Modulbeschreibung

1	**1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.)** Grundlagen Digitale Medien	**1.2 Kurzbezeichnung (optional)** CT 102	**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**	**3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl**	**3.3 Empfohlenes Fachsemester**
	Creative Technologies	Pflicht (Pf)	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	**Arbeitsaufwand in Std. (Workload)** Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.	**Leistungspunkte (Credits)** i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Seminaristischer Unterricht	2	30	**150**	**5**
	Praktikum	2	30		
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS 4	Summe Kontaktzeit in Std. 60		
Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Vor-/Nachbereitung		30		
	Praktische Arbeit		30		
	Realisierung Prototyp		30		
	Summen		Summe Selbststudium in Std. 90		

5 5.1 Lernziele (Was sollen Studierende nach Abschluss des Moduls können? (fachliche und außerfachliche Kompetenzen))

Die Studierenden…

…verstehen grundlegende Konzepte, Strukturen und Ausdrucksformen digitaler Medien. Sie erkennen, wie digitale Technologien Wahrnehmung, Gestaltung und Kommunikation beeinflussen, und können diese Erkenntnisse gezielt in eigenen Arbeiten umsetzen. ***(Fachkompetenz)***

…arbeiten eigenständig und reflektiert an mediengestalterischen Aufgaben, können ihre gestalterischen Entscheidungen nachvollziehbar begründen und ihre Ergebnisse adressatengerecht präsentieren. ***(Selbstkompetenz)***

…entwickeln Sensibilität für die Wirkung von Form, Farbe, Bewegung, Klang und Zeit im digitalen Raum und wenden dieses Wissen experimentell und kreativ an. ***(Methodenkompetenz)***

…sind in der Lage, Medienprodukte anderer kritisch zu analysieren und konstruktiv zu diskutieren. Sie zeigen Offenheit für unterschiedliche Sichtweisen und integrieren Feedback in ihren eigenen Gestaltungsprozess. ***(Sozialkompetenz)***

5.2 Lerninhalte

- Einführung in Grundlagen digitaler Mediengestaltung mit Fokus auf Wahrnehmung, Wirkung und Kommunikation
- Einführung in User Experience Design
- Analyse und Interpretation bestehender digitaler Medien unter ästhetischen und gestalterischen Gesichtspunkten
- Untersuchung, wie Form, Bewegung, Farbe und Klang Bedeutung im digitalen Raum erzeugen
- Gestaltungsexperimente zu Komposition, Dynamik und medialer Ausdruckskraft
- Praktische Übungen zur Entwicklung eines eigenen visuellen oder auditiven Stils im digitalen Kontext
- Einführung in narrative und zeitbasierte Prinzipien digitaler Medien (Sequenz, Interaktion, Transformation)
- Reflexion über die Rolle digitaler Medien in Kultur, Gesellschaft und Gestaltungspraxis
- Dokumentation und Präsentation eigener Medienstudien und -experimente

Praktikum:
Das Praktikum greift einzelne technische Aspekte des 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 entdecken Sie die Grundlagen digitaler Mediengestaltung. Sie lernen, wie Inhalte, Formen und Interaktionen im digitalen Raum wirken, und entwickeln ein Verständnis für Gestaltung, Wahrnehmung und Kommunikation in digitalen Kontexten.

6 **6.1 Teilnahmevoraussetzungen** (*Formal:* Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich:* 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 am seminaristischen Unterricht

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. 10 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):
[1] Wie Design Wirkt, Psychologische Prinzipien erfolgreicher Gestaltung, Monika Heimann, Michael Schütz, Rheinwerk Verlag, Bonn, 2019
[2] Grid Systems in Graphic Design/Raster Systeme für die Visuelle Gestaltung,Josef Müller-Brockmann, Niggli, Salenstein, 1981
[3] Designing Interactions, Bill Moggridge, MIT Press, Cambridge, 2007