

MODULHANDBÜCHER

BACHELORSTUDIENGANG

COMPUTERVISUALISTIK UND DESIGN

ABSCHLUSS: BACHELOR OF SCIENCE

Gültigkeitszeitraum: 1. September 2021 bis 31. August 2022

Modulhandbuch für die Fachprüfungsordnung vom 10.06.2014

Legende

In den Modulbeschreibungen werden die folgenden Abkürzungen verwendet.

Abkürzung	Bedeutung
SWS	Semesterwochenstunde(n)
ECTS	Europäisches System zur Übertragung und Akkumulierung von Studienleistungen (engl. European Credit Transfer System)

Inhalt

Legende.....	2
Pflichtmodule	5
Design 1.....	6
Informatik 1.....	9
Mathematik 1.....	12
Steuerungskompetenzen 1	14
CAD 1	19
Design 2.....	22
Informatik 2.....	26
Mathematik 2	30
Steuerungskompetenzen 2	32
CAD 2	36
Informatik 3 & Design 3	39
Mathematik 3.....	42
Visual Computing 1.....	44
Steuerungskompetenzen 3	48
User Experience Research und Design	52
Visual Computing 2.....	55
Visualistik und Prototyping.....	58
Praxis-/ Auslandssemester	61
Softwareprojekt/ Projektarbeit.....	64
Bachelorarbeit einschließlich Bachelorseminar	66
Übersicht Wahlpflichtmodule	68
Wahlpflichtmodule Wahlpflichtprofil “Visualisierung”	69
Medientechnik	70
3D-Visualisierung.....	74
Informationsdesign	78
Augmented Reality	80
Data Visualization & Visual Analytics	83
Virtual Reality.....	87
Wahlpflichtmodule Wahlpflichtprofil “Interaktionstechnologien”.....	89

Ubiquitous Computing.....	90
Game Development.....	92
Natural User Interfaces.....	94
Physical and Virtual Interfaces.....	96
Produktentstehungsprozess.....	98
Advanced Web Development.....	101
Wahlpflichtmodule Wahlpflichtprofil “User Experience”	105
Innovationen.....	106
Interface Design.....	108
Industrial Design.....	110
Entrepreneurial Thinking	113
Designmanagement	116
Data Science	119

Pflichtmodule

Modulbezeichnung	Design 1
Modulkürzel	CVD-B-2-1.09
Modulverantwortliche/r	Prof. Sven Quadflieg

ECTS-Punkte	9	Workload gesamt	270 Stunden
SWS	7	Präsenzzeit	105 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	165 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	1. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	Die Studierenden können die Grundlagen des Abstrahierens, Entwerfens und zwei- und dreidimensionalen Gestalten erläutern und anwenden. Sie sind in der Lage gestalterische Arbeiten geringer Komplexität nach formal-ästhetischen Regeln zu entwickeln und nach gestalterischen Qualitätskriterien zu beurteilen. Die Studierenden können gestalterische Arbeiten von Hand skizzieren und mit technischen Werkzeugen am Computer entwerfen und evaluieren.
Inhalte	<p>Übung: Darstellungsgrundlagen/Zeichnen</p> <ul style="list-style-type: none"> • zeichnerische Darstellung • Augenmaßtraining und Präzisierung der Zeichenhand • Perspektive und räumliches Vorstellungsvermögen • Proportion, Dimension und Struktur • Zeichentechniken, Zeichenmaterialien, • Darstellungstechniken am Computer <p>Vorlesung: Grundlagen Entwurf und Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung des Designbegriffs • Designgeschichte • Schrift und Typografie • Form, Proportion und Fläche • Farbe und Farbsysteme • Komposition, Layout und Raster • Form und Proportion im Raum • Perspektive

	<ul style="list-style-type: none"> • Material • Qualitätskriterien <p>Übung: Grundlagen Entwurf und Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktische Gestaltungserfahrung durch eigenständig erarbeitete Kompositionen und Diskussion gestalteter Produkte. Entwurfsaufgaben vorrangig aus dem Printbereich. • Einführung in praktischen Grundlagen des Entwurfs mit einer Umsetzung in analogen und digitalen Medien • Einführung in Entwurfstechniken • Einführung in professionelle Gestaltungssoftware <p>Praktikum: Grundlagen 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die 3D Computeranimation mit Schwerpunkt auf polygonalem Modellieren. • Objektanalyse und digitale Rekonstruktion auf Basis von Standardwerkzeugen. • Navigation und Nutzung des virtuellen 3D Raumes • polygonales Modellieren • subdivided Surfaces • Shading Grundlagen
Lehrveranstaltung(en)	Design 1: Vorlesung (2 SWS), Übung (3 SWS), Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	<p>Vorlesung, Übung und Praktikum. Projektbasierte Wissensvermittlung im Plenum.</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)</p>
Prüfungsform(en)	<p>Modulabschlussprüfung als semesterbegleitende Prüfung und/oder Projektbearbeitung*</p> <p>* wird zu Semesterbeginn festgelegt</p>
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	270 h/ 105 h/ 165 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung sowie ggf. bestandene Prüfungsteilleistung(en)

Stellenwert der Note für die Endnote	Halbe Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Stephanie de Jong; Ralf de Jong: Schriftwechsel. Schrift sehen, verstehen, wählen und vermitteln. Mainz: Hermann-Schmidt-Verlag 2008 • Monika Heimann; Michael Schütz: Wie Design wirkt: psychologische Prinzipien erfolgreicher Gestaltung. Bonn: Rheinwerk Design 2017 • Michael Erlhoff, Wolfgang Jonas: NERD — New Experimental Research in Design. Basel: Birkhäuser 2018 • Michael Erlhoff, Tim Marshall: Design Dictionary. Perspectives on Design Terminology. Basel: Birkhäuser 2008 • Friedrich von Borries: Weltentwerfen. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2016 • Dariush Derakhshani: Introducing Autodesk Maya, Autodesk Official Press, John Wiley & Sons • Isaac Kerlow, The Art of 3-D Computer Animation and Effects, 3rd Edition, Wiley & Sons

Modulbezeichnung	Informatik 1
Modulkürzel	CVD-B-2-1.06
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Georg Birkenheuer

ECTS-Punkte	9	Workload gesamt	270 Stunden
SWS	7	Präsenzzeit	105 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	165 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	1. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können typische Sprachkonzepte des imperativen und objektorientierten Programmierparadigmas beschreiben und erläutern. Sie können einfache Probleme objektorientiert modellieren und einfache imperative Algorithmen entwerfen.</p> <p>Die Studierenden können die gelernten Methoden, Konzepte und Prinzipien der objektorientierten Programmierung anhand einer für die Software-Entwicklung relevanten Programmiersprache (aktuell Java) praktisch anwenden. In kleineren Projekten können Sie eigenständig kleine Softwareanwendungen für einfache Problemstellungen entwickeln und implementieren.</p> <p>Die Studierenden können sich in neue, imperative oder objektorientierte Programmiersprachen einarbeiten.</p>
Inhalte	<p>Grundlagen der Programmierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau Programme • Variablen & Datentypen • Zeichenketten • Logik & Operatoren <p>Grundlagen der imperativen Programmierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verzweigung & Wiederholungen • Methoden & Rekursion • Arrays

	<p>Grundlagen der Objektorientierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klassen, Objekte & Konstruktoren • Kapselung, Attribute & Methoden • Vererbung und Polymorphie <p>Konzepte in Java:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Java Bibliothek • Exceptions • Objekte speichern und Dateizugriff <p>Datenstrukturen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sammlungen • Wrapper • Listen, Bäume, Wörterbücher, Schlangen, Keller und Aufzählungen
Lehrveranstaltung(en)	Einführung in die Informatik 1: Vorlesung (3 SWS), Übung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	<p>Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt. In den Übungen werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen oder Übungsaufgaben bearbeitet.</p> <p>Das Praktikum der Lehrveranstaltung findet entweder als Sequenz einzelner Praktikumseinheiten in Kombination mit einem Projekt statt.</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc)</p>
Prüfungsform(en)	Modulabschlussprüfung als Klausur oder mündliche Prüfungsleistung sowie im Praktikum als Kombination aus Präsentationen und Projektbearbeitung (sonstige Prüfungsformen).
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	270 h/ 105h / 165 h
Teilnahmeempfehlungen	<p>Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Empfohlene Voraussetzungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interesse an der Programmierung • Mathematische Grundkenntnisse

	<ul style="list-style-type: none"> • Erfahrung in dem Umgang mit Computern
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung sowie bestandene Prüfungsteilleistung(en) im Submodul. Das Praktikum (Submodul) geht mit 3 ECTS in die Berechnung mit ein.
Stellenwert der Note für die Endnote	Halbe Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Christian Ullenboom: Java ist auch eine Insel, Rheinwerk Computing, ISBN 978-3836267212 • Kathy Sierra: Java von Kopf bis Fuß, O'Reilly, ISBN 978-3897214484. • David Griffiths: Programmieren von Kopf bis Fuß, O'Reilly, ISBN 978-3897219922

Modulbezeichnung	Mathematik 1
Modulkürzel	CVD-B-2-1.07
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Evgeni Schumm

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	1. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	Die Studierenden erwerben Kompetenzen in den grundlegenden mathematische Begriffen und Verfahren. Sie können grundlegende Begriffe der Logik und Mengenlehre erklären und anwenden. Sie können mit reellen Zahlen rechnen und Gleichungen, Ungleichungen und lineare Gleichungssysteme lösen. Sie können mit Vektoren, Matrizen und Determinanten rechnen. Sie können Folgen auf Konvergenz und Funktionen auf Stetigkeit untersuchen. Sie können Funktionen auf- und ableiten. Für typische Aufgabenstellungen im Bereich technischer Systeme können sie die passenden erlernten Verfahren auswählen, anwenden und die Ergebnisse interpretieren.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Logik, Mengenlehre, Funktionen • Reelle Zahlen, Brüche, Potenzen, Wurzeln, Logarithmen, Trigonometrie, Gleichungen und Ungleichungen • Lineare Gleichungssysteme • Vektoren, Matrizen, Determinanten • Folgen, Grenzwerte und Stetigkeit • Differentialrechnung Integralrechnung
Lehrveranstaltung(en)	Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt. In den Übungen werden Übungsaufgaben bearbeitet und die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen.

Prüfungsform(en)	Modulabschlussprüfung als Klausur (60 Minuten).
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS- Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Halbe Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • J. Koch und M. Stämpfle, Mathematik für das Ingenieurstudium, 4rd ed. Hanser, 2018. • L. Papula, Mathematik für Ingenieure und Naturwissenschaftler (Band 1), 14th ed. Springer Vieweg, 2014. • L. Papula, Mathematik für Ingenieure und Naturwissenschaftler (Band 2), 14th ed. Springer Vieweg, 2015. • J. Tietze, Terme, Gleichungen, Ungleichungen, 2nd ed. Springer Spektrum, 2015.

Modulbezeichnung	Steuerungskompetenzen 1
Modulkürzel	CVD-B-2-1.10
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Darius Schippritt

ECTS-Punkte	7	Workload gesamt	210 Stunden
SWS	6	Präsenzzeit	90 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	120 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	1. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden verfügen über theoretisches Wissen und praktikable Techniken zum effektiven und effizienten Lernen und Arbeiten und können diese wiedergeben. Sie können Modelle, Strategien, Techniken und psychologische Hintergründe aus dem Bereich des Selbstmanagements beschreiben. Sie sind in der Lage, ihre eigene Persönlichkeit, ihre Stärken und Schwächen sowie ihre Handlungsmuster und Verhaltensweisen zu reflektieren. Sie werden angeregt, zielorientiert neue Handlungsweisen aufzugreifen und Methoden zu nutzen, um ihre Selbststeuerungsmöglichkeiten im beruflichen, studentischen und privaten Bereich zu erweitern und nachhaltig erfolgreicher agieren zu können.</p> <p>Die Studierenden können verschiedene Textformen sowie deren Strukturen; die Regeln zeitgemäßer Korrespondenz auswählen und anwenden. Darüber hinaus verfügen sie über grundlegende Kenntnisse des wissenschaftlichen Arbeitens, die es ihnen ermöglichen, Projektarbeiten, Präsentationen und Abschlussarbeiten strukturiert, wissenschaftlich korrekt und rechtssicher durchzuführen.</p> <p>Die Studierenden können die psychologischen, soziologischen und ergonomischen Grundlagen für die nutzerzentrierte Gestaltung von Systemen, Software, Dienstleistungen und Produkten aufzählen und beschreiben. Sie sind in der Lage, diese Grundlagen im Gestaltungsprozess zu berücksichtigen</p>
----------------------------	--

	und bei der Bewertung von Systemen, Software, Dienstleistungen und Produkten anzuwenden.
Inhalte	<p>„Arbeitstechniken und Selbstmanagement“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeits- und Gedächtnistechniken • Zeit- und Stressmanagement • Techniken zur Zielsetzung und Entscheidungsfindung • Selbstreflexion • Motivation <p>„Schriftliche Kommunikation und Wissenschaftliches Arbeiten“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schriftliche Kommunikation • Korrespondenz per Brief und E-Mail • Verschiedene Textarten wie Protokoll, Hausarbeit, Praxisbericht • Powerpoint-Folien • Wissenschaftliches Arbeiten • Wahl des Themas • Konkretisierung von Fragestellung und Vorgehensweise • Wiss. Recherche (Materialsuche und –auswertung) • Durchführung der eigenen Untersuchung • Strukturierung und Gliederung des Stoffes • Wissenschaftlicher Schreibstil • Zitate, Urheberrecht und Plagiat • Eidesstattliche Erklärung <p>„Grundlagen der Humanwissenschaften“:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der kognitions- und differenziellen Psychologie • Grundlagen der Soziologie • Grundlagen der Ergonomie
Lehrveranstaltung(en)	<p>Arbeitstechniken und Selbstmanagement: Seminar (2 SWS)</p> <p>Schriftliche Kommunikation und Wissenschaftliches Arbeiten: Seminar (2 SWS)</p> <p>Grundlagen Humanwissenschaften: Vorlesung (2 SWS)</p>
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Seminaristischer Unterricht, Lehrvorträge, Fallstudien, Einzel- und Gruppenarbeiten, Präsentationen, Reflexions- und Feedbackgespräche

