

Modulhandbuch für den Bachelorstudiengang Produktdesign

*Hochschule Hannover, Fakultät III, Abt. Design und Medien
(Prüfungsordnung von 2022)*

Studienstruktur BA Produktdesign

1. Semester		2. Semester		3. Semester		4. Semester		5. Semester		6. Semester		7. Semester		8. Semester	
Theoriegrundlagen				Freies Modul (WP)		Theorie I		Praxisphase Extern		Theorie II (WP)				Bachelor-projekt Phase 1	
Kunst- und Design-geschichte 1	3	Kunst- und Design-geschichte 2	3	Wahlfach 1		Kulturwissen-schaften		28		Designgeschichte		3	Ökologie	3	10
Gestaltung (Grundlagen)		12		Wahlfach 2 Pitch-Präsi-Portf.		Vorlesung 4				Freies Modul II (WP)		6		Konzeption, Projekt-entwicklung	
Anordnung + Komposotion	3	Plastische Grundlagen	3	Qualifikation II (WP)		Qualifikation III (WP)				Wahlfach 3		3	Wahlfach 4	3	Bachelor-projekt Phase 2
Präsentations-technik	3	Modellbau	3	Konstruktion + Technologie		Usability + Ergonomie				Qualifikation IV (WP)		9		12	
Qualifikation I		12		Formentwicklung		Technische Umsetzung				Kreativität		3	Produktmarketing	3	Projekt
Material + Farbe	3	Semantik	3							Business Skills		3			
Zeichnen 1	3	Zeichnen 2	3	Digitale Techniken II		Digitale Techniken III				Kurzprojekt		6		Bachelor-projekt Phase 3	
Digitale Techniken I		12		CAD 3 Höhn/ Weiss		KZP 1 (Foto + Bildkomposition)				KZP 2		3	KZP 3	3	8
CAD 1	3	CAD 2	3	Digitale Zeichen-techniken		VR/AR 1 oder Interface 1				Digitale Techniken IV		9		Präsentation, Dokumentation	
DTP	3	Visualisierung CAD	3							VR / AR 2 oder Interface		3	Additive Manufak-turing	3	
Projekt I		10		Projekt III		Projekt IV						Neue Modellier-techniken		3	
Entwurfs-methodik 1		5		Entwurf 3		Entwurf 4				Projekt V		12	Projekt VI	12	
Experimenteller Entwurf 1		5								Entwurf 5		Entwurf 6			
31		31		30		30		30		30		30		30	

BA Produktdesign

BPD-131 Theorie (Grundlagen)

Semester

1&2

Dauer

2 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

6

Workload

Leistungspunkte 6

Präsenzunterricht 68

Selbststudium 112

Prüfungsformen

H, R, P, K

Gewichtung

0

Lehr- und Lernmethoden

V

Modulverantwortliche*r

Prof. Dr. Anja Baumhoff

Qualifikationsziele

Die Studierenden bearbeiten eigenständig typische Themenstellungen der Kunst- und Designgeschichte, der Kulturwissenschaften, der Ästhetik, sowie Medientheorie auf basalem und fortgeschrittenem Niveau. Sie verfügen über die Fähigkeiten, wissenschaftliche Fachtexte disziplinangemessen zu bearbeiten, die Inhalte kritisch zu reflektieren, sowie die Arbeitsergebnisse mündlich und schriftlich zu formulieren. Die Studierenden verfügen im Bereich der Wissenschaftsverbreiterung insbesondere über vertiefte Kenntnisse zu den Akteuren, Motiven, kontextuellen und historischen Bedingungen, sowie den methodischen Charakteristika der im Bereich des jeweiligen Seminarthemas behandelten Positionen. Sie besitzen Kenntnisse der Fachterminologie/Methoden in den o.g. Bereichen, sowie aufbauende Kenntnisse der Forschungsweisen. Die Studierenden können bestehende Theoriekonzepte beschreiben, beurteilen, in eigene Themendiskurse einpassen und bewerten.

Lehrinhalte

Die jeweilige Veranstaltung beinhaltet eine vertiefende Einführung in die Geschichte des Produktdesigns, auf dem Hintergrund einer soziologisch ausgerichteten Kultur-, Gesellschafts- und Kunstgeschichte. Themenkomplexe werden auf angemessenem Niveau in der Gruppe gemeinsam und einzeln und mit Hilfe exemplarischer Positionen aus Texten und Diskursen erarbeitet. Die hierfür verwendete Methodik ist disziplintypisch und stellt generelle Perspektiven dar. Alle Veranstaltungen erschließen ihr Themengebiet in wissenschaftlich-systematischer Form. Die Seminarthemen für das Modul werden auf den Webseiten und ggf. in einer Informationsveranstaltung bekannt gegeben.

