

Medien-Design Projekt (Bachelor)

Im Kurs *Medien-Design Projekt* erhalten Studierende einen Überblick zu den Grundlagen der Gestaltung mit Digitalen Medien. Anhand von Vorträgen bekommen die BA Studierenden einen Überblick zu aktuellen Trends und den wichtigsten Designprinzipien- und -prozessen. Es gibt Einführungen in digitale Anwendungen und Werkzeuge, sowie praktische Tipps, die bei der Bearbeitung konkreter Designaufgaben helfen. Teilnehmende Studierende werden ermutigt die eigenen kreativen Fähigkeiten zu entwickeln und gleichzeitig die praktischen Fertigkeiten im Bereich Design und Medienproduktion zu stärken. Dabei wird die Fähigkeit konstruktives Feedback zu geben und zu empfangen eingeübt und der praktische Umgang von Gestaltungsprinzipien anhand von Mini-Challenges entlang dem unten vorgestellten [Designprozess](#) erprobt. Ein Crashkurs in das Feld Design, der die Studierenden für zukünftige Projektarbeiten vorbereitet.

- Semesterthema: Sacral Design (WiSe 2025/26)
- Übersicht zum Kurs im WiSe 2025/26
- Gruppeneinteilung im WiSe 2025/26

Loading...

[>> Go to this page.](#)

Semesterthema: Sacral Design (WiSe 2025/26)

//Sakrale Interfaces oder mediale liturgische Objekte, mediale Kirchenfenster, KI-generierte Ikonografien, virtuelle Begehung heiliger Stätten, interaktive Lichtinstallationen in Kirchenräumen, Soundinstallationen mit liturgischem oder meditativem Charakter... //

Im Wintersemester 2025/26 widmet sich das Projektmodul dem Thema *Sacral Design*. Im Fokus steht die Frage, wie sich Sakralität in einer zunehmend [säkularisierten](#), globalisierten und technologisierten Welt gestaltet, erfahrbar macht – und gestalterisch neu interpretiert werden kann.



3D models based on project [//Wine is My Religion](#) by Tim Sullivan, Feb. 2023. Published under [cc-license](#)./

Ausgangspunkt ist die Auseinandersetzung mit dem Sakralen im Kontext der großen Weltreligionen. Die Studierenden erforschen dabei Rituale, [Symbole](#), Artefakte, Architekturen und Narrative, die das Heilige in unterschiedlichen Kulturen und Glaubenssystemen verkörpern. Welche Objekte, Handlungen oder Räume erzeugen Transzendenz, Gemeinschaft oder spirituelle Orientierung? Wie lässt sich „das Heilige“ kulturell, visuell und medial greifen?

Das Projekt zielt auf eine reflektierte, zeitgenössische Auseinandersetzung mit dem Sakralen. Studierende sind eingeladen, gestalterische Interventionen, spekulative Entwürfe, mediale Objekte oder narrative Installationen zu entwickeln, die Sakralität jenseits des Bekannten verorten: im Alltäglichen, im Digitalen, im Zwischenmenschlichen – oder in der Suche nach Sinn in einer technikdurchdrungenen Welt.

Die Projekte können sowohl kritisch-fragend als auch poetisch-spielerisch sein. Erwartet wird ein hoher Grad an visueller und konzeptioneller Eigenständigkeit sowie eine sorgfältige Recherche- und Reflexionsarbeit im Vorfeld der gestalterischen Umsetzung.

Hier einige erste Ideen...

Weltoffene und zeitgemäße Zugänge etwa zum **Christentum** ließen sich beispielsweise über gestalterische Projekte entwickeln, die zentrale christliche Themen wie Gemeinschaft, Spiritualität, Ethik oder Schöpfung in neue Kontexte überführen würden. So könnte etwa ein „Hospitality Table“ entstehen – ein interaktiver Esstisch, der die christliche Symbolik des Teilens mit globalen Esskulturen verknüpfte und die Idee von Gemeinschaft und Gastfreundschaft interkulturell erfahrbar machte. Auch ein Projekt wie „Re-Genesis“ ließe sich denken: ein generativer digitaler Garten, der biblische Schöpfungsmotive mit aktuellen ökologischen Fragestellungen verbandelte und den Dialog zwischen religiöser Kosmologie und Nachhaltigkeitsdenken eröffnete.