Prüfungsform(en)	Modulabschlussprüfung als Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren oder mündliche Prüfungsleistung*, ggf. Prüfungsteilleistungen im Rahmen der Seminare*. * wird zu Semesterbeginn festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	210 h/ 90 h/ 120 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung sowie ggf. bestandene Prüfungsteilleistung(en)
Stellenwert der Note für die Endnote	Halbe Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<p>„Arbeitstechniken und Selbstmanagement“:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meinholz, Heinz; Förtsch, Gabi: Führungskraft Ingenieur. Wiesbaden: Vieweg + Teubner, 2010 • Heister, Werner: Studieren mit Erfolg: Effizientes Lernen und Selbstmanagement in Bachelor-, Master- und Diplomstudiengängen. 2. überarbeitete und erweiterte Auflage. Stuttgart: Schäffer-Poeschel, 2009 • Cottrell, Stella: Studieren. Das Handbuch. Heidelberg: Spectrum Akademischer Verlag, 2010 • Hofmann, Eberhardt; Löhle, Monika: Erfolgreich Lernen. Effiziente Lern- und Arbeitsstrategien für Schule, Studium und Beruf. Göttingen: Hogrefe, 2004 • Nünning, Vera (Hrsg.): Schlüsselkompetenzen: Qualifikationen für Studium und Beruf. Stuttgart: J.B. Metzler, 2008 • Maslow, Abraham H.: Motivation und Persönlichkeit. Reinbeck: Rowohlt, 2002 • Schmidt, Dirk: Motivation: 88 Strategien, Impulse und Tipps für eine hohe Selbstmotivation. Wiesbaden: Gabler, 2011 • Seiwert, Lothar: Noch mehr Zeit für das Wesentliche: Zeitmanagement neu entdecken. München: Heinrich Hugendubel, 2006

	<ul style="list-style-type: none">• Seiwert, Lothar: Das Bumerang-Prinzip. Mehr Zeit fürs Glück. München: Gräfe und Unzer, 2002• Schuler, Heinz: Lehrbuch der Personalpsychologie. Wien: Hogrefe, 2006• Fuchs-Brüninghoff, Elisabeth; Gröner, Horst: Zusammenarbeit erfolgreich gestalten. Eine Anleitung mit Praxisbeispielen. 23. Auflage. München: dtv, 1999• Covey, Stephen: Die 7 Wege zur Effektivität: Prinzipien für persönlichen und beruflichen Erfolg. Offenbach: Gabal, 2011• Watzlawik, Paul: Anleitung zum Unglücklichsein. 15. Auflage. München: Piper Taschenbuch, 2009 <p>„Schriftliche Kommunikation und Wissenschaftliches Arbeiten“:</p> <ul style="list-style-type: none">• Duden-Praxis kompakt: Formen und DIN-Normen Schriftverkehr. Mannheim: Bibliographisches Institut, 2011• Baumert, Andreas: Professionell texten: Grundlagen, Tipps und Techniken. München: dtv, 2011• Hering, Lutz; Hering, Heike: Technische Berichte – Verständlich gliedern, gut gestalten, überzeugend vortragen. 6. Auflage. Wiesbaden: Vieweg + Teubner, 2009• Theisen, René Manuel: Wissenschaftliches Arbeiten. 15. Auflage. München: Vahlen, 2011• Peterßen, Wilhelm H.: Wissenschaftliche(s) Arbeiten. 6. Auflage. München: Oldenbourg, 1999• Franck, Norbert; Stary, Joachim: Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens. 16., überarbeitete Auflage. Paderborn: Ferdinand Schöningh, 2011• Eco, Umberto: Wie man eine wissenschaftliche Abschlussarbeit schreibt. 13. Auflage. Wien: UTB, 2012• Graebig, Markus; Jennerich-Wünsche, Anna; Engel, Ernst: Wie aus Ideen Präsentationen werden: Planung, Plot und Technik für professionelles Chart-Design mit PowerPoint. Wiesbaden: Gabler, 2011. <p>„Grundlagen Humanwissenschaften“:</p> <ul style="list-style-type: none">• Goldstein, E. Bruce, Wahrnehmungspsychologie, Der Grundkurs, 7. Aufl. 2007, Springer• Anderson, John Robert, Kognitive Psychologie, 7. Aufl. 2013, Springer
--	---

	<ul style="list-style-type: none">• Joseph P. Forgas, Soziale Interaktion und Kommunikation - Eine Einführung in die Sozialpsychologie, 4. Auflage 1999, Beltz• Lange, Wolfgang, Windel, Armin, Kleine Ergonomische Datensammlung, 15. Auflage 2013, TÜV Media GmbH TÜV Rheinland Group• Pangert, Roland, Tannenhauer, Jörg, Ergonomie bei der Arbeit: Stehen - Sitzen - Heben, 2012, ecomed Sicherheit
--	---

Modulbezeichnung	CAD 1
Modulkürzel	CVD-B-2-2.08
Modulverantwortliche/r	Prof. Rainer Baum

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	2. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können dreidimensionale Designentwürfe zeichnerisch nachvollziehbar darstellen, mündlich erläutern und konstruktiv ausarbeiten. Die Entwürfe können sie mithilfe einer Software in präzise 3D-Konstruktions-Geometrie umsetzen.</p> <p>Die Studierenden besitzen ein grundlegendes Verständnis der Parametrik einer Konstruktionssoftware. Sie können vorgegebene und selbst entworfene Geometrien konstruieren, modifizieren und kombinieren. Sie können von diesen Geometrien einfache Renderings erstellen.</p>
Inhalte	<p>Lehrveranstaltung: Designkonstruktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der featurebasierten Volumenmodellierung • Grundlegende Vorgehensweise • Erstellen einfacher Geometrien • Erstellen komplexerer Geometrien und Funktionselemente • Ändern vorhandener Geometrien • Extrahieren von 2D Zeichnungen • Baugruppen/Zusammenführung von Geometrien • Grundlagen des technischen Zeichnens • Erstellen von Produktentwürfen dreidimensionaler Produkte • Bewerten von Produktentwürfen • Umsetzung eigener Designentwürfe in der Software • Zuordnen von Erscheinungsbildern und Farben

	<ul style="list-style-type: none"> • Beleuchtung, Kameraeinstellung, Visualisierung
Lehrveranstaltung(en)	Designkonstruktion: Vorlesung (1 SWS), Übung (3 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	<p>In der Vorlesung werden die Grundlagen erläutert und Beispiele vorgestellt. In der Übung werden verschiedene Vorgehensweisen demonstriert, es werden Übungsaufgaben und Designprojekte individuell besprochen und bearbeitet.</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)</p>
Prüfungsform(en)	Bearbeitung einer oder mehrerer Projektarbeiten/ Prüfungsteilleistungen im Rahmen der Übung. Die Gewichtung der Prüfungsteilleistungen wird zu Anfang des jeweiligen Semesters bekannt gegeben. Falls die letzte Modulteilprüfung nicht abgegeben wurde, gilt die gesamte Prüfung als nicht teilgenommen. Nachprüfung als Präsentation.
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	<p>Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Empfohlene Voraussetzungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geometrische Grundkenntnisse • Gutes dreidimensionales Vorstellungsvermögen • Gutes visuelles Wahrnehmungsvermögen • Detailorientierung • Technisches Verständnis • Freihandzeichnen <p>Empfohlene Ergänzungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technisches Zeichnen • Bildbearbeitung
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Halbe Gewichtung

Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none">• Gunnar Mühlenstädt: Crashkurs SolidWorks: Teil 1 Einführung in die Konstruktion von Bauteilen und Baugruppen, Christiani, 2017• Harald Vogel: Konstruieren mit SolidWorks, Carl Hanser Verlag, 2017 <p>Weitere Literatur wird gegebenenfalls zu Anfang des Semesters bekanntgegeben.</p>

Modulbezeichnung	Design 2
Modulkürzel	CVD-B-2-2.04
Modulverantwortliche/r	Prof. Sven Quadflieg

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	2. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können Methoden zur Bewertung der Qualität Entwürfen aus dem Bereich der zwei-dimensionalen Medien (an und digital) beschreiben und erläutern und eigene Designlösungen konzipieren und entwerfen.</p> <p>Die Studierenden können die Grundlagen der Funktionalität eines Entwurfs beschreiben und erläutern. Sie können die Grundlagen der Produktsemantik, der Semiotik und der Designtheorie erläutern und in eigenen Entwürfen anwenden. In den Veranstaltungen wenden sie u.a. die Fähigkeiten an, Ideen und gestalterische Lösungen in unterschiedlichen Medien zu entwerfen und zu evaluieren.</p>
Inhalte	<p>Lehrveranstaltung 1: Grundlagen Entwurf und Gestaltung 2 (Vorlesung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktuelle designtheoretische Diskurse • Grundlagen der Designforschung • Funktionalität / Produktsemantik / Semiotik • Gestaltungslösungen analysieren, argumentieren, diskutieren und bewerten <p>Lehrveranstaltung 2: Grundlagen Entwurf und Gestaltung 2 (Übung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in Grundlagen der Konzeption und weiterführende Kenntnisse in der Umsetzung des Entwurfs in analogen und digitalen Medien • Konzeption und Realisation einer Gestaltungsaufgabe

	<p>Lehrveranstaltung 3: Storyboard/-telling</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachten und analysieren von Personen und Figuren • Ausarbeitung von Figuren vor dem Hintergrund einer Geschichte und einem Thema • Entwickeln einer Kurzgeschichte oder Szene • Begleitend können die Studierenden nachvollziehbare Erzählstränge sowie Charaktere entwickeln und diese zeichnerisch oder bildhaft im Rahmen einer Geschichte darstellen.
Lehrveranstaltung(en)	<p>Grundlagen Entwurf und Gestaltung 2: Vorlesung (1 SWS) Grundlagen Entwurf und Gestaltung 2: Übung (2 SWS) Storyboard/-telling: Übung (1 SWS)</p>
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	<p>Die theoretischen Grundlagen werden in der Vorlesung vermittelt, während in den Übungen anhand praktischer Beispiele die Theorie überprüft und gefestigt wird. Die Vorlesung kann im seminaristischen Stil stattfinden.</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)</p>
Prüfungsform(en)	<p>Modulabschlussprüfung als semesterbegleitende Prüfung und/oder Abgabe*, ggf. Prüfungsteilleistungen im Rahmen der Übungen* oder Hausarbeit/Projektarbeit inklusive Abschlusspräsentation*</p> <p>* wird zu Semesterbeginn festgelegt</p>
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	<p>150 h/ 60 h/ 90 h</p>
Teilnahmeempfehlungen	<p>Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Empfohlene Voraussetzung: Das Modul Design 1 sollte bestanden sein</p>
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	<p>Bestandene Modulprüfung</p>
Stellenwert der Note für die Endnote	<p>Halbe Gewichtung</p>