BA Produktdesign

BPD-131 Theorie (Grundlagen)

Lehrveranstaltungen

Dozent*in	Titel der Lehrveranstaltung	LP
Prof. Dr. Anja Baumhoff	BUE-131-01 Kunstgeschichte 1	3
Prof. Dr. Anja Baumhoff	BUE-131-02 Kunstgeschichte 2	3

BA Produktdesign

BPD-121 Gestaltung (Grundlagen)

Semester

1&2

Dauer

2 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

12

Workload

Leistungspunkte 12

Präsenzunterricht 136

Selbststudium 224

Prüfungsformen

E, H, K, M, P, R, KO

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

S,Ü,L,W

Modulverantwortliche*r

N.N. Weller

Qualifikationsziele

Vermittlung von Gestaltungs-Grundlagen zur Komposition und Anordnung von Formelementen in der Fläche. Fähigkeit und Anwendungskompetenz zur Analyse der Wirkung von zweidimensionalen Objekten zueinander. Gestaltungssicherheit bei deren räumlicher Wirkung und bei Proportionierung von räumlichen Grundformen

Fähigkeit zur selbstständigen Erstellung von Entwurfspräsentationen und Dokumentationen in anspruchsvoller Qualität. Umsetzung des erlernten Wissens zur Layoutgestaltung in unterschiedlichen Aufgabenbereichen.

Erlangung von Grundwissen über Modellbautechniken und Befähigung, diese handwerklichen Fähigkeiten zur gegenständlichen Visualisierung von Entwürfen anzuwenden

Lehrinhalte

Wissensvermittlung zu den allgemeinen Gestalt-Gesetzen. Grundregeln von Flächengestaltung (Fläche, Linie, Raster) Format und Element in der Fläche und deren Anordnung Bezugslinien und Flächengliederungen. Anordnungsvarianten in der Fläche, Allgemeine Formenlehre

Umgang mit Schrift, Fläche und Symbolen. Grundregeln der Layoutgestaltung, Vermittlung typografischer Kenntnisse, sowie praktische Vertiefungen. Durchführung von Übungen zu Schrift, Fläche und Symbolen.

Vermittlung verschiedener Modellbautechniken (Holz, Metall, Kunststoff) sowie Einführung in die maschinelle Bearbeitung, den Modellaufbau und Oberflächenbearbeitung.

BA Produktdesign

BPD-121 Gestaltung (Grundlagen)

Lehrveranstaltungen

Dozent*in	Titel der Lehrveranstaltung	LP
N.N. Weller	BPD-121-01 Anordnung+Komposition	3
N.N. Weller	BPD-121-02 Präsentationstechnik	3
N.N. Weller	BPD-121-03 Plastische Grundlagen	3
Saak	BPD-121-04 Modellbau	3

BA Produktdesign

BPD-122 Qualifikation I

Semester

1&2

Dauer

2 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

12

Workload

Leistungspunkte 12

Präsenzunterricht 136

Selbststudium 224

Prüfungsformen

H, K, P, R, E

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

Ü,S,L

Modulverantwortliche*r

Saak

Qualifikationsziele

Erwerbung von Basiskenntnissen über die Wirkung von Farbe und Materialität am Produkt und die unterschiedlichen Möglichkeiten, diese Aspekte bei der Produktentwicklung zu beeinflussen.

Erlernen von handwerklichen Grundlagen fachbezogener Darstellung und die analoge zeichnerische Visualisierung von Entwürfen in unterschiedlichen Phasen des Entwurfsprozesses

Kenntnisse von unterschiedlichen Aspekten der Produkt- und Formwahrnehmung, Wissen über semantische Funktionen und deren Einordnung in gestalterische Zusammenhänge bei der Gestaltung von Produkten

Lehrinhalte

Vermittlung von Kenntnissen über Farbsysteme, Darstellung der Zusammenhänge zwischen Volumen und Farbe, Information über bekannte Materialien im Design

Erlernen von zeichnerischen Grundkenntnissen in zwei- und dreidimensionaler Darstellung. Visualisierung von Entwürfen, zeichnerische Darstellung von komplexen Produkten

Vermittlung von grundlegendem Wissen zu Gestaltfunktionen, Anzeichenfunktionen und Symbolfunktionen. Fähigkeiten zur Beurteilung von Formwirkungen, Ästhetisches Werturteil, Schönheit, Reiz und Ordnung und Semantisches Differenzial

BA Produktdesign

BPD-122 Qualifikation I

Lehrveranstaltungen

Dozent*in	Titel der Lehrveranstaltung	LP
Plock-Girmann	BPD-122-01 Material / Farbe	3
Saak	BPD-122-02 Zeichnen 1	3
Nicklas	BPD-122-03 Semantik	3
Saak	BPD-122-04 Zeichnen 2	3

BA Produktdesign

BPD-123 Digitale Techniken I

Semester

1&2

Dauer

2 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

12

Workload

Leistungspunkte 12

Präsenzunterricht 136

Selbststudium 224

Prüfungsformen

E, H, K, R

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

Ü,L

Modulverantwortliche*r

Baumunk

Qualifikationsziele

Erlangung grundlegender und weiterführender Fähigkeiten im Umgang mit dem CAD-System Rhinoceros3D. Generierung von dreidimensionalen Objekten im Computer. Basiskenntnisse zu den Schnittstellen von analogen und digitalen Modellbautechniken.

Grundlagen zur Erstellung von Entwurfspräsentationen mit dem Schwerpunkt auf mediengerechten Einsatz von vektor- und pixelbasiertem Bildmaterial. Grundkenntnisse im Bereich Layout und Typografie. Kenntnisse über Darstellungsformen und deren Anwendung in Abhängigkeit der jeweiligen Zielstellung.