Ein kontemplativer Zugang ließe sich im „Silence Room“ finden – einer technologisch erweiterten Rauminstallation, die das Ritual der Stille aufgriff und universelle spirituelle Erfahrungen jenseits konfessioneller Grenzen ermöglichte. Ethische Fragestellungen könnten durch das Projekt „Botschaften der Barmherzigkeit“ aufgegriffen werden, das mithilfe eines interaktiven Systems Handlungsimpulse aus christlichen Grundwerten wie Barmherzigkeit oder Vergebung generierte und diese mit anderen kulturellen Perspektiven in Beziehung setzte. Schließlich ließe sich mit dem Konzept „Heilige Orte in Bewegung“ die Frage nach zeitgenössischen Sakralräumen stellen – etwa durch mobile oder virtuelle Kirchenarchitekturen, die digitale Formen von Transzendenz im öffentlichen Raum erfahrbar machten.

Für den **Islam** könnte ein Projektbeispiel die Gestaltung eines digitalen *Mihrabs* sein, der die Gebetsrichtung interaktiv vermittelt. Als zweites Beispiel ließe sich eine mediale Kalligrafie-Installation entwickeln, die Koranverse künstlerisch inszeniert. Ein drittes Beispiel wäre ein interaktiver Sternenhimmel, der islamische astronomische Traditionen aufgreift.

Für das **Judentum** könnten beispielsweise digitale Torarollen-Projektionen entwickelt werden, die interaktive Lernelemente integrieren. Ein weiteres Projekt wäre ein mediales Kunstwerk, das die symbolische Bedeutung der *Menora* in einer modernen Form interpretiert. Schließlich könnte man ein interaktives Mosaik entwerfen, das die Vielfalt jüdischer Traditionen widerspiegelt.

Für den **Hinduismus** könnte man etwa eine interaktive Installation entwerfen, die die vielschichtigen Götterwelten und ihre Symbole erlebbar macht. Ein weiteres Beispiel wäre ein digitales *Mandala*, das im Raum projiziert und von den Besucherinnen und Besuchern mitgestaltet werden kann. Drittens könnte man eine Klanginstallation entwickeln, die traditionelle Mantren und rituelle Musik auf neuartige Weise erfahrbar macht.

Weitere Beispielprojekte:

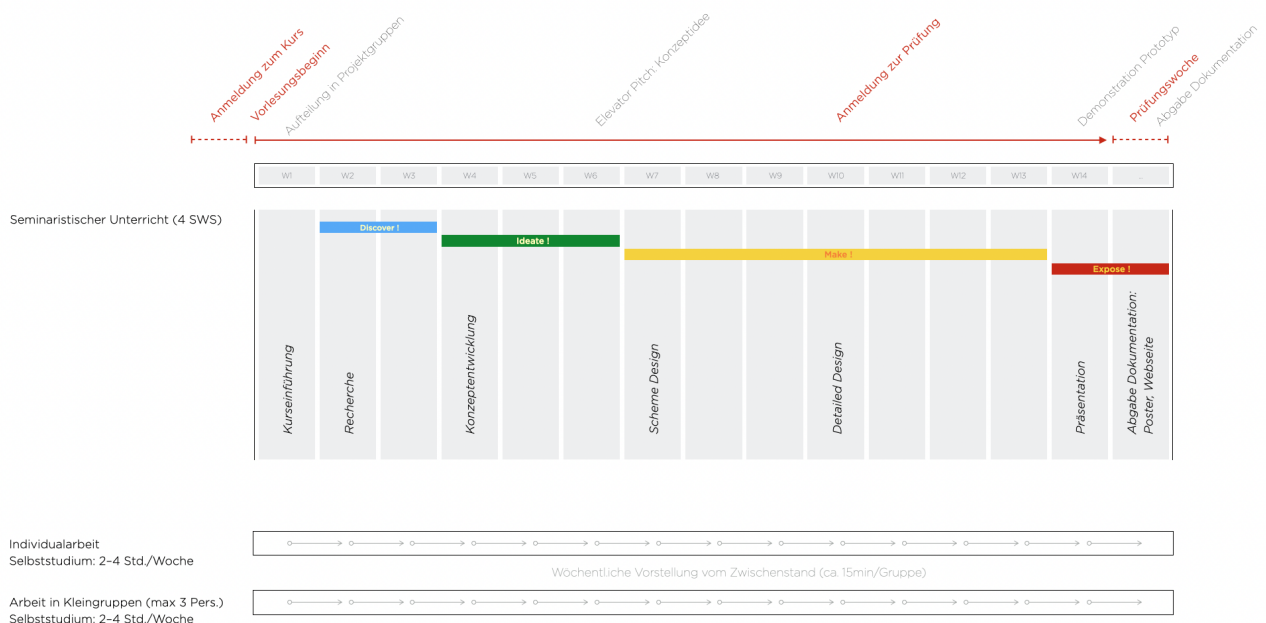
1. [Ticker Cross](#), Markus Kison, 2007
2. [Be Light](#), Markus Kison, 2020
3. [iRauch – Highway to Heaven](#), Felix Beck, 2006

