird.

Besondere Highlights des Moduls sind die Exkursionen zu einem Pitchabend/Networking-Event. Hier knüpfen die Teilnehmer*innen wertvolle Kontakte in der Community und lernen direkt von erfolgreichen Start-ups. Am Ende des Moduls stehen die Studierenden selbst im Rampenlicht: Sie pitchten die Eckpunkte aus ihrem Businessplan.

Ein herausragendes Beispiel für den Erfolg dieses Moduls: Ein studentisches Team hat beim HSD-Ideentag 2024 den ersten Platz gewonnen.

Prüfungsleistungen: Businessplan und Pitch

Veranstaltung: International Retail
Dozent*in: Prof. Dr. Peter Scheideler
Ort: Raum 03.3.036
Zeit: montags 08:30—10:00 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: Umfassende Einführung in die Welt des internationalen Einzelhandels. Die Lehrsprache ist Englisch.

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Digital Sales & Distribution
Dozent*in: Prof. Dr. Peter Scheideler
Ort: Raum 03.3.036
Zeit: montags 10:30—12:00 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: Umfassende Einführung in die Welt des digitalen Handels. Die Lehrsprache ist Englisch.

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Tools & Methods of International Distribution

Dozent*in: Prof. Dr. Peter Scheideler

Ort: Raum 03.3.036

Zeit: montags 12.30 – 14.00 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: Umfassende Einführung in die Welt der internationalen Distribution von Konsumgütern. Die Lehrsprache ist Englisch.

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Personalführung

Dozent*in: Prof. Michael Bugge

Ort: Raum 09.01.006

Zeit: montags 08:30—14:00 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: Führung und Führungsbeziehungen
Entstehung und Entwicklung von Führungsbeziehungen
Ausrichtung von Führungsbeziehungen
Gestaltung von Führungsbeziehungen
Veränderung von Führungsbeziehungen
Ethische Reflexion von Führung und Führungsbeziehungen

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Diversity Management

Dozent*in: Prof. Michael Bugge

Ort: Raum 09.1.007

Zeit: dienstags 09:00—12:00 Uhr ab 30.09.2025

Inhalt: — Grundlegende Kenntnisse über die Mechanismen der Entstehung sozialer Kategorisierung erwerben
— Ursachen und Konsequenzen sozialer Kategorisierung analysieren können
— Diversität definieren und messen können
— Historische, politische und rechtliche Grundlagen von Diversitätsmanagement verstehen
— Trainings, Strategien und Ansätze von Organisationen für das Management verschiedener Formen von Diversität kennen, kritisch bewerten und neue Ansätze entwickeln können.

Prüfungsleistungen: Hausarbeit, Einzelpräsentation, Gruppenprojekt

Veranstaltung: Unternehmensführung

Dozent*in: Prof. Dr. Nicole Richter

Ort: Raum 04.E.001

Zeit: montags 08:30—14:00 Uhr ab 29.09.2025

Inhalt: Bei der Veranstaltung handelt es sich um ein Support Modul aus dem Studiengang Bachelor Kommunikations- und Multimediamanagement, Fachbereich Wiwi mit 6 SWS/9 ECTS. Folgende Inhalte werden behandelt: Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre, Grundlagen der Unternehmensführung, Konzeption des strategischen Managements, Personalmanagement, Organisation, Zukunft der Unternehmensführung.

Weitere Infos unter: hs-duesseldorf.de/nicole-richter

Die Lehrveranstaltung wird in einem hybriden Format durchgeführt. Sie können sich also jede Woche entscheiden, ob Sie in Präsenz im Hörsaal teilnehmen oder sich bei Teams von zuhause zuschalten. Die erste Vorlesung findet allerdings ausschließlich in Präsenz statt.