Erlangung grundlegender Fähigkeiten zur Erstellung fotorealistischer Visualisierungen von CAD-Daten. Grundkenntnisse zur Erstellung digitaler Materialien.

Lehrinhalte

Interface und Funktionen eines CAD-Systems, Systemüberblick, Bedienkonzept, Koordinatensysteme, Grund- und Zusatzfunktionen im CAD, Volumen- und Flächenmodellierung, boolesche Operationen. Modellierstrategien in Rhinoceros3D für nieder- und höherkomplexe Objekte. Vermittlung erweiterter CAD-Funktionen, Systemübergreifender Datenaustausch von 3D-Modellen.

Bearbeitung und Erstellung von 2D-Darstellungen, Charts, Projektdokumentationen, Grundlagen Präsentationssoftware.

Visualisierung digitaler Objekten mit Hilfe von Rendertools. Erzeugung und Einsatz digitaler Materialien, Texturen, Oberflächen, Licht und Bildkompositionen.

BA Produktdesign

BPD-123 Digitale Techniken I

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
Baumunk	BPD-123-01 CAD 1	3
Lehrauftrag	BPD-123-02 DTP	3
Baumunk	BPD-123-03 CAD 2	3
Baumunk	BPD-123-04 Visualisierung CAD	3

BA Produktdesign

BPD-124 Projekt I

Semester

1

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

10

Workload

Leistungspunkte 10

Präsenzunterricht 68

Selbststudium 232

Prüfungsformen

H, K, PA, P, R, EA

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

Ü,V,E

Modulverantwortliche*r

N.N

Qualifikationsziele

Erfahrungen beim Entwerfen von gestalterischen Objekten jenseits anwendungsorientierter Anforderungen; Training von notwendiger gestalterischer und anwendungsoffener Entwurfsintelligenz.

Befähigung eine gestellte Entwurfsaufgabe auf einem hohen abstrahierten Niveau zu bearbeiten und innovative Problemlösungen zu formulieren.

Lehrinhalte

Vermittlung von Grundlagen und Methodiken zum Entwurf.

Entwicklung eines experimentellen Entwurfes, Bildung konzeptioneller Varianten, Ausarbeitung, Detaillierung.

BA Produktdesign

BPD-124 Projekt I

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
Nicklas	BPD-124-01 Entwurfsmethodik 1	5
N.N	BPD-124-02 Experimenteller Entwurf 1	5

BA Produktdesign

BPD-125 Projekt II

Semester

2

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

10

Workload

Leistungspunkte 10

Präsenzunterricht 68

Selbststudium 232

Prüfungsformen

H, K, PA, P, R, EA

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

Ü,V,E

Modulverantwortliche*r

N.N.

Qualifikationsziele

Befähigung eine gestellte Entwurfsaufgabe auf einem hohen abstrahierten Niveau zu bearbeiten und innovative Problemlösungen zu formulieren.

Neuartige Produktlösungen können aus der Bandbreite von gestalterischen Fragestellungen erkannt und definiert werden.

Befähigung eine gestellte Entwurfsaufgabe auf einem hohen abstrahierten Niveau zu bearbeiten und innovative Problemlösungen zu formulieren.

Lehrinhalte

Vermittlung von erweiterten Kenntnissen und Methodiken zum Entwurf.

Entwicklung eines komplexen experimentellen Entwurfes, Bildung konzeptioneller Varianten, Ausarbeitung, Detaillierung.

BA Produktdesign

BPD-125 Projekt II

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
Nicklas	BPD-125-01 Entwurfsmethodik 2	5
N.N	BPD-125-02 Experimenteller Entwurf 2	5

BA Produktdesign

BPD-126 Qualifikation II (WP)

Semester

3

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

6

Workload

Leistungspunkte 6

Präsenzunterricht 68

Selbststudium 112

Prüfungsformen

E, H, K, M, P, R

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

Ü,V,E,S

Modulverantwortliche*r

N.N

Qualifikationsziele

Befähigung eine gestellte Entwurfsaufgabe zielgerichtet und umfassend im Bereich Herstellverfahren und Technologie zu bearbeiten; die Folgen fertigungstechnischer Möglichkeiten und Bedingungen auf den Entwurf anwenden und eine grobe technologische Ausarbeitung des Entwurfes zu erzeugen.

Lehrinhalte

Entwicklung eines technischen Entwurfes, Bildung technologischer Varianten, Grobkonstruktion, Detaillierung

BA Produktdesign

BPD-126 Qualifikation II (WP)

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
Nicklas	BPD-126-01 Konstruktion & Technologie	3
N.N	BPD-126-02 Formentwicklung	3

BA Produktdesign

BPD-127 Digital Techniken II

Semester

3

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

6

Workload

Leistungspunkte 6

Präsenzunterricht 68

Selbststudium 112

Prüfungsformen

E, H, P, R

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

Ü, L

Modulverantwortliche*r

Höhn/Weiß

Qualifikationsziele

Erlangung von grundlegenden Fähigkeiten im Umgang mit einem CAD-Modelliersystem, Kenntnisse über verschiedene Modellierungsverfahren.