Modulbezeichnung:	Medien-Design Projekt / Download Modulbeschreibung
Angebot für folgende Studiengänge:	Bachelor Elektrotechnik, Bachelor Informatik, Bachelor Wirtschaftsingenieurwesen Elektrotechnik.
Kategorie	Wahlpflicht (4./5. Semester)
Leistungspunkte (Credits):	5 CP
Kurs Dauer	16 Wochen
Kontaktzeit Stunden/Woche:	Seminaristischer Unterricht, Praktikum/Gruppenarbeit: 4SWS/Woche
Selbststudium Stunden/Semester:	90 Std./Semester (= 6-7 Std/Woche) für Vor-/Nachbereitung, Projektarbeit, Dokumentation
Voraussetzung:	-

Aufbau und Struktur des Kurses

Der Kurs folgt in großen Teilen der typischen Grundstruktur des [Designprozesses](#) – ein strukturierter Ansatz zur Entwicklung von Lösungen für Probleme bzw. zur Erreichung bestimmter Ziele im Bereich des Designs. Die zeitliche Abfolge des Semesters ist in die Phasen [Discover!](#) (Recherche), [Ideate!](#) (Konzeptentwicklung), [Make!](#) (Scheme Design, Detailed Design) und [Expose!](#) (Dokumentation, Zwischenpräsentation) gegliedert, wobei diese Phasen je nach individuellem Fortschritt iterativ/zyklisch wiederholt werden können, um den Gestaltungsansatz kontinuierlich zu verbessern und/oder an neue Anforderungen anzupassen. Der Semesteraufbau ist als ein dynamischer Ansatz zu verstehen, der Flexibilität und Kreativität fördert, um innovative, wirkungsvolle und sinnvolle Lösungen zu entwickeln.

Die Studierenden können in Gruppen arbeiten. Wöchentlich wird während des Unterrichtes ein kurzer Überblick zum aktuellen Arbeitsstand/Fortschritt gegeben. Am Semesterende stellen die Studierenden den gesamten Arbeitsprozess anhand einer kurzen Präsentation vor. Für die Präsentationsfolien soll dabei die Kursvorlage (ein vorgegebenes *Template*) verwendet werden. Während der Präsentation wird außerdem ein entwickelter Prototyp vorgestellt. Als Dokumentation geben die Studierenden ein Poster und eine Dokumentationsbox ab. Die Vorgaben zu Poster und Box werden im Kurs bekannt gegeben.



Lernziele

Ziel ist, die Studierenden zu befähigen, mit analogen und digitalen Werkzeugen und Entwurfsmethoden eigenständig umzugehen. Dabei lernen die Studierenden die eigene Arbeit zu reflektieren und die Ergebnisse zu diskutieren und zu präsentieren. Ein besonderer Fokus liegt auf der Verantwortung der/des Gestalters/Gestalterin für die Gesellschaft.

