



Modulbeschreibung

1	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Design & Innovation	1.2 Kurzbezeichnung (optional) CT 101	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2	2.1 Modulturnus: Angebot in ☐ jedem SoSe, ☒ jedem WiSe	2.2 Moduldauer: ☒ 1 Semester ☐ 2 Semester	
3	3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge Creative Technologies	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl Pflicht (Pf)	3.3 Empfohlenes Fachsemester 1
4	Workload		
			Workload insgesamt
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 15 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Seminar	2	30
	Praktikum	4	60
	Seminaristischer Unterricht	2	30
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 8	Summe Kontaktzeit in Std. 120
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Vor-/Nachbereitung		30
	Praktische Arbeit		60
	Dokumentation		60
	Prüfungsvorbereitung		30
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 180
			300
			10
5	5.1 Lernziele (Was sollen Studierende nach Abschluss des Moduls können? (fachliche und außerfachliche Kompetenzen))		
Die Studierenden...			
...verstehen grundlegende Prinzipien und Phasen des Designprozesses und können diese auf konkrete Aufgabenstellungen anwenden. Sie entwickeln, visualisieren und bewerten Gestaltungsideen und nutzen theoretische Grundlagen gezielt zur Verbesserung ihrer Entwürfe. (Fachkompetenz)			
... arbeiten effektiv im Team, übernehmen Verantwortung im gemeinsamen Gestaltungsprozess und kommunizieren ihre Ideen klar und konstruktiv. Sie sind fähig, Kritik anzunehmen und zu geben, zu reflektieren und in den Entwicklungsprozess einzubeziehen. (Sozialkompetenz)			
...reflektieren ihr eigenes kreatives Vorgehen, erkennen Stärken und Entwicklungspotenziale und können ihre Lernfortschritte dokumentieren. Sie entwickeln Selbstvertrauen in ihre gestalterischen Entscheidungen und handeln lösungsorientiert. (Selbstkompetenz)			
... beherrschen grundlegende Kreativitäts- und Designmethoden wie Design Thinking und wenden diese strukturiert an. Sie können komplexe Aufgaben analysieren, Ideen generieren, Konzepte entwickeln und diese durch geeignete Visualisierungs- und Präsentationstechniken vermitteln. (Methodenkompetenz)			

Modulbeschreibung

	5.2 Lerninhalte • Einführung in grundlegende Methoden und Prinzipien des Designprozesses • Theorien und Modelle zu Kreativität, Innovation und nutzerzentriertem Gestalten • Anwendung von Kreativitätsmethoden wie Brainstorming, Mind Mapping, etc. • Analyse, Bewertung und Weiterentwicklung von Gestaltungsideen • Übungen zu visueller Kommunikation: Sketching, Storyboarding, Visualisierung und Präsentation von Konzepten • Entwicklung und Simulation erster Design- und Innovationskonzepte anhand praxisnaher Aufgabenstellungen • Einführung in einfache Prototyping-Methoden und iterative Designprozesse • Gruppenarbeit zur Entwicklung, Diskussion und Präsentation gemeinsamer Designlösungen • Reflexion des eigenen Gestaltungsprozesses und Dokumentation der individuellen Lernfortschritte Praktikum: Das Praktikum greift einzelne technische Aspekte des Seminars/seminaristischen Unterrichts heraus und realisiert exemplarisch Lösungen zu typischen Fragestellungen. → zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.
5	5.3 Modulkurzinformation (Dieser Absatz [max. 250 Zeichen] wird auf der FH-Webseite veröffentlicht, um Studieninteressierte bei der Wahl ihres Studiengangs zu unterstützen. Fokussieren Sie sich auf wesentliche Inhalte und Ziele, gern verbunden mit Aussagen zur Bedeutung des Moduls für das weitere Studium oder berufliche Tätigkeiten. Bitte formulieren Sie ganze Sätze, sprechen Sie die Adressaten direkt an und vermeiden Sie Fachtermini.) In diesem Modul lernen Sie, kreative Ideen zu entwickeln und in erste Designkonzepte umzusetzen. Sie erfahren, wie aus Problemen Lösungen werden, und erwerben Grundlagen, die Sie in allen weiteren Projekten und im Berufsleben kreativ einsetzen können.
6	6.1 Teilnahmevoraussetzungen (<u>Formal</u>: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; <u>Inhaltlich</u>: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...) Keine Teilnahmevoraussetzungen. 6.2 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme) - Bestehen der Prüfung - Regelmäßige und aktive Teilnahme 6.3 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.) – Abgabe der Arbeitsergebnisse und/oder Präsentation (10-15 min.) und/oder Dokumentation (max. 30 Seiten) 6.4 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung – Erfolgreiche Teilnahme an den Übungen des Praktikums – Realisierte Aufgaben 6.5 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote s. Prüfungsordnung/-en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge* *Die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7.
7	7.1 Veranstaltungssprache/n ☒ Deutsch ☒ Englisch ☐ Weitere, nämlich: 7.2 Modulverantwortliche/r Prof. Felix Hardmood Beck 7.3 Hauptamtlich Lehrende (optional) Prof. Felix Hardmood Beck 7.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional) 7.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.) Fachliteratur (Auswahl):

Modulbeschreibung

- | |
|--|
| <p>[1] Ideen Visualisieren, Scribble Layout Storyboard, Gregor Krisztian, Nasrin Schlempp-Ülker, Verlag Hermann Schmidt, Mainz, 1998</p> <p>[2] <i>Universal Principles of Design, 150 Essential Tools for Architects, Designers, Developers, Engineers, Inventors, and Makers</i>, William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler, Rockport Publishers, Inc., 2015</p> <p>[3] Design is Storytelling, Ellen Lupton, Cooper Hewitt, New York, 2017</p> |
|--|