<p>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</p>	<p>Keine</p>
<p>Bibliographie/ Literatur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Christian Bauer: Informationstheorie für Designer. Stuttgart: av edition 2018 • Don Norman: The Design of Everyday Things. New York City: Basic Books 1988 • Oliver Ruf, Stefan Neuhaus: Designästhetik. Theorie und soziale Praxis. Bielefeld: transcript 2020 • Florian Arnold: Philosophie für Designer. Stuttgart: av edition 2016 • Claudia Mareis: Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg: Junius 2016 • Becker, Jens (2009) <i>Dramaturgie</i>. In C. Wegener, D. Wiedemann (Hrsg.), <i>Kinder, Kunst und Kino</i> (S. 63-76) München • Fuchs, Werner T. (2009) <i>Warum das Gehirn Geschichten liebt</i>. Haufe Verlag. 1. Auflage • Kandorfer, Pierre (2010) <i>Lehrbuch der Filmgestaltung</i>. 7. Auflage • Marczinczik, Ina (2011) <i>Dramaturgie im animierten Kurzfilm</i>. VDM Verlag Dr. Müller • McKee, Robert (2016) <i>Story</i>. 10. Auflage. Alexander Verlag Berlin. 496 Seiten • Rupp, Miriam (2016) <i>Storytelling für Unternehmen</i> • Sammer, Petra (2014) <i>Storytelling - Die Zukunft von PR und Marketing</i>. O'Reilly Verlag Köln. 240 Seiten • Seger, Linda (2017) <i>Von der Figur zum Charakter</i>. Alexander Verlag Berlin 236 Seiten • Kogge, Michael; Simpson William (2019) <i>Game of Thrones – Die Storyboards</i> • Halligan, Fionnula (o.A.) <i>The Art of Movie Storyboards: Visualising the Action of the World's Greatest Films</i> • Jew, Anson (o.A.) <i>Professional Storyboarding: Rules of Thumb</i> • Christiano, Guiseppe (o.A.) <i>Storyboard Artist: A Guide to Freelancing in Film, TV, and Advertising</i> • Rousseau, David Harland; (o.A.) Philips, Benjamin Reid <i>Storyboarding Essentials: SCAD Creative Essentials (How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media)</i>

Modulbezeichnung	Informatik 2
Modulkürzel	CVD-B-2-2.06
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Merijam Gotzes

ECTS-Punkte	11	Workload gesamt	330 Stunden
SWS	9	Präsenzzeit	135 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	195 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	2. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können Methoden zur Bewertung der Effizienz von Algorithmen und Datenstrukturen, Methoden zum Entwurf effizienter Algorithmen, grundlegende Algorithmen und Datenstrukturen, Methoden zur Verifikation der Korrektheit von Algorithmen und Datenstrukturen beschreiben, erläutern und anwenden.</p> <p>Die Studierenden können die Grundlagen der Entwicklung größerer Software-Systeme beschreiben und erläutern. Sie können die grundlegenden Diagrammarten der Modellierungssprache Unified Modelling Language (UML) und grundlegende Entwurfsmuster aufführen, erläutern und auf die Softwareentwicklung anwenden. Darüber können die Studierenden die Grundlagen des Testens von Software erläutern und geeignete Softwaretests entwickeln und durchführen.</p>
Inhalte	<p>Lehrveranstaltung: Einführung in die Informatik 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komplexität von Algorithmen <ul style="list-style-type: none"> ○ Laufzeiten <ul style="list-style-type: none"> ▪ RAM ▪ Elementaroperationen ▪ Laufzeitfunktion ▪ Best-, average- und worst-case ○ Bedeutung von Effizienz bei großen Datenmengen ○ Laufzeitschranken

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Optional: Exkurs Komplexitätstheorie, P=NP?, Berechenbarkeit ● Sortierverfahren und deren Laufzeit ● Datenstruktur Heap, Operationen und Laufzeit ● Datenstruktur Baum ● Datenstruktur Binäre Suchbäume, Operationen und Laufzeit, optional: weitere Datenstrukturen ● Suchverfahren und deren Laufzeit ● Hashverfahren und deren Laufzeit ● Datenstruktur Graph ● Graphenalgorithmien und deren Laufzeit, optional: weitere Datenstrukturen ● Optional: Exkurs Parallele Algorithmen ● Optional: Exkurs Quantencomputer und deren Algorithmen ● Optional: Weitere Inhalte aus dem Bereich „Algorithmen und Datenstrukturen“
Lehrveranstaltung(en)	Einführung in die Informatik 2: Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS), Praktikum (1 SWS) Softwaretechnik: Vorlesung (2 SWS), Übung (1 SWS), Praktikum (1 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	<p>Die Vorlesungen beider Lehrveranstaltungen finden im seminaristischen Stil statt. In den Übungen beider Lehrveranstaltungen werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen.</p> <p>Die Praktika beider Lehrveranstaltungen finden entweder als Sequenz einzelner Praktikumseinheiten, als Projekt oder als Kombination aus beiden Veranstaltungsarten statt.</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)</p>
Prüfungsform(en)	<p>Modulabschlussprüfung als Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren oder mündliche Prüfungsleistung sowie im Praktikum als Kombination aus Präsentationen und Projektbearbeitung (sonstige Prüfungsformen).</p> <p>Die konkrete Prüfungsform wird spätestens in der dritten Lehrveranstaltung des Semesters bekanntgegeben.</p>

	<p>Anteile der Lehrveranstaltungen an der Gesamtnote</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Informatik 2: 1/2 • Softwaretechnik: 1/2 <p>Für Studierende, die nach der Fachprüfungsordnung (Studiengangsspezifische Bestimmungen) für den Bachelor-Studiengang Computervisualistik und Design an der Hochschule Hamm-Lippstadt vom 17.06.2013 oder einer späteren Fachprüfungsordnung studieren, gilt zusätzlich: Die Praktika sind ein gemeinsames Submodul, welches mit 3 ECTS-Punkten in die Berechnung der Note eingeht.</p>
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	330 h/ 135 h/ 195 h
Teilnahmeempfehlungen	<p>Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Empfohlene Voraussetzungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informatik 1 (CVD) • Mathematik 1 (CVD) • Interesse an Algorithmen der Informatik • Interesse an der Entwicklung großer Software-Systeme
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Halbe Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<p>Einführung in die Informatik 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solymosi, Andreas; Gude, Ulrich (2004). Grundkurs Algorithmen und Datenstrukturen - Eine Einführung in die praktische Informatik mit JAVA. 4. Auflage. Vieweg+Teubner. • Küchlin, Wolfgang; Andreas Weber (2004). Einführung in die Informatik - Objektorientiert mit JAVA. Springer-Verlag. • Ottmann, Thomas; Widmayer, Peter (2012). • Algorithmen und Datenstrukturen. 5. Auflage. Spektrum Akademischer Verlag.

	<ul style="list-style-type: none">• Wolfgang Kuchlin, Andreas Weber (2004) Einführung in die Informatik - Objektorientiert mit JAVA. Springer-Verlag.• Thomas Walter (2003) Grundlagen der Informatik, Informationsverarbeitung mit der Maschine - vom Algorithmus zum Programm. Carl Hanser Verlag. <p>Softwaretechnik</p> <ul style="list-style-type: none">• Grechenig, Thomas; Bernhart, Mario; Breiteneder, Roland; Kappel, Karin (2010). Softwaretechnik. München [u.a.]: Pearson-Studium.• Kecher, Christoph (2018). UML 2.5. 6. Auflage. Bonn: Galileo Press.• Sommerville, Ian (2011). Software Engineering. 9th Edition. Boston [u.a.]: Pearson.• Sommerville, Ian (2018). Software Engineering. 10. Auflage. Pearson.• Balzert, Helmut (2009). Lehrbuch der Softwaretechnik: Basiskonzepte und Requirements Engineering. 3. Auflage. Heidelberg: Spektrum.• Balzert, Helmut (2011). Lehrbuch der Softwaretechnik: Entwurf, Implementierung, Installation und Betrieb. 3. Auflage. Heidelberg: Spektrum. <p>Hinweis: Weitere Literaturhinweise werden während der Lehrveranstaltungen gegeben.</p>
--	--

Modulbezeichnung	Mathematik 2
Modulkürzel	CVD-B-2-2.07
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Matthias Vögeler

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	2. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können die Grundlagen der Integralrechnung und der Freiformkurven und Freiformflächen beschreiben, erläutern und anwenden.</p> <p>Die Studierenden können die Methoden der Integralrechnung auf Probleme der Geometrie oder Statistik anwenden.</p> <p>Über konkrete Verfahren hinaus können die Studierenden mathematische Modelle von Kurven oder Flächen im $\mathbb{R}^2/\mathbb{R}^3$ entwickeln.</p>
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Kurven im $\mathbb{R}^2/\mathbb{R}^3$ Mögliche Beispiele: parametrisierte Kurven, Länge einer Kurve, Krümmung einer Kurve • Freiformkurven, Freiformflächen Mögliche Beispiele: Bézier-Kurven, Splines
Lehrveranstaltung(en)	Mathematik für Computervisualistik 1: Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt. In den Übungen bzw. Praktika werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen, Übungsaufgaben bearbeitet oder ein Projekt durchgeführt.
Prüfungsform(en)	Modulabschlussprüfung als

	Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren oder mündliche Prüfung oder Hausarbeit, ggf. Teilleistungen im Semester, Studienleistungen sind möglich*. * wird zu Semesterbeginn festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS- Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Halbe Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • D. Salomon; Curves and Surfaces for Computer Graphics, Springer • Precht, Voit, Kraft; Mathematik für Nichtmathematiker 2 • L. Papula; Mathematik für Ingenieure und Naturwissenschaftler, Band 1; Vieweg+Teubner • L. Papula; Mathematik für Ingenieure und Naturwissenschaftler, Band 3; Vieweg+Teubner • W. Dahmen, A. Reusken; Numerik für Ingenieure und Naturwissenschaftler; Springer

Modulbezeichnung	Steuerungskompetenzen 2
Modulkürzel	CVD-B-2-2.09
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Georog Birkenheuer

ECTS-Punkte	4	Workload gesamt	120 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch/ Englisch	Selbststudienzeit	60 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	2. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden kennen wesentliche Projektmanagement-Methoden und verfügen über fundierte Kenntnisse, um komplexe Aufgaben bereichs- und funktionsübergreifend erfolgreich und effizient abschließen zu können. Strategien und Techniken sowie theoretisches Wissen aus dem Bereich Teamarbeit ermöglicht es ihnen, sich in beruflichen, studentischen und privaten Situationen erfolgreich positionieren und ihre individuellen Ziele erreichen zu können. Sie sind in der Lage, ihre Persönlichkeit, ihre Stärken und Schwächen sowie ihre Handlungsmuster und Verhaltensweisen in Teams zu reflektieren und kontinuierlich weiterzuentwickeln.</p> <p>Die Studierenden können sich während des Studiums und in ihrer zukünftigen Berufstätigkeit auch in englischer Sprache adäquat verständigen. Sie verstehen es, mündlich und schriftlich angemessen zu kommunizieren und zu korrespondieren. Sie verfügen über die erforderlichen Kenntnisse, um gestalterische, naturwissenschaftliche und technische Texte in englischer Sprache verstehen und eigenständig englische Texte verfassen zu können.</p>
Inhalte	<p>Das Modul Steuerungskompetenzen 2 besteht aus folgenden Lehrveranstaltungen:</p> <p>Projektmanagement und Teamarbeit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des Projektmanagements

	<ul style="list-style-type: none"> • Projektziel, Ausschreibung und Angebot • Projektvorbereitung: Analyse und Marketing • Projektplanung und Projektstruktur: Ressourcen, Zeit und Risikoplanung • Projektsteuerung • Projektabschluss • Teambildung • Gruppendynamik • Besprechungsmanagement <p>Technical English</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fachbezogener Ausbau der sprachlichen Fertigkeiten • Auffrischung und Vertiefung der grammatikalischen Kenntnisse • Grundlagen Technical English und studiengangsbezogenes Fachvokabular • Bearbeiten und Verfassen naturwissenschaftlicher und technischer Texte und Artikel • Technische Konversation und Kommunikation • Präsentationen und Vorträge
Lehrveranstaltung(en)	Projektmanagement und Teamarbeit: Seminar (2 SWS) Technical English: Seminar (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Seminaristischer Unterricht, Lehrvorträge, Fallstudien, Einzel- und Gruppenarbeiten, Präsentationen, Reflexions- und Feedbackgespräche Technical English Zusätzlich Lesen, Übersetzen, Bearbeiten und Verfassen von Texten; Text- und Hörverständnisübungen
Prüfungsform(en)	Bearbeitung einer oder mehrerer Hausarbeiten/Prüfungsteilleistungen im Rahmen der Übung. Die Gewichtung der Prüfungsteilleistungen wird zu Anfang des jeweiligen Semesters bekannt gegeben. Falls die letzte Modulteilprüfung nicht abgegeben wurde, gilt die gesamte Prüfung als nicht teilgenommen.
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	120 h/ 60 h/ 60 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen

Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Halbe Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<p>Projektmanagement und Teamarbeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bohinc, Tobias: Grundlagen des Projektmanagements: Methoden, Techniken und Tools für Projektleiter. Offenbach: Gabal, 2010 • Burghardt, Manfred: Einführung in Projektmanagement: Definition, Planung, Kontrolle, Abschluss. Erlangen: Publicis Corporate Publishing, 5. Auflage, 2007 • Pfetzinger, Karl; Rohde, Adolf: Ganzheitliches Projektmanagement. Gießen: Versus, 2009 • Litke, Hans-Dieter: Projektmanagement: Methoden, Techniken, Verhaltensweisen. Evolutionäres Projektmanagement. München: Carl Hanser, 2007 • Hoffmann, Hans-Erland; Schoper, Yvonne-Gabriele; Fitzsimons, Conor John: Internationales Projektmanagement. München: Beck-Wirtschaftsberater im dtv, 2004 • DeMarco, Tom: Der Termin. Ein Roman über Projektmanagement. München: Hanser Fachbuch, 1998 • Gellert, Manfred; Nowak, Claus: Teamarbeit, Teamentwicklung, Teamentwicklung: Ein Praxisbuch für die Arbeit in und mit Teams. Meezen: Verlag Christa Wimmer, 4., erweiterte Auflage, 2010 • Bender, Susanne: Teamentwicklung: Der effektive Weg zum 'WIR'. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2009 • Schultz von Thun, Friedemann: Miteinander reden 1-3: Störungen und Klärungen. Stile, Werte und Persönlichkeitsentwicklung. Das 'Innere Team' und <p>Technical English</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bauer, Hans-Jürgen: English for technical purposes. Berlin: Cornelsen, 2008 • Busch, Bernhard u.a.: Technical English Basics. Haan-Gruiten: Europa-Lehrmittel, 2010

	<ul style="list-style-type: none">• Clarke, David: Technical English at work. Berlin: Cornelsen, 2009• Bonamy, David: Technical English, Level 2. München: Longman, 2008• Brieger, Nick; Pohl, Alison: Technical English Vocabulary and Grammar. München: Langenscheidt, 2004• Freeman, Henry G.; Glass, Günter: Taschenwörterbuch Technik, Englisch-Deutsch. Ismaning: Max Hueber, 2008• Wagner, Georg: studium kompakt - Fachsprache Englisch: Science & Engineering: Sprachübungen. Berlin: Cornelsen, 2000• Eco, Umberto: Wie man eine wissenschaftliche Abschlussarbeit schreibt. 13. Auflage. Wien: UTB, 2012• Graebig, Markus; Jennerich-Wünsche, Anna; Engel, Ernst: Wie aus Ideen Präsentationen werden: Planung, Plot und Technik für professionelles
--	---

Modulbezeichnung	CAD 2
Modulkürzel	CVD-B-2-3.09
Modulverantwortliche/r	Prof. Rainer Baum

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	3. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können Anforderungen an eine Gestaltung definieren. Sie können dreidimensionale Produktentwürfe konzipieren, von Hand skizzieren und in Diskussionen erläutern. Sie sind in der Lage, eigene und fremde Entwürfe zu vergleichen und zu beurteilen. Sie können verschiedene Formprinzipien erkennen, bewerten und kommunizieren.</p> <p>Die Studierenden verstehen die grundsätzliche Struktur von Oberflächenmodellierern. Sie können Freiformflächen erstellen und modifizieren. Sie sind in der Lage, vorgegebene und selbst entworfene Produkte als Oberflächenmodell auszuarbeiten. Sie können Licht, Kamera und Erscheinungsbilder definieren sowie Renderings erstellen.</p>
Inhalte	<p>Lehrveranstaltung: Design-Modellierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Oberflächenmodellierung • Software-Interface und Navigation • Grundlegende Vorgehensweise • Arbeiten mit Grundkörpern • Virtuelles plastisches Gestalten • Objektorganisation • Kontrolle von Kurven und Flächen durch Kontrollpunkte • Erstellen von dreidimensionalen Kurven • Erstellen von Produkt-Entwürfen dreidimensionaler Produkte • Bewerten von Produkten und Entwürfen • Modellierung eigener Entwürfe

	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen von Freiformflächen • Maßgenaues Arbeiten • Systematik der Kurven (Degree, Spans) • NURBS (Non-Uniform Rational B-Spline)
Lehrveranstaltung(en)	Design-Modellierung: Vorlesung (1 SWS), Übung (3 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	<p>In der Vorlesung werden die Grundlagen erläutert und Beispiele vorgestellt. In der Übung werden verschiedene Vorgehensweisen demonstriert, es werden Übungsaufgaben und Designprojekte individuell besprochen und bearbeitet.</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)</p>
Prüfungsform(en)	Bearbeitung einer oder mehrerer Projektarbeiten/ Prüfungsteilleistungen im Rahmen der Übung. Die Gewichtung der Prüfungsteilleistungen wird zu Anfang des jeweiligen Semesters bekannt gegeben. Falls die letzte Modulteilprüfung nicht abgegeben wurde, gilt die gesamte Prüfung als nicht teilgenommen. Nachprüfung als Präsentation.
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	<p>Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Empfohlene Voraussetzungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geometrische Grundkenntnisse • Gutes dreidimensionales Vorstellungsvermögen • Gutes visuelles Wahrnehmungsvermögen • Detail-Orientierung • Technisches Verständnis • Freihandzeichnen • Teilnahme CAD 1 • Englischkenntnisse <p>Empfohlene Ergänzungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technisches Zeichnen • Bildbearbeitung
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung

Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none">• Hilfefunktion der Software sowie bereitgestellte Internetlinks.• Roselien Steur, Koos Eissen, Sketching: The Basics, BIS Publishers, 2011 <p>Weitere Literatur wird zu Anfang des Semesters bekannt gegeben</p>

Modulbezeichnung	Informatik 3 & Design 3
Modulkürzel	CVD-B-2-3.10
Modulverantwortliche/r	Prof. Rainer Baum

ECTS-Punkte	11	Workload gesamt	330 Stunden
SWS	8	Präsenzzeit	120 Stunden
Sprache	Deutsch/ Englisch	Selbststudienzeit	210 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	3. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können die Basistechnologien in der Webentwicklung unterscheiden und deren Funktion erläutern. Sie sind in der Lage Webanwendungen unter Berücksichtigung der Kriterien Ergonomie, Sicherheit und Performance zu konzipieren, die geeigneten Technologien auszuwählen und in der Programmierung anzuwenden.</p> <p>Die Studierenden können neue, weiterführende Interfacedesignansätze erforschen. Die Studierenden können ein stringentes einheitliches Erscheinungsbild im Sinne von Markenführung und Corporate Design entwickeln und dies auf die Anforderungen digitaler Medien übertragen. Designkonzepte werden als modulare und flexible Systeme für Smartphone, Tablet oder Desktop-Rechner entwickelt.</p>
Inhalte	<p>Das Modul Informatik 3 & Design 3 besteht aus folgenden Lehrveranstaltungen:</p> <p>Webtechnologien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Basistechnologien <ul style="list-style-type: none"> ○ HTML ○ CSS ○ JavaScript • Backendtechnologien • Grundlagen des Webdesigns • Bibliotheken und Frameworks • Performance von Webapplikationen

	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherheit von Webapplikationen <p>Web- und Corporate Design</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corporate Identity/Corporate Design • Signet/Marke • Hausfarbe, -schrift, Bildwelt • Typografisches Layoutraster, Basismedien • Entwicklung von Layout- und Designvorlagen • Style Guide • Implementierung <p>Webentwicklung Praktikum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzeption und Gestaltung einer Webapplikation • Umsetzung einer Webapplikation
Lehrveranstaltung(en)	Webtechnologien: Vorlesung (2 SWS), Web- und Corporate Design: Vorelsung (2 SWS) Webentwicklung: Praktikum (Submodul, 4 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Vorlesungen mit begleitendem Praktikum. Vorlesungen im seminaristischen Stil
Prüfungsform(en)	Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren und/oder mündliche Prüfung*, Projektarbeit inklusive Abschlusspräsentation, Abgabe oder Hausarbeit * wird zu Semesterbeginn festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	330 h/ 120 h/ 210 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Jürgen Wolf: HTML5 und CSS3. Das umfassende Handbuch zum Lernen und Nachschlagen, Rheinwerk Computing, 3. Auflage, 2019

	<ul style="list-style-type: none">• Philip Ackermann: JavaScript. Das umfassende Handbuch., Rheinwerk Computing, 2. Auflage, 2018• Christian Wenz, Tobias Hauser: PHP7 und MySQL. Von den Grundlagen bis zur professionellen Programmierung., Rheinwerk Computing, 3. Auflage, 2019• Website-Konzeption und Relaunch, S. Erlhofer, D. Brenner, Verlag: Rheinwerk Computing; Auflage: 2 (27. September 2019)• Grundkurs Gutes Webdesign Björn Rohles, Galileo Press Verlag 2017, 2 Auflage• Logo, Visitenkarten, Flyer & Co.: Geschäftsausstattung und Werbung selbst gestalten – inkl. Plakat, Broschüre und Briefpapier, Claudia Korthaus, Rheinwerk Verlag 2015
--	---

Modulbezeichnung	Mathematik 3
Modulkürzel	CVD-B-2-3.07
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Birka von Schmidt

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	3. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können die Verfahren der Mathematik zum Rechnen in höherdimensionalen Räumen, Komplexen Zahlen, Numerik und Differentialgleichungen sicher durchführen. Dabei können Sie verlässlich rechnen und das Verfahren und seine Bedeutung erläutern. Sie können das Verfahren bewerten, und sie können entscheiden, welches Verfahren im Kontext sinnvoll anzuwenden ist.</p> <p>Die Studierenden können bei Anwendungsaufgaben entscheiden, welche Methode sinnvoll ist, die praktische Aufgabe so zerlegen, dass die Verfahren sinnvoll anzuwenden sind, und diese auch tatsächlich anwenden. Sie können die Ergebnisse in den praktischen Kontext einordnen.</p>
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Rechnen in höherdimensionalen Räumen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Differentialrechnung (z.B. zur Bestimmung des Gradienten) ○ Integralrechnung (z.B. zur Berechnung von Oberflächen) • Komplexe Zahlen (z.B. zur Beschreibung von Drehbewegungen) • Numerische Mathematik <ul style="list-style-type: none"> ○ Fehlerrechnung ○ Numerische Verfahren (z.B. Numerische Interpolation, numerische Integration, Gradientenabstiegsverfahren, numerische Optimierung) • Differentialgleichungen <ul style="list-style-type: none"> ○ Motivation und Anwendungen <p>Lösen von Differentialgleichungen 1. und 2. Ordnung</p>

Lehrveranstaltung(en)	Mathematik 3: Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Die Vorlesungen werden durch Übungen ergänzt, in denen die erlernten Inhalte gefestigt und vertieft werden können.
Prüfungsform(en)	Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren ggf. Teilleistung im Semester, Studienleistungen sind möglich.
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Es werden die in den Semestern 1 und 2 vermittelten Mathematik-Kenntnisse und Kenntnisse zu Laufzeit und Komplexität sowie zur Zahlendarstellung aus Informatik I und II vorausgesetzt. Es wird empfohlen, die entsprechenden Veranstaltungen besucht und die Prüfungen bestanden zu haben. Insbesondere werden sichere Rechenfähigkeiten vorausgesetzt.
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • L. Papula, Mathematik für Naturwissenschaftler und Ingenieure, Band 1-3, Vieweg + Teubner • N. H.R. Schwarz, N. Köckler, Numerische Mathematik, Vieweg + Teubner • Ergänzende Literatur wird in der Veranstaltung genannt

Modulbezeichnung	Visual Computing 1
Modulkürzel	CVD-B-2-3.06
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Merijam Gotzes

ECTS-Punkte	10	Workload gesamt	300 Stunden
SWS	8	Präsenzzeit	120 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	180 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	3. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Lehrveranstaltung Bildverarbeitung: Die Studierenden können die Grundlagen der digitalen Signalverarbeitung für zweidimensionale Signale (Bilder) und die Grundlagen orthogonaler Transformationen einschließlich deren Anwendungsmöglichkeiten in der Bildverarbeitung erläutern. Weiterhin können die Studierenden grundlegende Verfahren zur Bildverbesserung und Bildauswertung beschreiben und erläutern. Darüber hinaus können die Studierenden diese Verfahren auf die Lösung praktischer Probleme der Bildverarbeitung anwenden.</p> <p>Lehrveranstaltung Computergrafik: Die Studierenden erlernen (1) das Verständnis und die Anwendung der wichtigsten Konzepte, Methoden, Algorithmen und Verfahren der Computergrafik, (2) die Fähigkeit, die wichtigsten Problemstellungen der Computergrafik zu klassifizieren und Programme zu deren Lösung selbst zu entwickeln.</p>
Inhalte	<p>Lehrveranstaltung: Bildverarbeitung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organisation • Einführung • Digitale Bilder und Bildaufnahme • Einflüsse bei der Bildaufnahme • Grauwertmodifikation • Operationen im Ortsbereich