Entwurfsprozessgerechte Auswahl von Modellierungsstrategien.

Beherrschung der Schnittstellen zur physischen Modellerstellung über RP-Systeme. Veränderungen von Designmodellständen für die physische Modellerstellung.

Erlangung von grundlegenden Fähigkeiten im digitalen Zeichnen.

Kenntnisse über verschiedene Darstellungsformen für Präsentationen.

Lehrinhalte

Vermittlung grundlegender Basiskenntnisse im Umgang mit dem CAD-System.

Unterschiede von CAD-Geometrien (Polys, SubD, Nurbs, Bezier). Schnelles Erstellen von Proportionsmodellen mittels SubD-Modellierung, Erstellen von Konzeptmodellen, Detailierung mittels Hybridmodellierung.

Sensibilisierung für das fertigungsgerechte Modellieren, Modelltoleranzen und Topologie, Austauschformate.

Anwendung des erworbenen Wissens aus CAD 1 und CAD 2.

Vermittlung grundlegender Konzepte im digitalen Zeichnen. Erklären der Zeichenwerkzeuge, Zeichungsorganisation über Ebenen, Nutzung von 2D-3D Underlays, Perspektivhilfen, Color-Blocking, Farbänderung, Kenntnisse über Bildformate.

BA Produktdesign

BPD-127 Digital Techniken II

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
Höhn/Weiß	BPD-127-01 CAD 3 Höhn/Weiss	3
Saak	BPD-127-02 digitale Zeichentech.	3

BA Produktdesign

BPD-128 Projekt III

Semester

3

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

12

Workload

Leistungspunkte 12

Präsenzunterricht 102

Selbststudium 258

Prüfungsformen

E, P, PA

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

E

Modulverantwortliche*r

Prof. Gunnar Spellmeyer

Qualifikationsziele

Die Studierenden können, auf der Basis der bisher erlangten Kenntnisse insbesondere in den Entwurfsprozessen und Entwurfsgrundlagen eine gestellte Aufgabe zielgerichtet und umfassend bearbeiten. Hierzu verfügen sie über die Fähigkeiten:

- eine Aufgabenstellung kritisch zu hinterfragen und
- zu einem Problemstatement zu formulieren,
- Erfindungs- und Gestaltungspotenziale zu verifizieren,
- Gestaltungsvarianten zu entwickeln,
- Entwürfe unter formalgestalterischen Aspekten auszuarbeiten und
- anschaulich zu präsentieren.

Lehrinhalte

Bearbeitung von Entwicklungsaufgaben bezüglich:

- Präzisierung von Aufgabenstellungen, Analyse, Problemerkennung
- Lösungsstrategien und Anwendung von Gestaltungsmethoden
- Variantenbildung und Bewertungskriterien
- Produktsemantik und Formsprache
- grundlegende Präsentationstechnik

Hochschule Hannover

BA Produktdesign

BPD-128 Projekt III

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
Prof. Gunnar Spellmeyer	BPD-128-01 Entwurf 3	12

BA Produktdesign

BPD-130 Freies Modul I (WP)

Semester

3

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Wahlpflicht

ECTS-Punkte

6

Workload

Leistungspunkte 6

Präsenzunterricht 68

Selbststudium 112

Prüfungsformen

E, H, P, R

Gewichtung

0

Lehr- und Lernmethoden

Ü,V,S,W

Modulverantwortliche*r

Prof. Gunnar Spellmeyer

Qualifikationsziele

Die Studierende verfügen über die Fertigkeiten Entwürfe anschaulich zeichnerisch darzustellen und über die Fähigkeiten Lösungsideen und Entwürfe durch Nutzung geeigneter Tools überzeugend zu präsentieren. Dabei wissen Sie um derer besonderen Eigenheiten, können Rhetorik, Gestik, Mimik, Dramaturgie, Lautstärke und auch das Publikum einbinden.

Lehrinhalte

In diesem Modul werden die Möglichkeiten der zeichnerischen Ideenfindung mittels verschiedener Zeichentechniken erarbeitet. Dazu werden unterschiedliche kurz- bis mittelfristige Übungen erarbeitet.

Die Studierenden erlernen den überlegten Einsatz von unterschiedlichen digitalen wie analogen Präsentationsmedien und erwerben Kenntnisse des Storytelling.

BA Produktdesign

BPD-130 Freies Modul I (WP)

Lehrveranstaltungen

Dozent*in	Titel der Lehrveranstaltung	LP
Saak, Stefan; LfbA	BUE-130-01 Wahlfach 1	3
Prof. Gunnar Spellmeyer	BUE-130-02 Wahlfach 2:Pitch-Präsi-Portf.	3

BA Produktdesign

BPD-232 Theorie I

Semester

4

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

6

Workload

Leistungspunkte 6

Präsenzunterricht 68

Selbststudium 112

Prüfungsformen

H, R, P, K

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

V,S,Ü

Modulverantwortliche*r

Weltzien

Qualifikationsziele

Grundverständnis der Kulturwissenschaften und der Ästhetik.
Erlangung von Kenntnissen über die Kulturgeschichte und die philosophische Ästhetik von der Antike bis heute; die historische Entwicklung von Kreativitätskonzepten; kulturelle Bedingungen von Gestaltung und Design; Terminologie und der Methodologie in den Kulturwissenschaften sowie angrenzenden Disziplinen.