Die Studierenden...

- lernen Kreativmethoden, Gestaltungsprinzipien und -prozesse kennen, können diese beschreiben und selbstständig anwenden.
- können fachbezogene Prinzipien und Werkzeuge benennen und in eigenen Entwürfen anwenden.
- sind in der Lage eigene Lösungsansätze durch adäquate Mittel zu simulieren und zu präsentieren.
- lernen eigenständig Gestaltungsentscheidungen zu treffen und diese anhand von Kriterien nachvollziehbar zu begründen.
- können konstruktive Kritik begründet äußern, reflektieren und annehmen.
- können den eigenen Lernfortschritt reflektieren und diesen angemessen dokumentieren.
- lernen in Gruppen zu arbeiten und sich selbst in diese sinnvoll einzubringen.

Lerninhalte

Seminaristischer Unterricht

- Zusammenfassung von praktischen Grundlagen der Gestaltung (visuelle Gesetzmäßigkeiten und Phänomene anhand von Beispielen)
- Systematisch aufeinander aufbauende theoretische und praktische Einheiten z. B. zu den Typografie, Raster, UI, UX, etc.
- Methodische Anwendung von Kreativitätstechniken zur Entwicklung gestalterischer Lösungsansätze
- Analyse- und Bewertungsmethoden für Gestaltungsansätze
- pragmatische Darstellungs-, Simulations-, Realisierungs- und Dokumentationsmethoden (2D, 3D, 4D-Darstellungen in Form von Bildmedien, Animationen und Präsentationen)
- Aufgabenbezogene Technologievermittlung
- Geführte und/oder selbstständige Übungseinheiten

Praktikum/Gruppenarbeit (Mini Challenges):

- Entwicklung eines Konzeptes für ein bestimmtes Produkt/Objekt/Exponat, etc. (jew. Semesterthema)
- Erstellung von 2D/3D/4D-Visualisierungen des entwickelten Produktes/Objektes/Exponates
- Entwicklung div. Prototypen (Mock-Up, Rapid Prototyp, Quick-and Dirty, etc.)

Literaturempfehlung

Folgende Bücher liegen im Semesterapparat der Bibliothek am Campus Steinfurt aus:

- Data-Driven Graphic Design, Creative Coding for Visual Communication, Andrew Richardson, Bloomsbury Publishing, New York, 2016
- Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, New York, 2017
- Designing Interactions, Bill Moggridge, MIT Press, Cambridge, 2007
- Sketching, Drawing Techniques for Product Designers, Koos Eissen, Rosalien Steur, BIS Publishers, Amsterdam, 2015
- Ten Principles for Good Design: Dieter Rams, Cees W. De Jong, Prestel, Munich, 2017

- Research Methods for Product Design, Alex Milton, Paul Rodgers, Laurence King Publishing Ltd., London, 2013
- Universal Principles of Design, 150 Essential Tools for Architects, Artists, Designers, Developers, Engineers, Inventors, and Makers, William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler, Rockport Publishers, Beverly, 2015
- The Golden Ratio, The Divine Beauty of Mathematics, Gary B. Meisner, Race Point, New York, 2018
- The Manga Guide to Electricity, Kazuhiro Fujitaki, No Starch Press, San Francisco, 2009

Benotungsschema

Studierende müssen aus datenschutzrechtlichen Gründen bei prüfungsrelevanten Inhalten bitte immer den persönlichen FH-Account (FH e-mail) benutzen.