	<ul style="list-style-type: none"> • Orthogonale Funktionstransformationen • Operationen im Frequenzbereich • Segmentierung • Klassifikation <p>Lehrveranstaltung: Computergrafik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen: Computergrafik-Hardware und Software • Interaktivität und Echtzeit-Anforderung • Raster- und Vektorgrafik • Abtastung und Anti-Aliasing • Computergrafik Algorithmen, z.B. <ul style="list-style-type: none"> ○ Clipping ○ Rasterkonvertierung ○ Sichtbarkeit ○ Beleuchtungsmodelle und Schattierungsverfahren ○ Globale Beleuchtungsmodelle (Raytracing, Radiosity) ○ Texture Mapping • Animationen • Geometrische Modellierung (optional) • Computergrafik-Programmierschnittstellen
<p>Lehrveranstaltung(en)</p>	<p>Bildverarbeitung: Vorlesung (2 SWS), Übung (1 SWS), Praktikum (1 SWS) Computergrafik: Vorlesung (2 SWS), Übung (1 SWS), Praktikum (1 SWS) Die Praktika werden als gemeinsames Submodul durchgeführt.</p>
<p>Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden</p>	<p>Die Vorlesungen beider Lehrveranstaltungen finden im seminaristischen Stil statt. In den Übungen beider Lehrveranstaltungen werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen.</p> <p>Die Praktika beider Lehrveranstaltungen finden entweder als Sequenz einzelner Praktikumseinheiten, als Projekt oder als Kombination aus beiden Veranstaltungsarten statt.</p>
<p>Prüfungsform(en)</p>	<p>Modulabschlussprüfung als Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren oder mündliche Prüfungsleistung*, ggf. Prüfungsteilleistungen im Rahmen des Praktikums* * wird zu Semesterbeginn festgelegt Die Praktika sind ein Submodul, welches mit 3 ECTS in die Berechnung eingeht.</p>

Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	300 h/ 120 h/ 180 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen Empfohlene Voraussetzungen <ul style="list-style-type: none"> • Informatik 1 (CVD) • Mathematik 1 (CVD) • Design 1 • CAD 1 • Steuerungskompetenzen 1 • Informatik 2 • Mathematik 2 • Design 2 • CAD 2 • Steuerungskompetenzen 2 • Interesse an Algorithmen der Informatik • Interesse an der Visualisierung in 2D und 3D • Interesse an der Entwicklung großer Software-Systeme
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS- Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	Bildverarbeitung <ul style="list-style-type: none"> • Jähne, Bernd (2005). Digitale Bildverarbeitung. 6. Auflage. Berlin [u.a.]: Springer. • Nischwitz, Alfred, Fischer, Max, Haberäcker, Peter, Socher, Gudrun (2020). Computergrafik und Bildverarbeitung: Band II: Bildverarbeitung. 4. Auflage. Wiesbaden: Vieweg+Teubner. • Tönnies, Klaus D. (2005). Grundlagen der Bildverarbeitung. München: Pearson Studium. Computergrafik <ul style="list-style-type: none"> • Nischwitz, Alfred, Fischer, Max, Haberäcker, Peter, Socher, Gudrun (2019). Computergrafik und Bildverarbeitung:

	<p>Band II: Computergrafik. 4. Auflage. Wiesbaden: Vieweg+Teubner.</p> <ul style="list-style-type: none">• Klawonn, Frank (2010). Grundkurs Computergrafik mit JAVA. Vieweg + Teubner, 3., erweiterte Auflage, ISBN: 978-3-8348-1223-0.• Bungartz, Hans-Joachim, Griebel, Michael und Zenger, Christoph (2002). Einführung in die Computergraphik. Vieweg + Teubner, ISBN: 3528167696.• Foley, James D, van Dam, Andries, Feiner, Steven K. (2013). Computer Graphics. Addison Wesley, ISBN: 0321210565 (alte Auflage 1996). <p>Hinweis: Weitere Literaturhinweise werden während der</p> <ul style="list-style-type: none">• Lehrveranstaltungen gegeben.
--	--

Modulbezeichnung	Steuerungskompetenzen 3
Modulkürzel	CVD-B-2-4.12
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Georg Birkenheuer

ECTS-Punkte	4	Workload gesamt	120 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch/ Englisch	Selbststudienzeit	60 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	4. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden sind in der Lage, verschiedene Gesprächssituationen zielgruppen- und zielorientiert zu planen, durchzuführen, nachzubereiten und zu reflektieren. Sie sind befähigt zur Reflexion und angeregt zur Entwicklung ihres eigenen Kommunikationsverhaltens. Für Besonderheiten im interkulturellen Umfeld sind sie sensibilisiert. Durch die Kenntnis der wesentlichen Grundlagen erfolgreicher Präsentationen und deren praktisches Einüben sind sie in der Lage, Präsentationen zielgruppenorientiert und sachgerecht visualisiert aufzubereiten und durchzuführen.</p> <p>Durch den Erwerb der allgemeinen und fachsprachlichen Grundlagen sind die Studierenden in der Lage, während des Studiums und in ihrer zukünftigen Berufstätigkeit auch in englischer Sprache adäquat zu kommunizieren und zu korrespondieren. Die Studierenden verfügen über die erforderlichen Kenntnisse, um auch in englischer Sprache Bewerbungsunterlagen zu erstellen und Vorstellungsgespräche sowie Präsentationen zu absolvieren.</p>
Inhalte	<p>Das Modul Steuerungskompetenzen III besteht aus folgenden Lehrveranstaltungen:</p> <p>Mündliche Kommunikation und Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Gesprächsführung • Gesprächstechniken • Reflexion und Nachbereitung von Gesprächen

	<ul style="list-style-type: none"> • Besondere Gesprächssituationen • Interkulturelle Kommunikation • Präsentation • Visualisierung von Präsentationen <p>Business English</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fachbezogener Ausbau der sprachlichen Fertigkeiten • Grundlagen Business English und kaufmännisches Fachvokabular • Bearbeiten und Verfassen kaufmännischer Texte und Artikel • Mündliche und schriftliche Kommunikation • Präsentation • Bewerbung
Lehrveranstaltung(en)	Mündliche Kommunikation und Präsentation: Seminar (2 SWS) Business English: Seminar(2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt, ergänzt durch Fallstudien, Einzel und Gruppenarbeiten, Präsentationen, Reflexions- und Feedbackgespräche. In der Lehrveranstaltung Business English wird dies zusätzlich ergänzt durch Lese-Übungen, Übersetzen, Bearbeiten und Verfassen von Texten, sowie Text- und Hörverständnisübungen
Prüfungsform(en)	Modulabschlussprüfung als Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren oder mündliche Prüfungsleistung*, ggf. Prüfungsteilleistungen im Rahmen des Seminars* * wird zu Semesterbeginn festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	120 h/ 60 h/ 60 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung sowie ggf. bestandene Prüfungsteilleistung(en).
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung

Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<p>Mündliche Kommunikation und Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schultz von Thun, Friedemann: Miteinander reden 1-3: Störungen und Klärungen. Stile, Werte und Persönlichkeitsentwicklung. Das 'Innere Team' und situationsgerechte Kommunikation. Reinbek: rororo, 2011 • Watzlawik, Paul; Beavin, Janet H.; Jackson, Don D.: Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien. 12. Auflage. Bern: Huber, 2011 • Watzlawik, Paul: Anleitung zum Unglücklichsein. 13. Auflage. München: Piper, 2011 • Watzlawik, Paul: Wie wirklich ist die Wirklichkeit? Wahn, Täuschung, Verstehen. 8. Auflage. München: Piper, 2010 • Birkenbihl, Vera F.: Kommunikationstraining. Zwischenmenschliche Beziehungen erfolgreich gestalten. 32. Auflage. München: mvg, 2011 • Schmitz, Lilo: Lösungsorientierte Gesprächsführung. 2. Auflage. Verlag Modernes Lernen, 2011 • Rosenberg, Marshall B.: Gewaltfreie Kommunikation: Eine Sprache des Lebens. 9. Auflage. Paderborn: Junfermann, 2010 • Fengler, Jörg: Feedback geben. Strategien und Übungen. 3. Auflage. Weinheim: Beltz, 2004 • Fisher, Roger; Ury, William; Patton, Bruce: Das Harvard-Konzept. Der Klassiker der Verhandlungstechnik. 23. Auflage. Frankfurt am Main: Campus, 2009 • Kindl-Beifuß, Carmen: Fragen können wie Küsse schmecken: Systemische Fragetechniken für Anfänger und Fortgeschrittene. 3. Auflage. Heidelberg: Carl Auer, 2011 • Navarro, Joe: Menschen lesen: Ein FBI-Agent erklärt, wie man Körpersprache entschlüsselt. München: mvg, 2010 • Spies, Stefan: Der Gedanke lenkt den Körper: Körpersprache - Erfolgsstrategien eines Regisseurs. Hamburg: Hoffmann und Campe, 2010 • Clement, Ute: Kon-Fusionen: Über den Umgang mit interkulturellen Business-Situationen. Carl-Auer, 2011 • Schulz von Thun, Friedemann; Kumbier, Dagmar: Interkulturelle Kommunikation: Methoden, Modelle, Beispiele. 5. Auflage. Reinbek: rororo, 2006

	<ul style="list-style-type: none">• Scheddin, Monika: Erfolgsstrategie Networking. Business-Kontakte knüpfen, organisieren und pflegen. 3. Auflage. München: 2009 Business English <p>Business English</p> <ul style="list-style-type: none">• Butzphal, Gerlinde; Maier-Fairclough, Jane: Career-Express Business English: B2 Kursbuch mit Hör-CDs und Phrasebook. Berlin: Cornelsen, 2010 Dr. Geisen, Herbert; Dr. Hamblock, Dieter; Poziemski, John; Dr. Wessels, Dieter: Englisch in Wirtschaft und Handel. Berlin: Cornelsen, 2004• Schürmann, Klaus; Mullins; Suzanne: Die perfekte Bewerbungsmappe auf Englisch. Anschreiben, Lebenslauf und Bewerbungsformular länderspezifische Tipps. Frankfurt/Main: Eichborn, 2008
--	---

Modulbezeichnung	User Experience Research und Design
Modulkürzel	CVD-B-2-4.11
Modulverantwortliche/r	Prof. Rainer Baum

ECTS-Punkte	8	Workload gesamt	240 Stunden
SWS	6	Präsenzzeit	90 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	150 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	4. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können die grundlegenden Konzepte und Methoden der User Experience skizzieren, beschreiben und anwenden und sind in der Lage die Erfahrung von Benutzern mit Software, Systemen und Produkten zu gestalten und zu erforschen.</p> <p>Die Studierenden kennen die wichtigsten qualitativen und quantitativen Methoden der User Research und sind in der Lage, diese auszuwählen und anzuwenden. Sie planen die Erforschung von Nutzungskontexten und können bestehende technische Systeme im Hinblick auf ihre Benutzerfreundlichkeit bewerten.</p>
Inhalte	<p>User Experience Design:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen interaktiver Benutzerschnittstellen • Gestaltung von Informationen • Emotionales Interaktionsdesign • Aufbereitung von Daten in Hinsicht auf User Experience Prozesse • Inszenierung und Präsentation der Ergebnisse <p>User Experience Research</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design von qualitativen und quantitativen Studien zur Erforschung der User Experience • qualitative Methoden zur Erforschung der User Experience • quantitative Methoden zur Erforschung der User Experience • qualitative und quantitative Analyse von Daten

Lehrveranstaltung(en)	User Experience Design: Vorlesung (1 SWS) User Experience Research:Vorlesung (2 SWS) User Experience Praktikum: Praktikum (Submodul) (3 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt. In den Übungen bzw. Praktika werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen, Übungsaufgaben bearbeitet oder ein Projekt durchgeführt. Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)
Prüfungsform(en)	Hausarbeit/Projektarbeit* inklusive Abschlusspräsentation, Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren, Prüfungsteilleistungen im Rahmen des Praktikums* * wird zu Semesterbeginn festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	240 h/ 90 h/ 150 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Praxisbuch Usability und UX: Was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt - bewährte Methoden praxisnah erklärt. Jens Jacobsen, Lorena Meyer, Rheinwerk Verlag 2019, 2. Auflage • Die Elemente der User Experience - Die Elemente der User Experience. Anwenderzentriertes (Web-)Design Jesse James Garrett Addison-Wesley Verlag 2011 • Understanding Your Users: A Practical Guide to User Requirements Methods, Tools, and Techniques (Interactive Technologies) Kathy Baxter, Catherine Courage

	<p>Morgan Kaufmann, 2005</p> <ul style="list-style-type: none">• Quantifying the User Experience Jeff Auro, James R. Lewis Morgan Kaufmann, 2012• Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches H. Russell Bernard Alta Mira Press, 2006
--	---