Lehrinhalte

Die Vorlesung stellt die kulturellen Bedingungen gestalterischer Praktiken anhand der Kulturgeschichte und interkultureller Vergleiche dar. Einblick in die Abhängigkeit kreativer Praktiken von weltanschaulichen und ästhetischen Gegebenheiten.
Globalisierung im Design; philosophische und methodische Grundlagen ästhetischen Urteilens.

BA Produktdesign

BPD-232 Theorie I

Lehrveranstaltungen

Dozent*in	Titel der Lehrveranstaltung	LP
Weltzien	BPD-232-01 Kulturwissenschaften	3
N.N	BPD-232-02 Vorlesung 4	3

BA Produktdesign

BPD-221 Qualifikation III (WP)

Semester

4

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

6

Workload

Leistungspunkte 6

Präsenzunterricht 85

Selbststudium 95

Prüfungsformen

E, H, K, P, R

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

Ü,S,E,W

Modulverantwortliche*r

Nicklas

Qualifikationsziele

Befähigung zur realitätsnahen und fertigungsgerechten Entwicklung zukünftiger Entwürfe, sowie die Einsetzbarkeit neuer Materialien und Technologien einzuschätzen.
Kenntnisse von unterschiedlichen Aspekten der Bedienbarkeit, Gebrauchsfähigkeit und Benutzerfreundlichkeit.

Lehrinhalte

Ergonomie, Benutzerfreundlichkeit, Werkstoffkunde, Materialeigenschaften, Fertigungsverfahren, Einsatzmöglichkeiten von verschiedenen Werkstoffen in der Produktentwicklung, Darstellung verschiedener industrieller Herstellverfahren und wesentlicher moderner Fertigungstechnologien.

BA Produktdesign

BPD-221 Qualifikation III (WP)

Lehrveranstaltungen

Dozent*in	Titel der Lehrveranstaltung	LP
Lehrauftrag	BPD-221-01 Usability/Ergonomie	3
Nicklas	BPD-221-02 Technische Umsetzung	3

BA Produktdesign

BPD-222 Digital Techniken III

Semester

4

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

6

Workload

Leistungspunkte 6

Präsenzunterricht 102

Selbststudium 78

Prüfungsformen

E, H, P, R

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

Ü,L

Modulverantwortliche*r

Höhn/Weiß, Baumunk

Qualifikationsziele

Grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit VR/AR, Kenntnisse über unterschiedliche Hardware, Möglichkeiten der Integration in Designprozessen, Systematiken von Kollaborationsformen, Sensibilisierung von Wahrnehmungsdiskrepanzen.

Basische Kenntnisse des UI-Designs, Wesen und Formen von UI-Prototypen, Grundlegende Kenntnisse eines UI-Tools, Wichtigkeit von Benutzerfeedback.

Erwerb von grundlegenden Fähigkeiten zum Thema Bildaufbau und Komposition. Erlernen von notwendigen handwerklichen Fertigkeiten beim Fotografieren von Gegenständen und Objekten.

Lehrinhalte

Darstellung allgemeiner Einsatzgebiete von VR/AR, Darstellung spezifische Einsatzgebiete im Produktdesignprozessen.

Modellierung von Entwürfen in VR/AR .

Adhoc-Kollaborationsformen. Überblick über verschiedene Präsentationsmöglichkeiten von VR/AR, Durchführung von Präsentationen.

Einführung in UI-Tools, Darstellung von Layoutprinzipien, Nutzen von Flußdiagrammen, Unterschied Wireframe/MockUp, Erstellung von einfachen UI-Entwürfen.

Darstellung grundlegender fotografischer Termini, Hardwarekunde, Licht- und Studioteknik, Bildkomposition, Bildsprache, digitale Bildformate, nötige digitale Bildmodifikationen.

BA Produktdesign

BPD-222 Digital Techniken III

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
Lehrauftrag	BPD-222-01 KZP 1 Bildkomposition / Foto	3
Höhn/Weiß, Baumunk	BPD-222-02 VR / AR 1 oder Interface 1	3

BA Produktdesign

BPD-223 Projekt IV

Semester

4

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

12

Workload

Leistungspunkte 12

Präsenzunterricht 68

Selbststudium 292

Prüfungsformen

E, P, PA

Gewichtung

2

Lehr- und Lernmethoden

E

Modulverantwortliche*r

Studiengangskoordinator

Qualifikationsziele

Befähigung zur Anwendung der erlernten Entwurfsgrundlagen und Methoden zur zielgerichteten Gestaltung komplexer Produkte und Systeme.

Ergebnisorientierter Einsatz der gewonnenen Kenntnisse und Fähigkeiten sowie der repertoirbildenden, methodischen und technischen Grundlagen im Entwurfsprozess.