I.	Kursteilnahme (Regelmäßige und aktive Teilnahme am Seminar)	10%
	Es wird erwartet, dass alle Kursteilnehmer*innen pünktlich und gut vorbereitet zum Kurs erscheinen, d.h. alle Aufgaben zum jeweiligen Termin bearbeitet haben, Theorieteile gelesen, gegebenenfalls Filme gesehen und die vorkommenden Themen reflektiert haben. Die Kursteilnahme wird sowohl auf Grundlage der Regelmäßigkeit als auch der Qualität der Beiträge bewertet (Feedback der Studierenden zu den Ergebnissen der Kommiliton*innen, Teilnahme an Diskussion, Regelmäßige und aktive Demonstration der Ergebnisse der Mini-Challenges und des Kurzzeit-Projektes, etc.). Im Seminar können Studierende stichprobenartig aufgefordert werden ihre individuellen Bearbeitungen vorzustellen bzw. am Klassendiskurs teilzunehmen. Mehr als zwei unentschuldigte Fehlzeiten resultieren in Abzug einer Note (-1) auf die Gesamtnote.	
II.	Bearbeitung von Übungsaufgaben (Grad der Ausarbeitung und formale Qualität)	50%
	Eine intensive Auseinandersetzung zu den gestellten Aufgaben wird erwartet. Dabei liegt der Fokus einer praktischen Bearbeitung nicht ausschließlich auf dem Endergebnis, sondern gleichermaßen auf dem Prozess, der zu dem Ergebnis führte. Entwicklungsschritte/Arbeitsergebnisse zu den Mini-Challenges, sowie die Bearbeitung der Gruppenteilnehmer*innen am Projekt, werden von den Studierenden wöchentlich im Seminar vorgestellt. Dabei kommen Experiment und visueller Exploration, sowie Variantenreichtum eine besondere Rolle zuteil.	
III.	Projektpräsentation und -dokumentation (Darstellung des Lernfortschrittes)	40%
	Projektpräsentation: Am Ende des Semesters wird in Form einer Präsentation (Note 20% der Gesamtnote) ein Überblick über den Verlauf und das Ergebnis des Projektes gegeben. Das Gelernte wird als Fazit reflektiert. Dabei stehen pro Person jeder Gruppe <u>5 Minuten</u> Präsentationszeit zu Verfügung. (Beispiel für eine Zweier-Gruppe: 2 Personen = 10 Minuten, Beispiel bei Dreier Gruppe: 3 Personen = 15 Minuten). Die Präsentationsinhalte sollen so aufgeteilt werden, daß jede/r Teilnehmer*in 5 Minuten Sprechzeit übernimmt. Üben Sie Ihre Präsentation gut ein. Nach Ablauf der Zeit wird die Präsentation beendet. Überziehen ist nicht erlaubt. Am Ende der Präsentation gibt es pro Gruppe ± 5 Minuten Zeit zur Beantwortung von Fragen durch den/die Lehrenden. Projektdokumentation: Zum Semesterende (Abgabedatum wird im Laufe des Kurses bekannt gegeben) geben die Studierenden Ihre Dokumentation in Form einer Dokumentations-Box (Note 10% der Gesamtnote) und eines Posters (Note 10% der Gesamtnote) ab. In der Box werden die Ergebnisse der durchlaufenden Bearbeitung als Originalzeichnungen, Notizen, Ausdrucke, etc. in DIN A3 abgegeben. Für die Präsentation-Folien soll das Kurstemplate verwendet werden. Die Vorlagedateien/Vorgaben zu Datengrößen/weitere Abgabekriterien werden gegen Mitte des Semesters zur Verfügung gestellt.	
	Total	100%

Sonstiges

Im Kurs werden verschiedene **Software Pakete** vorgestellt, die Im professionellen Arbeitsfeld des Medien-Designs häufig verwendet werden. Diese erfordern meist eine kostenpflichtige Lizenz. Studierende können auf Wunsch alternative Open Source Software Pakete verwenden. Trotzdem ist es hilfreich, wenn eine generelle

Bereitschaft zur Installation von bestimmten DTP Programmen/Paketen besteht, wie bspw: Adobe Creative Cloud.

Ein Formular liegt im Klassenraum aus in dem die Studierenden ihr Einverständnis erklären können, dass während des Unterrichts Fotos gemacht werden und diese für Veröffentlichungen benutzt werden können.

From:
<https://wiki.ct-lab.info/> - **Creative Technologies Lab** | dokuWiki

Permanent link:
<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:mediadesign-project:wise25-26:kursbeschreibung>

Last update: **2025/07/08 06:57**