Modulbezeichnung	Visual Computing 2
Modulkürzel	CVD-B-2-4.08
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Birka von Schmidt

ECTS-Punkte	10	Workload gesamt	300 Stunden
SWS	8	Präsenzzeit	120 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	180 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	4. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden lernen und verstehen Standardmodelle und –methoden aus verschiedenen Bereichen der Modellierung und Simulation. Sie sind in der Lage, Modelle und Simulationen aufzubauen, indem sie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Realität analysieren und die Anwendung beurteilen • die Anforderungen an eine Simulation erfassen und umsetzen • das bzw. die passende(n) Modelle auswählen und ggf. kombinieren • Den notwendigen Detailgrad und die Parameter für ein Modell korrekt wählen • Das Modell bzw. die Simulation in Software umsetzen <p>Die Studierenden können grundlegende Begriffe, Methoden und Konzepte für grafische Benutzeroberflächen verstehen und praktisch anwenden. Sie können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafische Benutzerschnittstellen unter Zuhilfenahme und Anwendung der Methoden der Informatik, der modernen Programmierung und der Methoden des Designs programmieren • Eine komplexe Benutzeroberfläche entwickeln • Den grundsätzlichen Aufbau einer Benutzerschnittstelle sicher beherrschen und in Form von Software umsetzen <p>Die Studierenden können Modelle und Simulationen mit einer graphischen Benutzeroberfläche aufbauen, die eine sichere,</p>
----------------------------	--

	flexible und benutzerfreundliche Steuerung der Simulationssoftware ermöglicht.
Inhalte	<p>Modellbildung und Simulation:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Systematisches Vorgehen zum Erstellen von Modellen und Simulationen (z.B. Simulationspipeline) • Methoden der Bewegungssimulation (z.B. lineare und rotierende Bewegungen sowie Schwingungen starrer Körper, Deformationen, Feder-Masse-Systeme, Kinetik, Partikelsysteme) • Modelle zur Steuerung (z.B. Regelsysteme, Entscheidungslogik) • Modelle zur Modellierung menschlicher Eigenschaften (z.B. Maschinelles Lernen, künstliche Intelligenz, Populationsdynamik) • Weitere Modelle (z.B: Spieltheorie) <p>Grafische Benutzeroberflächen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Best practises für GUIs <p>Einführung in Bibliotheken für graphische Benutzerschnittstellen incl. der folgenden Komponenten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Labels, Icons und Buttons ○ Listen und Combo-Boxen ○ Fenster und Dialoge ○ Panes und Layout Manager ○ Menüs und Toolbars ○ Tabellen und Bäume ○ Textfelder und Textformatierung <ul style="list-style-type: none"> • Geräteübergreifende Benutzerschnittstellen • Model-View-Controller: Grundlagen und Anwendung • Metaphern in grafischen Benutzerschnittstellen • Mobile grafische Benutzerschnittstellen
Lehrveranstaltung(en)	<p>Modellbildung und Simulation: Vorlesung (2 SWS), Übung (1 SWS)</p> <p>Grafische Benutzeroberflächen: Vorlesung (2 SWS), Übung (1 SWS)</p> <p>Gemeinsames Praktikum: Praktikum (2 SWS)</p>
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	<p>Die Vorlesungen werden durch Übungen ergänzt, in denen die erlernten Inhalte gefestigt und vertieft werden können. Im Praktikum werden die erlernten Methoden und Technologien eingesetzt und angewandt. Bei dem Praktikum handelt es sich um ein Submodul.</p>

	Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)
Prüfungsform(en)	Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren und/oder mündliche Prüfung*, Prüfungsleistungen im Rahmen der Übungen und des Praktikums* * wird zu Semesterbeginn festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	300 h/ 120 h/ 180 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen Es werden gute Kenntnisse in Java, die in den Semestern 1-3 vermittelten Mathematik-Kenntnisse, Mechanik—Kenntnisse (Physik) bis Klasse 10 und die Inhalte des Moduls 'Visual Computing I' vorausgesetzt.
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestande Modulprüfung inkl. erfolgreicher Teilnahme am Praktikum (Submodul). Bei dem Praktikum handelt es sich um ein Submodul.
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Ralph Steyer, Springer Vieweg: Einführung in JavaFX. Moderne GUIs für RIAs und Java-Applikationen, Springer Verlag, 2014 • Bernhard Preim, Raimund Dachzelt (2010): Interaktive Systeme Band 1, Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung, Springer, Heidelberg • Hans-Joachim Bungartz e.a.: Modellbildung und Simulation, Springer Verlag, Berlin 2009 • F. Haußer e.a.: Mathematische Modellierung mit Matlab – Eine praxisorientierte Einführung, Spektrum Akademischer Verlag, 2010

Modulbezeichnung	Visualistik und Prototyping
Modulkürzel	CVD-B-2-4.10
Modulverantwortliche/r	Prof. Sven Quadflieg

ECTS-Punkte	8	Workload gesamt	240 Stunden
SWS	5	Präsenzzeit	75 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	165 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	4. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	Die Studierenden können ihre gestalterischen und darstellenden Kompetenzen im Bereich der Objektgestaltung und der Gestaltung eines Raumes unter Berücksichtigung von ästhetischen, ergonomischen, fertigungsbezogenen und gegebenenfalls architektonischen Voraussetzungen anwenden.
Inhalte	<p>Lehrveranstaltung 1: Objekt- und Raumentwurf</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die in den Grundlagen erworbenen gestalterischen Fähigkeiten und Fertigkeiten werden vertiefend in exemplarisch durchgeführten Gestaltungsprozessen eingesetzt • Innerhalb der Prozesse kritisches Auseinandersetzen mit Geschehnissen der Umwelt • Umsetzung unterschiedlicher Herangehensweisen • Beste Lösung begründet umsetzen <p>Lehrveranstaltung 2: Prototyping/ Software-Praktikum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ergänzend zum Objekt- und Raumentwurf • Gestaltung der Abfolge einer Benutzeroberfläche • Anhand von u.a. Wireframes • Erstellung eines Konzepts und darauf aufbauend Entwicklung und Visualisierung eines Prototypen <p>Lehrveranstaltung 3: Werkstoffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse über Einsatz und Funktionsweise klassischer und moderner Materialien

	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kenntnisse über werkstoffliche Zusammensetzung • Einsatzgebiete und entsprechende Fertigungsverfahren <p>Lehrveranstaltung 4: Ergonomie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sammeln und Anwenden von Erkenntnissen, die sicherstellen, dass die Eigenschaften und Bedürfnisse des Menschen bei der Gestaltung von Gegenständen, Tätigkeiten und Umwelteinflüssen berücksichtigt sind und genutzt werden • Erarbeitung der für die Produktgestaltung und -entwicklung notwendigen ergonomischen Beurteilungen • Kenntnisse, um Produkte unter Einhaltung bestehender Normen und Richtlinien menschengerecht und bedienbar gestalten zu können
Lehrveranstaltung(en)	<p>Objekt- und Raumentwurf: Übung (2 SWS) Prototyping/ Software-Praktikum: Übung (1 SWS) Werkstoffe: Vorlesung (1 SWS) Ergonomie: Vorlesung (1 SWS)</p>
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	<p>Die Vorlesung kann im seminaristischen Stil stattfinden. In den Übungen bzw. Praktika werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen, Übungsaufgaben bearbeitet.</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)</p>
Prüfungsform(en)	<p>Modulabschlussprüfung als Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren oder mündliche Prüfungsleistung*, ggf. Prüfungsteilleistungen im Rahmen der Übungen* * wird zu Semesterbeginn festgelegt</p>
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	240 h/ 75 h/ 165 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung

<p>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</p>	<p>Keine</p>
<p>Bibliographie/ Literatur</p>	<p>Lehrveranstaltung: Objekt- und Raumentwurf und Prototyping/ Software-Praktikum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design Basics: Von der Idee zum Produkt, Gerhard Heufler, Niggli, 2009 • Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung, Bernhard E. Bürdek, Birkhäuser GmbH, 2005 • Design: die 100 Prinzipien für erfolgreiche Gestaltung, Stiebner verlag, 2004 • Interior design - Grundlagen der Raumgestaltung: Ein Handbuch und Karriereguide, Jenny Gibbs, Stiebner, 2012 <p>Lehrveranstaltung Werkstoffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Handbuch für Technisches Produktdesign: Material und Fertigung, Entscheidungsgrundlagen für Designer und Ingenieure, Andreas Kalweit, Christof Paul, Sascha Peters, Reiner Wallbaum, Springer, 2012 • Material Revolution 2: Neue nachhaltige und multifunktionale Materialien für Design und Architektur, Sascha Peters, Birkhäuser Verlag GmbH, Juni 2013 <p>Lehrveranstaltung Ergonomie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Ergonomische Datensammlung von Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin, Wolfgang Lange und Armin Windel, TÜV Media GmbH TÜV Rheinland Group, Januar 2013 • Ergonomie bei der Arbeit: Stehen - Sitzen – Heben, Roland Pangert, Jörg Tannenhauer, ecomed Sicherheit, 2012 • Ergonomie: Daten zur Systemgestaltung und Begriffsbestimmungen, Heinz Schmidtke, Iwona Jastrzebska-Fraczek, Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG, 2013

Modulbezeichnung	Praxis-/ Auslandssemester
Modulkürzel	CVD-B-2-5.02
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Merijam Gotzes

ECTS-Punkte	30	Workload gesamt	900 Stunden
SWS		Präsenzzeit	10 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	890 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	5. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Das Modul „Praxissemester/ Auslandssemester“ ermöglicht den Studierenden die bisher erworbenen Fähigkeiten anzuwenden und sich darüber hinaus für den weiteren Studienverlauf zu orientieren.</p> <p>Der Erwerb folgender Fähigkeiten soll dabei gefördert werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • interkulturelle Kompetenzen • instrumentelle Kompetenzen durch Anwenden des erworbenen Wissens in der beruflichen Praxis • Erwerb von berufsqualifizierenden Erfahrungen • Berufsfeldorientierung • Vertiefung wissenschaftlicher Qualifikationen • Selbstreflexion • Impulse für die weitere Studiengestaltung <p>Der Schwerpunkt kann dabei wahlweise auf eine Vertiefung des erlangten Wissens in der konkreten Anwendung in der Berufspraxis liegen und/oder in der Förderung der interkulturellen Kompetenz durch einen Auslandsaufenthalt. Die Module im Bereich der Steuerungskompetenzen bilden hierfür die Grundlage.</p>
Inhalte	<p>Praktikum im Industrieunternehmen Inland:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden wählen konkrete Aufgabenstellungen außerhalb der Hochschule, die sich durch die praktische Mitarbeit in verschiedenen betrieblichen Bereichen ergeben.

	<ul style="list-style-type: none"> • Idealerweise gehören die Studierenden zu einem Team mit festem Aufgabenbereich. In diesem Rahmen übernehmen sie klar definierte Aufgaben bzw. Teilaufgaben und erhalten somit die Gelegenheit, die Bedeutung der einzelnen Aufgaben im Zusammenhang mit dem gesamten Betriebsgeschehen einzuordnen. • Unterstützung durch eine Betreuerin/ einen Betreuer der Hochschule • Lernort: Betrieb, Wirtschaftsunternehmen, Forschungsinstitut, Hochschule, Behörde, Verband usw. <p>Hochschulsemester bzw. Praktikum im Industrieunternehmen im Ausland:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Inhalte des Praktikums bei einem Industrieunternehmen im Ausland sind vergleichbar mit denen im Inland. • Zusätzlich stellt die Vertiefung der interkulturellen Kompetenz einen weiteren Schwerpunkt dar. • Wird ein Hochschulsemester im Ausland durchgeführt, so bildet das Absolvieren definierter Studienelemente einen Schwerpunkt. • Ein weiterer Aspekt ist, die Aufbauarbeiten der Hochschule Hamm-Lippstadt im Bereich von Kooperationen mit Partnerhochschulen im Ausland zu unterstützen. • Unterstützung durch eine Betreuerin/ einen Betreuer der Hochschule • Lernort: Hochschule, Betrieb, Wirtschaftsunternehmen, Forschungsinstitut, Behörde, Verband usw. im Ausland
Lehrveranstaltung(en)	Anwendungsorientiertes Arbeiten
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Anwendungsorientiertes Arbeiten
Prüfungsform(en)	<p>Modulabschlussprüfung als Hausarbeit (Praxisbericht) und mündliche Prüfungsleistung (Präsentation) oder der Nachweis bestandener Prüfungen an der ausländischen Kooperations-Hochschule*</p> <p>* wird im Learning Agreement definiert</p>
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	900 h/ 10 h/ 890 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen

Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	1/3-fache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none">• Praktikumsordnung der Hochschule Hamm-Lippstadt• Wissenschaftliches Arbeiten, Helmut Balzert, Marion Schröder und Christian Schäfer, W3L GmbH, 2011• Wissenschaftliches Arbeiten - Wissenschaft, Quellen, Artefakte, Organisation, Präsentation, Helmut Balzert, Christian Schäfer, Marion Schröder und Uwe Kern, W3L, 2008

Modulbezeichnung	Softwareprojekt/ Projektarbeit
Modulkürzel	CVD-B-2-6.06
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Georg Birkenheuer

ECTS-Punkte	15	Workload gesamt	450 Stunden
SWS		Präsenzzeit	
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	-

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	6. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können ihre bisher im Studium erlangte Fach- und Methodenkompetenz in der konkreten Anwendung, z. B. der Berufspraxis, verwenden.</p> <p>Die Studierenden können mit den erlernten Konzepten und Methoden eigenverantwortlich und selbständig eine Aufgabe analysieren, deren Inhalte abstrahieren, die Zusammenhänge strukturieren sowie verschiedene (softwarebasierte) Lösungswege finden und entwickeln.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage Einzelaufgaben, z. B. innerhalb eines Unternehmens, in übergeordnete sachliche und organisatorische Zusammenhänge einzuordnen.</p> <p>Die Studierenden beherrschen die Durchführung einer Arbeit als Projekt (d.h. Zielsetzung und Planung von Projekten, die Vor- und Nachkalkulation des Zeitaufwandes).</p> <p>Die Studierenden sind (soweit möglich) zur Teamarbeit mit Entwicklern und Anwendern befähigt. (Präsentation von Arbeitsergebnissen, zur Leitung und Moderation von Besprechungen sowie zur Lösung von Konflikten).</p> <p>Die Studierenden können die Ergebnisse ihrer Arbeit (unter Anwendung wissenschaftlicher Arbeitsmethoden (u.a. Literaturrecherche, richtiges Zitieren) zusammenfassen und veranschaulichen.</p> <p>Die Studierenden können ihre Arbeitsergebnisse beurteilen.</p>
Inhalte	Umsetzung eines Projekts, welches aus der Bearbeitung einer theoretischen oder praktischen Aufgabenstellung resultiert,

	mit dem Ziel der Lösung praxisnaher Problemstellungen mithilfe wissenschaftlicher Methoden.
Lehrveranstaltung(en)	Bearbeitung eines Projektes mit begleitender Fachdiskussion mit der betreuenden Lehrkraft. Selbstorganisiertes Lernen, Einzel- oder Gruppenarbeit
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Durchführung von Tätigkeiten einer Computervisualistin und Designerin/eines Computervisualisten und Designers unter Anleitung eines/einer Betreuers/Betreuerin aus einem Unternehmen (falls die Arbeit in oder zusammen mit einem Unternehmen stattfindet) und Betreuung durch eine Lehrkraft der Hochschule Hamm-Lippstadt.
Prüfungsform(en)	Modulabschlussprüfung als Prüfungsleistung im Rahmen von Projekten, inkl. einer Projektarbeit in Form einer wissenschaftlichen Arbeit (Richtwert: 20-50 Seiten) und einer Präsentation (Richtwert: 15 Minuten Dauer) Anteil der Prüfungsleistungen an der Gesamtnote: <ul style="list-style-type: none"> • Projektarbeit: 4/5 • Präsentation: 1/5 Bei Gruppenarbeiten und in Einzelfällen kann von den Richtwerten abgewichen werden.
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	450 h/ -/ -
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen Die erfolgreiche Teilnahme an dem Praxis-/Auslandssemester wird sehr empfohlen.
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	Fachspezifische, eigenständige Literaturrecherche mit Unterstützung durch den/die Betreuer/in.

Modulbezeichnung	Bachelorarbeit einschließlich Bachelorseminar
Modulkürzel	CVD-B-2-7.01
Modulverantwortliche/r	Prof. Sven Quadflieg

ECTS-Punkte	14 (B.-arbeit: 12, B.-seminar: 2)	Workload gesamt	420 Stunden
SWS	-	Präsenzzeit	-
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	-

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	7. Studiensemester/ jedes Wintersemester (ggf. Sommersemester)/ 1 Semester
--	---

Qualifikationsziele	Die Studierenden können selbständig eine komplexe Aufgabenstellung formulieren, bearbeiten und einer Lösung zuführen und diese innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens abschließen und präsentieren. Sie formulieren eine wissenschaftliche Fragestellung und können für selbige eine geeigneten Methode wählen und anwenden. Sie können den Stand der Technik, Lösungskonzepte, technische Konzepte, Systeme und Aufbauten, entwickelte Software, erreichte Ergebnisse, mögliche Erweiterungen schriftlich in einer wissenschaftlichen Ausarbeitung beschreiben und dokumentieren, und anschließend unter Verwendung von Präsentationstechniken vorstellen.
Inhalte	Bearbeitung der Aufgabenstellung. Theoretische oder/und experimentelle Arbeit zur Lösung praxisnaher Problemstellungen mit wissenschaftlichen Methoden.
Lehrveranstaltung(en)	Bachelorarbeit (12 ECTS): Selbstständiges Arbeiten und begleitende Fachdiskussion mit der betreuenden Lehrkraft Bachelorseminar (2 ECTS): mündliche Abschlussprüfung mit Präsentation
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Selbstorganisiertes Lernen, Einzelarbeit

Prüfungsform(en)	Schriftliche Dokumentation (je nach Aufgabentyp 30 bis 60 Seiten Textteil), mündliche Prüfung (15 Minuten Präsentation zzgl. Kolloquiumsdiskussion) Bei Gruppenarbeiten kann von diesen Umfängen abgewichen werden.
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	420 h/ -/ -
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	Fachspezifische, eigenständige Literaturrecherche mit Unterstützung durch den/die Betreuer/in.

Übersicht Wahlpflichtmodule

Wahlpflichtmodule Wahlpflichtprofil “Visualisierung”

	ECTS	Angebot im Semester
Medientechnik	5	Sommersemester
3D-Visualisierung	5	Sommersemester
Informationsdesign	5	Sommersemester
Augmented Reality	5	Wintersemester
Data Visualization & Visual Analytics	5	Wintersemester
Virtual Reality	5	Wintersemester

Wahlpflichtmodule Wahlpflichtprofil “Interaktionstechnologien”

	ECTS	Angebot im Semester
Ubiquitous Computing	5	Sommersemester
Game Development	5	Sommersemester
Natural User Interfaces	5	Sommersemester
Physical and Virtual Interfaces	5	Wintersemester
Produktentstehungsprozess	5	Wintersemester
Advanced Web Development	5	Wintersemester

Wahlpflichtmodule Wahlpflichtprofil “User Experience”

	ECTS	Angebot im Semester
Innovationen	5	Sommersemester
Interface Design	5	Sommersemester
Industrial Design	5	Sommersemester
Entrepreneurial Thinking	5	Wintersemester
Designmanagement	5	Wintersemester
Data Science	5	Wintersemester

Wahlpflichtmodule Wahlpflichtprofil “Visualisierung”

Das Wahlpflichtprofil "Visualisierung" konzentriert sich auf Kompetenzen zur visuellen Umsetzung von Konzepten und Daten sowohl im zweidimensionalen als auch im dreidimensionalen Raum. Des Weiteren werden die entsprechenden Verfahren nicht nur in der realen, sondern auch in einer erweiterten beziehungsweise virtuellen Realität betrachtet.

Modulbezeichnung	Medientechnik
Modulkürzel	CVD-B-2-6.10
Modulverantwortliche/r	Prof. Stefan Albertz

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	6. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	Nach der Teilnahme an den Modulveranstaltungen sind die Studierenden in der Lage, die verschiedenen Technologien der audiovisuellen Medien zu verstehen, anzuwenden und auf Basis der einzelnen Komponenten auch neue Kombinationen zu entwickeln. Sie sind befähigt, die Verfahren zur Bildaufnahme, Bildgebung, zur Audioaufnahme und -reproduktion qualitativ zu analysieren, zu bewerten und weiterzuentwickeln.
Inhalte	<p>Digitale Bildaufnahmeverfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historische Entwicklung mit Rückblick auf analoge Filmkameras • digitale Kameras • CMOS, CCD, Bayer Pattern • RAW Workflow • Multi- und Spezial-Kamera Aufnahmesysteme (Stereoskopie, HDR, VR, Highspeed, Lightfield) <p>Bildverarbeitungs- und Speicherungsprozesse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colorscience • Transferfunktionen <p>Bildwiedergabeverfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Display-Technologien • Projektoren • Multi- und Spezial-Projektionsverfahren (HDR, Stereoskopie, Special Venue, Volumetrisch)

	<p>Audioaufnahme und -reproduktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mikrophon-Typen und Mikrophonierung • digitale Audiorekorder, -aufnahme und Speicherung • Mehrkanalverfahren • Objektbasierte Verfahren • Binaurale Verfahren <p>A/V Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienformate • Codecs • Klassifizierung, Verbreitung und Einsatzbereiche <p>Broadcast</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingest • Transkodierung • Payout <p>Mastering & Distribution</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktuelle Mastering Standards • Distributionskanäle für A/V Medien Business to business Transfer Broadcast Video on Demand / OTT <p>Standardisierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Richtlinien, Organisationen • Standards (u.a. Time Code, Closed Captions, EBU R128) <p>Praktikum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produktion, Postproduktion • Compositing • Motion Graphics • Color Grading, Finishing • Encoding, Transcoding
<p>Lehrveranstaltung(en)</p>	<p>Medientechnik: Vorlesung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)</p>
<p>Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden</p>	<p>Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt. In den Übungen bzw. Praktika werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen, Übungsaufgaben bearbeitet oder ein Projekt durchgeführt.</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen</p>

	möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)
Prüfungsform(en)	a) Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren* oder b) Klausur, Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren plus Praktikumsprojekt oder* c) Mündliche Prüfung und Praktikumsprojekt* * wird zu Semesterbeginn festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen Empfohlene Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> • Informatik 1-3 • Mathematik 1-3 • Visual Computing 1
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS- Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung sowie ggf. bestandene Vorleistung(en). Im Falle einer schriftlichen Klausur werden die maximal erzielbaren Punkte jeder Teilaufgabe während der Prüfung bekannt gegeben. Die Summe der Punkte wird anhand eines Notenschlüssels auf eine Modulnote abgebildet. Bei einer mündlichen Prüfung werden Fragen zum Fachgebiet gestellt, ggf. erfolgt die vertiefte Befragung zu einzelnen Gebieten. Am Ende der Prüfung entscheiden Prüfer(in) und Beisitzer(in) über die Note.
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Brinkmann, R. (2008): The Art and Science of Digital Compositing, Morgan Kaufmann, Elsevier Ltd., Oxford, ISBN 978-0123706386 • Poynton, C. A. (2012): Digital Video and HD: Algorithms and Interfaces, Morgan Kaufmann, ASIN B00Y2QVLA • Rickitt, R. (2006): Special Effects: The History and Technique, Aurum Press, ISBN 978-1845131302

	weitere und aktuelle Literatur wird zudem zu Beginn von den Dozierenden bekannt gegeben
--	---

Modulbezeichnung	3D-Visualisierung
Modulkürzel	CVD-B-2-6.11
Modulverantwortliche/r	Prof. Stefan Albertz

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	6. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Nach der Teilnahme an den Modulveranstaltungen sind die Studierenden in der Lage hochqualitative 3D-Visualisierungen in Stand- und Bewegtbild sowie für interaktive Anwendungen wie Games, VR und AR zu erstellen. Sie besitzen die Fähigkeit, die visuellen Details der Realität zu erfassen, zu analysieren und durch Kenntnis verschiedener Computergrafik Darstellungs- und Compositingmethoden auf den digitalen Bilderzeugungsprozess anwenden zu können. Darüber hinaus sind sie befähigt, typische anwendungsübergreifende Arbeitsprozesse (Workflows) zu nutzen und entsprechend der sich ständig ändernden Begebenheiten der digitalen Bildwelt neue Prozesse zu entwickeln.</p>
Inhalte	<p>Inszenierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lichttypen & Beleuchtungsverfahren • Lichtsetzung und Schatten • Virtuelle Kamera, Single-/Stereo-/Autostereo-Rigs & Bildausschnitt • Animation (klassische Animationsprinzipien, Motion Graphics, regelbasierte Animation, Dynamics) • Photorealistische und illustrative Visualisierung • Camera Matchmoving: Umsetzung realer Kamerabewegungen auf die virtuelle Kamera