Lehrinhalte

Recherche, Präzisierung der Aufgabenstellung, Analyse entwurfsspezifischer Rahmenbedingungen, Vorentwurf, Detaillierung des Entwurfs, Ausarbeitung Invariante, Dokumentation, Modellbau (digital/analog), Präsentation

Hochschule Hannover

BA Produktdesign

BPD-223 Projekt IV

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
Alle + Lehrauftrag	BPD-223-01 Entwurf 4	12

BA Produktdesign

BPD-235 Praxisphase extern

Semester

5

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

28

Workload

Leistungspunkte 28

Präsenzunterricht 34

Selbststudium 806

Prüfungsformen

B, P

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

Modulverantwortliche*r

Qualifikationsziele

Die Studierenden erhalten Einblicke in Produktionsabläufe innerhalb einer Institution des späteren Berufsfeldes und erlangen praxisspezifische Kenntnisse. Sie arbeiten ergebnisorientiert und sind in der Lage, fachspezifische Strukturen, Arbeitsabläufe, sowie Kreativitäts- und Wertschöpfungsprozesse innerhalb der Praktikumsinstitution einzuschätzen.

Lehrinhalte

Praxisorientierte Mitarbeit in einer studiengangrelevanten Institution (z.B. Büro, Agentur, Design-Studio bzw. vergleichbare Institutionen oder Unternehmen). Entwicklung und Bearbeitung inhaltlich und gestalterisch komplexer fachrelevanter Aufgabenstellungen. Dokumentation und Reflektion.

Hochschule Hannover

BA Produktdesign

BPD-235 Praxisphase extern

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
	BPD-235-01 Portfolio, Extern, Dokumentation	2

BA Produktdesign

BPD-233 Theorie II (WP)

Semester

6&7

Dauer

2 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

6

Workload

Leistungspunkte 6

Präsenzunterricht 68

Selbststudium 112

Prüfungsformen

H, R, P, K

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

Ü,S,V

Modulverantwortliche*r

Baumhoff

Qualifikationsziele

Bearbeitung einschlägiger Themenfelder der Geschichte u. Theorie des Designs. Verortung und Bearbeitung der Themen vor dem Hintergrund der Kultur- und Kunstwissenschaften. Erlangung der Fähigkeit diese Themen in einen sozialen wie soziologischen Kontext zu stellen u. disziplinangemessen zu bearbeiten. Kritische Reflektion der Inhalte und adäquate schriftliche und mündliche Formulierung der Ergebnisse. Kenntnisse und Verständnis von Fachterminologie, sowie relevanter Methoden.

Ökologische Aspekte von Produktentwicklungen werden ganzheitlich erfasst; aktuelle Tendenzen im Spannungsfeld von Technikfolgen werden verstanden und können in einem breiten Kontext interpretiert und in der zukünftigen Entwurfsarbeit berücksichtigt werden.

Lehrinhalte

Einführung und Vertiefung in die Geschichte des Produktdesigns, vor dem Hintergrund einer soziologisch ausgerichteten Kultur-, Gesellschafts- und Kunstgeschichte. Themenkomplexe werden auf angemessenem Niveau in der Gruppe gemeinsam und einzeln und mit Hilfe exemplarischer Positionen aus Texten und Diskursen erarbeitet. Die hierfür verwendete Methodik ist disziplintypisch und stellt generelle Perspektiven dar. Alle Veranstaltungen erschließen ihr Themengebiet in wissenschaftlich-systematischer Form.

Vermittlung von Basiswissen zu ökologischen Problemstellungen, Darstellung unterschiedlicher Folgen technologischer Entwicklungen, alternative Technologien, nachwachsende Rohstoffe.

BA Produktdesign

BPD-233 Theorie II (WP)

Lehrveranstaltungen

Dozent*in	Titel der Lehrveranstaltung	LP
Baumhoff	BUE-233-01 Designgeschichte	3
Lehrauftrag	BPD-233-02 Ökologie	3

BA Produktdesign

BPD-224 Qualifikation IV (WP)

Semester

6&7

Dauer

2 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

9

Workload

Leistungspunkte 9

Präsenzunterricht 102

Selbststudium 168

Prüfungsformen

E, H, P, R, K

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

V,S

Modulverantwortliche*r

Prof. Gunnar Spellmeyer

Qualifikationsziele

Die Studierende verfügen über kreative Strategien, methodischen Fähigkeiten und das Wissen: kreative Methoden aufgabenbezogen und adäquat anzuwenden; kreative Blockaden aufzulösen und Umfeldler zu gestalten; unternehmerisch zu denken und zu handeln; eigeninitiativ Bedarfe und Bedürfnisse zu erkennen; Briefings und Brand Positioning Statements zu formulieren.

Lehrinhalte

Die Studierenden erlernen in Block- und Seminarangeboten grundlegende Formen des kreativen Denkens und kreativer Prozesse. Sie lernen die Anwendung und Eigenarten unterschiedlicher kreativer Methoden kennen. Sie erwerben die Fähigkeit unternehmerischen Denkens und Handelns, wissen um die Grundzüge wirtschaftlicher Praktiken und sind in der Lage Briefings zu formulieren. Die Studierenden erlernen die Grundbegriffe des Marketing und die Entwicklung von Brand Positioning Statements.