Prüfungsleistungen: Klausur

Veranstaltung: Unternehmensorganisation

Dozent*in: Prof. Dr. Nicole Richter

Ort: Raum 03.4.002

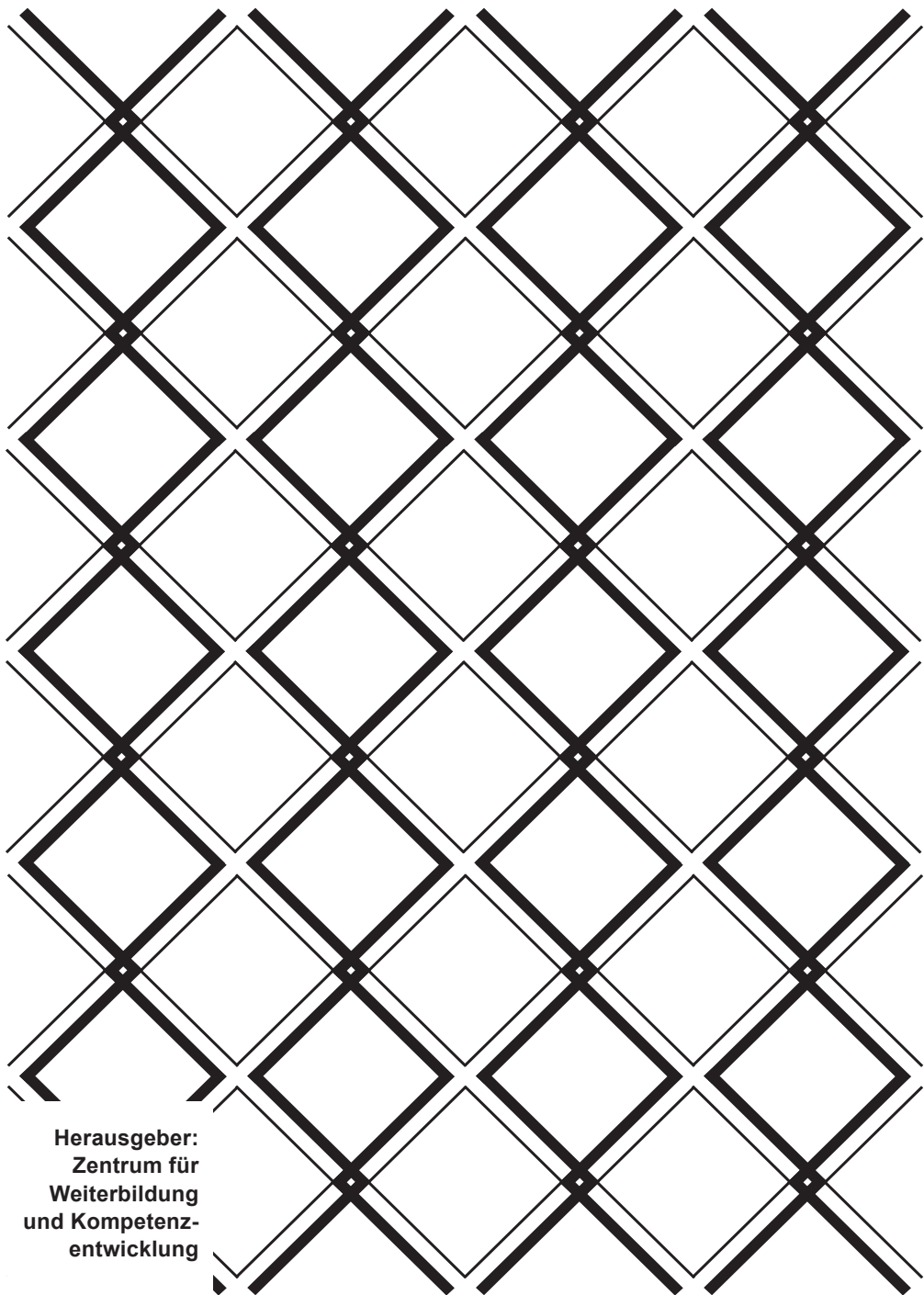
Zeit: donnerstags 10:30—14:00 Uhr ab 02.10.2025

Inhalt: Bei der Veranstaltung handelt es sich um ein Core Modul aus dem Studiengang Bachelor Business Administration mit 4 SWS/6 ECTS. Folgende Inhalte werden behandelt: Grundlagen der Unternehmensorganisation, Rahmenbedingungen der Organisationsgestaltung, Organisatorische Differenzierung und Integration, Strukturmanagement – die Aufbauorganisation, Prozessmanagement – die Ablauforganisation, Organisatorischer Wandel und Change-Management, Organisation der Zukunft.

Weitere Infos unter: hs-duesseldorf.de/nicole-richter

Die Lehrveranstaltung wird in einem hybriden Format durchgeführt. Sie können sich also jede Woche entscheiden, ob Sie in Präsenz im Hörsaal teilnehmen oder sich bei Teams von zuhause zuschalten. Auch die erste Vorlesung findet schon in einem hybriden Format statt.

Prüfungsleistungen: Klausur



Herausgeber:
Zentrum für
Weiterbildung
und Kompetenz-
entwicklung

Stand 09/2025