BA Produktdesign

BPD-224 Qualifikation IV (WP)

Lehrveranstaltungen

Dozent*in	Titel der Lehrveranstaltung	LP
Prof. Gunnar Spellmeyer	BPD-224-01 Kreativität	3
Lehrauftrag	BPD-224-02 Business-Skills	3
Lehrauftrag	BPD-224-03 Produktmarketing	3

BA Produktdesign

BPD-225 Kurzprojekt

Semester

6

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

6

Workload

Leistungspunkte 6

Präsenzunterricht 68

Selbststudium 112

Prüfungsformen

E, P

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

E

Modulverantwortliche*r

N.N

Qualifikationsziele

Befähigung zur praxisnahen Anwendung der erlernten Grundlagen in lösungsorientierten Teilschritten anhand einer kurzen Gestaltungsaufgabe.

Lehrinhalte

Recherche, Präzisierung der Aufgabenstellung, Analyse entwurfsspezifischer Rahmenbedingungen, Vorentwurf, Detaillierung des Entwurfs, Ausarbeitung Invariante, Dokumentation, Modellbau (digital/analog), Präsentation

BA Produktdesign

BPD-225 Kurzprojekt

Lehrveranstaltungen

Dozent*in	Titel der Lehrveranstaltung	LP
N.N.	BPD-225-01 KZP 2	3
Höhn/Weiß	BPD-225-02 KZP 3	3

BA Produktdesign

BPD-226 Digital Techniken IV

Semester

6&7

Dauer

2 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

9

Workload

Leistungspunkte 9

Präsenzunterricht 102

Selbststudium 168

Prüfungsformen

E, H, P, R

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

Ü,L,S

Modulverantwortliche*r

Höhn/Weiß, Baumunk

Qualifikationsziele

Weitergehende Fähigkeiten im Umgang mit VR/AR, spezifische Integrationen im Designprozess. Nutzung von weiteren VR-AR Anwendungen, Fähigkeit der systemübergreifenden Kollaboration.

Erweiterung der Kenntnisse aus "Interface I", Erwerb weiterer Verfahren und Systematiken im UI-Design.

Einfluß von Additive Manufacturing auf das Produktdesign, Nutzen neuer Fertigungsverfahren für Designinnovationen, Wissen um wirtschaftliche Abhängigkeiten in Fertigungsplanung und -technik.

Einblick in neue Techniken der dreidimensionalen Gestaltung, Überblicke über aktuelle Entwicklungen, Abschätzung der Transfermöglichkeiten in das Produktdesign.

Lehrinhalte

Darstellung unterschiedlicher Modellierungsstrategien für komplexe Entwürfen in VR/AR. Kennenlernen weiterer Modellersysteme. Durchführung technischer Kollaborationen mit Fremdsystemen.

Nutzung spezieller Workflows innerhalb eines UI-Tools, Erstellung von komplexeren UI-Entwürfen.

Überblick über spezifische Fertigungsprozesse und relevanter Fertigungsoptionen, Wirtschaftlichkeitsvergleiche, CAD-Umsetzung eines Entwurfs für spezifisches additive Manufacturing.

Experimentelle Übungen mit neuen digitalen Werkzeugen, öffentliche Präsentation.

BA Produktdesign

BPD-226 Digital Techniken IV

Lehrveranstaltungen

Dozent*in	Titel der Lehrveranstaltung	LP
Höhn/Weiß, Baumunk	BPD-226-01 VR / AR 2 oder Interface 2	3
Lehrauftrag	BPD-226-02 Additive Manufacturing	3
Lehrauftrag	BPD-226-03 neue Modeliertechniken	3

BA Produktdesign

BPD-227 Projekt V

Semester

6

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

12

Workload

Leistungspunkte 12

Präsenzunterricht 68

Selbststudium 292

Prüfungsformen

E, P, PA

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

E

Modulverantwortliche*r

Höhn/Weiß

Qualifikationsziele

Befähigung zur Anwendung der erlernten Entwurfsgrundlagen und Methoden zur zielgerichteten Gestaltung komplexer Produkte und Systeme.

Ergebnisorientierter Einsatz der gewonnenen Kenntnisse und Fähigkeiten sowie der repertoirbildenden, methodischen und technischen Grundlagen im Entwurfsprozess.

Lehrinhalte

Recherche, Präzisierung der Aufgabenstellung, Analyse entwurfsspezifischer Rahmenbedingungen, Vorentwurf, Detaillierung des Entwurfs, Ausarbeitung Invariante, Dokumentation, Modellbau (digital/analog), Präsentation

Hochschule Hannover

BA Produktdesign

BPD-227 Projekt V

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
Höhn/Weiß	BPD-227-01 Entwurf 5	12

BA Produktdesign

BPD-228 Projekt VI

Semester

7

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

12

Workload

Leistungspunkte 12

Präsenzunterricht 68

Selbststudium 292

Prüfungsformen

E, P, PA

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

E

Modulverantwortliche*r

Baumunk

Qualifikationsziele

Befähigung zur Anwendung der erlernten Entwurfsgrundlagen und Methoden zur zielgerichteten Gestaltung komplexer Produkte und Systeme.

Ergebnisorientierter Einsatz der gewonnenen Kenntnisse und Fähigkeiten sowie der repertoirbildenden, methodischen und technischen Grundlagen im Entwurfsprozess.

Lehrinhalte

Recherche, Präzisierung der Aufgabenstellung, Analyse entwurfsspezifischer Rahmenbedingungen, Vorentwurf, Detaillierung des Entwurfs, Ausarbeitung Invariante, Dokumentation, Modellbau (digital/analog), Präsentation

Hochschule Hannover

BA Produktdesign

BPD-228 Projekt VI

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
Baumunk	BPD-228-01 Entwurf 6	12

BA Produktdesign

BPD-236 Bachelorprojekt, Phase I

Semester

8

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

10

Workload

Leistungspunkte 10

Präsenzunterricht 34

Selbststudium 266

Prüfungsformen

P

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

E

Modulverantwortliche*r

Qualifikationsziele

Professionalisierung der Konzeptentwicklung und der Projektentwicklung.

Lehrinhalte

Methoden der Entwicklung und Planung eines thematischen und gestalterischen Konzepts von der gedanklichen Entwicklung über die wissenschaftliche Recherche, inhaltliche Analyse, konzeptionelle Strukturierung hin zur gestalterischen Verdichtung des Themas der angestrebten Bachelorarbeit.

Hochschule Hannover

BA Produktdesign

BPD-236 Bachelorprojekt, Phase I

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
	BUE-236-01 Konzeption/ Projektentwicklung	10

BA Produktdesign

BPD-237 Bachelorprojekt, Phase II

Semester

8

Qualifikationsziele

Intensive Vertiefung der Entwurfsmethodik und des Gestaltungsrepertoires.

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

12

Workload

Leistungspunkte 12

Präsenzunterricht -

Selbststudium 360

Lehrinhalte

Bearbeitung einer inhaltlich und gestalterisch komplexen und umfangreichen Aufgabe von der gedanklichen Entwicklung über die wissenschaftliche Recherche, inhaltliche Analyse, Strukturierung und konzeptionelle thematische Verdichtung bis hin zur gestalterischen Durcharbeitung und Umsetzung.

Prüfungsformen

E, PA

Gewichtung

2

Lehr- und Lernmethoden

E

Modulverantwortliche*r

Hochschule Hannover

BA Produktdesign

BPD-237 Bachelorprojekt, Phase II

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
	BUE-237-01 Projekt	12

BA Produktdesign

BPD-238 Bachelorprojekt, Phase III

Semester

8

Qualifikationsziele

Anspruchsvolle Dokumentation von Prozess, Konzept und Entwurf der BA-Thesis und deren hochschulöffentliche Präsentation.

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

8

Workload

Leistungspunkte 8

Präsenzunterricht 34

Selbststudium 206

Lehrinhalte

Professionalisierung einer Projektdokumentation (Layout, Inhalt) und der mündlichen und medialen Präsentation.

Prüfungsformen

KO

Gewichtung

1

Lehr- und Lernmethoden

E

Modulverantwortliche*r

BA Produktdesign

BPD-238 Bachelorprojekt, Phase III

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
	BUE-238-01 Präsentation/ Dokumentation	8

BA Produktdesign

BPD-230 Freies Modul II (WP)

Semester

4

Dauer

1 Semester

Art (Pflicht, Wahl)

Pflicht

ECTS-Punkte

6

Workload

Leistungspunkte 6

Präsenzunterricht 68

Selbststudium 112

Prüfungsformen

E,P,H,R,K

Gewichtung

0

Lehr- und Lernmethoden

S, Ü, V, P, E

Modulverantwortliche*r

Prof. Beate Spalthoff,
Prof. Heuer,
Prof. Garbert

Qualifikationsziele

Die Studierenden haben erweiterte Fähigkeiten und fachliche Spezialisierungen in unterschiedlichen künstlerischen, gestalterischen, methodischen und theoretischen Bereichen der Kunst- und Designpraxis erworben. Sie verstehen es, anhand diverser künstlerisch-gestalterischer Fragestellungen und Techniken praktisch und experimentell vielfältige zwei- und mehrdimensionale Lösungen zu entwickeln. Sie haben gelernt, ihren individuellen Neigungen entsprechend Schwerpunkte zu entwickeln und auszubauen oder sich bewußt ein gänzlich neues Fachgebiet als Ergänzung und Erweiterung ihres Studienfachs zu erarbeiten.

Lehrinhalte

Vermittlung und individuelle Vertiefung verschiedenster künstlerischer und gestalterischer Methoden in Theorie und Praxis in einem Fach freier Wahl innerhalb des Wahlfach-Angebots. Das künstlerische Wahlangebot reicht vom Zeichnen über druckgraphische Techniken, Malerei, Bildhauerei, Skulptur und Objekt bis hin zur Animation, Video, Videoinstallation, raumbezogenen Arbeiten, Inszenierung und Performance. Das Wahlangebot in den Designstudiengängen bietet die Möglichkeit sich in Bereichen der Mode, Fotografie, Mediendesign, Innenarchitektur, Szenografie/Kostüm, Produktdesign, Visuelle Kommunikation (je nach Angebot) weiter zu qualifizieren.

BA Produktdesign

BPD-230 Freies Modul II (WP)

Lehrveranstaltungen

<i>Dozent*in</i>	<i>Titel der Lehrveranstaltung</i>	<i>LP</i>
Dozent*innen der ÜL, LA	BUE-230-02 Wahlfach 2	3