	<ul style="list-style-type: none"> • Planung und Ausführung von Image Compositing: Einbettung virtueller Objekte in real aufgenommene Bilder • Besonderheiten der stereoskopischen Darstellung und deren Umsetzung <p>Definition der Materialbeschaffenheit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse & Bewertung real-existierender Oberflächenbeschaffenheiten und Übertragung in die jeweilige CG Parameterwelt • Material Erstellung auf Basis verschiedener CPU- und GPU-basierter Shader-Modelle • Entwicklung von Texturen auf Bild- sowie prozedurbasierten Systemen sowie Einschätzung der jeweiligen Vor- und Nachteile • Kenntnis und Nutzung neutraler Lichtszenarien <p>Rendering</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rendering-Pipeline & Rendering-Verfahren • Renderfarm /-cluster basiertes verteiltes Rendern • Separation von Bild- und Materialelementen und Nutzung in komplexen Arbeitsumgebungen <p>Datenaufbereitung</p> <ul style="list-style-type: none"> • NURBS zu Polygon Konvertierung • Modell- und Qualitätsprüfung • Vorbereitende Schritte zum 3D-Druck (Rapid Prototyping) <p>Besprechung von Siggraph Papern</p> <p>Optional: Darstellung von Produkten in der Cave bei geeigneten Anwendungen möglich</p>
<p>Lehrveranstaltung(en)</p>	<p>3D-Visualisierung: Vorlesung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)</p>
<p>Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden</p>	<p>Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt. In den Praktika werden Beispielprojekte besprochen, Übungen durchgeführt oder Projekte umgesetzt</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)</p>

Prüfungsform(en)	<p>a) Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren* oder b) Klausur, Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren plus Praktikumsprojekt oder* c) Praktikumsprojekt* * wird zu Semesterbeginn festgelegt</p>
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	<p>Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Empfohlene Voraussetzungen: Gute Leistungen in</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design 1 • CAD 1 • CAD 2 • Visual Computing 1 <p>Empfohlene Ergänzungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme am Wahlpflichtmodul Medientechnik
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS- Punkten	<p>Bestandene Modulabschlussprüfung sowie ggf. bestandene Vorleistung(en).</p> <p>Im Falle einer schriftlichen Klausur werden die maximal erzielbaren Punkte jeder Teilaufgabe während der Prüfung bekannt gegeben. Die Summe der Punkte wird anhand eines Notenschlüssels auf eine Modulnote abgebildet.</p> <p>Bei einer mündlichen Prüfung werden Fragen zum Fachgebiet gestellt, ggf. erfolgt die vertiefte Befragung zu einzelnen Gebieten. Am Ende der Prüfung entscheiden Prüfer(in) und Beisitzer(in) über die Note.</p>
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Birn, J. (2013): Digital Lighting and Rendering, New Riders, ISBN: 978-0321928986

	<ul style="list-style-type: none">• Hughes, J., van Dam, A., McGuire, M., Sklar, D., Foley, J., Feiner, S., Akeley, K. (2013): Computer Graphics Principles and Practice, Pearson, ISBN 978-0321399526• Palamar, T. (2015): Mastering Autodesk Maya, John Wiley & Sons Inc, ISBN: 978-1119059820• Parent, R. (2012): Computer Animation: Algorithms and Techniques, Morgan Kaufmann, ISBN 978-0124158429• Rickitt, R. (2006): Special Effects: The History and Technique, Aurum Press, ISBN 978-1845131302• Thomas, F. (1995): The Illusion of Life: Disney Animation, Disney Editions, ISBN 978-0786860708• Williams, R. (2012): The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, Faber & Faber, ISBN 978-0865478978 <p>aktuelle Literatur wird zudem zu Beginn von den Dozierenden bekannt gegeben</p>
--	--

Modulbezeichnung	Informationsdesign
Modulkürzel	CVD-B-2-6.12
Modulverantwortliche/r	Prof. Sven Quadflieg

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	6. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	Die Studierenden verfügen über theoretisches Wissen und praktische Fertigkeiten, um Informationen zu analysieren und deren leicht verständliche Darstellung zu konzipieren. Sie sind in der Lage, Daten und Zusammenhänge zu abstrahieren und zu visualisieren, sie unter Berücksichtigung der jeweiligen Zielgruppe und des Kommunikationszusammenhangs darzustellen. Dabei lernen sie, Texte verständlich zu schreiben, benutzerfreundlich zu gestalten und kennen aktuelle (Multimedia-/Visualisierungs-) Techniken. Sie planen und optimieren Kommunikationsprozesse in analogen, audiovisuellen und digitalen Medien, wie Erklärfilme, Infografiken und Illustrationen. Sie erlangen anwendungsorientierte Kompetenzen und ein methodisch-analytisches Verständnis für die Konzeption und Gestaltung von Informationen.
Inhalte	Das Modul Informationsdesign vermittelt folgende Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmungspsychologie • Visuelle Kommunikation • Informationsdesign/Informationsvisualisierung • Visualisierungstechniken
Lehrveranstaltung(en)	3D-Visualisierung: Vorlesung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung und Praktikum. Projektbasierte Wissensvermittlung im Plenum. Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen

	möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)
Prüfungsform(en)	Modulabschlussprüfung als mündliche Prüfungsleistung und/oder Abgabe* * wird zu Semesterbeginn festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formalen Zulassungsvoraussetzungen Kenntnisse der vorangehenden Module aus dem Bereich Design werden erwartet.
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung sowie ggf. bestandene Prüfungsteilleistung(en)
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Veruschka Götz, Anna Rigamonti: Informationsvisualisierung: Missbrauch und Möglichkeit. Stuttgart: av edition 2015 • David McCandless: Information is beautiful. New York City: Harper Collins 2012 • Julius Wiedemann: Information Graphics. Köln: Taschen Verlag 2012 • Edward R. Tufte: Beautiful Evidence. Cheshire: Graphics Press, 2006 • Edward R. Tufte: Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative. Cheshire; Graphics Press 1997

Modulbezeichnung	Augmented Reality
Modulkürzel	CVD-B-2-7.06
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Darius Schippritt

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	7. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden kennen grundlegende Begriffe, Methoden und Konzepte für Anwendungen im Bereich der Augmented Reality (AR) und können diese erklären. Sie können Ideen für eigene Anwendungen im Bereich der Augmented Reality unter Zuhilfenahme der Methoden der Informatik und der Konzepte aus dem Gebiet der Gestaltung grafischer und nicht-grafischer Interfaces sowie der Mensch-Computer-Interaktion entwickeln.</p> <p>Darauf aufbauend sind Sie in der Lage selbständig geeignete Technologien, Frameworks und Tools zu recherchieren, diese zu vergleichen und hinsichtlich der Eignung für die Umsetzung einer AR-Anwendung im Allgemeinen und im konkreten Anwendungsfall zu bewerten. Sie sind in der Lage Methoden des modernen Programmierens auf Anwendungen im Bereich der Augmented Reality übertragen und unter Verwendung der zuvor evaluierten und ausgewählten Technologien, Frameworks und Tools selbständig umzusetzen. Dabei wenden Sie Ihr erlerntes Wissen der Mensch-Computer-Interaktion an, um die Anwendung so umzusetzen, dass diese einen hohen Ergonomiegrad sowie eine gute User Experience bietet.</p> <p>Die Studierenden können ein AR-Projekt planen, in der Entwicklung durchführen und im Sinne einer Projektsteuerung begleiten. Dabei sind die Studierenden in der Lage jederzeit den aktuellen Entwicklungsstand Ihres</p>
----------------------------	---

	<p>Projektes und die darin eingesetzten Technologien zu reflektieren und Maßnahmen zur Sicherstellung der erfolgreichen Projektumsetzung unter Einhaltung definierter (Qualitäts-)Kriterien festzulegen und durchzuführen.</p>
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Anwendungsbereiche, Grundlagen und Rahmenbedingungen für die Entwicklung und Einsatz von AR-Anwendungen • Differenzierung und Abgrenzung gegenüber virtueller Realität • Technischer Aufbau und Besonderheiten von AR-Anwendungen • Displaytechnologien: Optical & video see-through Head mounted Displays (HMD), Smartphones, Tablets, Multimodale Displays, Spatial Augmented Reality, Head-up displays • Veränderung der Mensch-Computer-Interaktion durch Augmented Reality • Einsatz von interaktiven Objekten für Augmented Reality • Anforderungen und Besonderheiten der Mensch-Computer-Interaktion in 2D- und 3D-Augmented Reality Anwendungen • Herausforderungen, Konzepte und Lösungen für das Tracking • Anreicherung von Printmedien mithilfe von Augmented Reality • Besondere Anwendungen und deren Anforderungen in Augmented Reality: z.B. Navigation, Kollaboration
Lehrveranstaltung(en)	<p>Augmented Reality: Vorlesung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)</p>
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	<p>Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt. In den Praktika werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen, Übungsaufgaben bearbeitet oder ein Projekt durchgeführt.</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)</p>
Prüfungsform(en)	<p>Projektarbeit inklusive Abschlusspräsentation, Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren und/oder mündliche Prüfung*</p> <p>* wird zu Semesterbeginn festgelegt</p>

Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formalen Zulassungsvoraussetzungen. Empfohlene Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> • Informatik 1 und 2 • Visual Computing 1 und 2 • Mathematik 1 bis 3 • Interesse an Augmented Reality Empfohlene Ergänzungen: <ul style="list-style-type: none"> • Virtual Reality (CVD) Natural User Interfaces
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS- Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung sowie ggf. bestandene Prüfungsteilleistung(en).
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Dörner, R., Broll, W., Grimm, P. und Jung, B.: Virtual und Augmented Reality, Springer Verlag, 2. Auflage, 2019 • Anett Mehler-Bicher, Michael Reiß, Lothar Steiger: Augmented Reality - Theorie und Praxis, Oldenbourg Wissenschaftsverlag, München, 2011 • Dieter Schmalstieg, Tobias Höllerer: Augmented Reality. Principles and Practice, Addison-Wesley, 1. Auflage 2016 • Dirk Schart et. al: Augmented Reality Praxishandbuch, UVK Verlagsgesellschaft, 1. Auflage, 2015 • Jesse Glover: Unity 2018 Augmented Reality Projects, Packt Publishing Ltd, 1. Auflage, 2018

Modulbezeichnung	Data Visualization & Visual Analytics
Modulkürzel	CVD-B-2-7.07
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Merijam Gotzes

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	7. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Grundlagen der Daten- und Informationsvisualisierung aus Sicht der angewandten Informatik beschreiben, erläutern und anwenden. • die Grundlagen und Prozesse der Visual Analytics beschreiben und erläutern. • Konzepte um Visualisierung und automatische Datenverarbeitung zu kombinieren (um z.B. Big Data Probleme zu analysieren) beschreiben und erläutern. • Wissen über Hauptcharakteristika menschlicher visuellen Wahrnehmung in Daten- und Informationsvisualisierung und Visual Analytics beschreiben, erläutern und anwenden. • die Channels, Marks, Attribute, Idiome der Daten- und Informationsvisualisierung beschreiben, erläutern und anwenden. • die Aufgaben und Datentypen der Daten- und Informationsvisualisierung beschreiben. • die Bedingungen für eine wahrheitsgetreue und gute Daten- und Informationsvisualisierung aus Sicht der angewandten Informatik beschreiben und erläutern. • Konzepte der Interaktion und Evaluation in der Daten- und Informationsvisualisierung beschreiben. • drei Standardalgorithmen für die Informationsvisualisierung von Netzwerken in Form von Graphen beschreiben, erläutern und anwenden.
----------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • die grundlegenden Bedingungen der Planarität eines Graphen beschreiben, erläutern und anwenden.
Inhalte	<p>Es handelt sich um ein Wahlpflichtmodul der angewandten Informatik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen Daten- und Informationsvisualisierung • Grundlagen Visual Analytics • Prozesse Visual Analytics • Kognitive Wahrnehmung, Lie-Factor und die Konsequenzen für eine wahrheitsgetreue und gute Daten- und Informationsvisualisierung • Aufgaben der Daten- und Informationsvisualisierung und Datentypen • Datenanalyse, Data-Mining (optional) • (Abstrakte) Bausteine der Datenvisualisierung: Marks und Channels, Attribute der Channels • Idiome, Arten der Darstellung, für ein-, zwei- oder dreidimensionale Daten • Idiome für multidimensionale Daten • Idiome für Netzwerke und Bäume inklusive hierarchischer Daten: Generelle Graphen, Eigenschaften wie Planarität und drei Standardvisualisierungsverfahren aus der Graph Drawing (Kräftebasierte, hierarchische und Planarisierungsverfahren) • Idiome für spezielle Daten, z.B. geografische und zeitlich abhängige • Interaktion in der Daten- und Informationsvisualisierung • Evaluation in der Daten- und Informationsvisualisierung <p>Es werden optional die Programmiersprachen Python oder R im Modul verwendet. Im Falle der Verwendung erfolgt eine Einführung in die jeweilige Programmiersprache.</p>
Lehrveranstaltung(en)	Data Visualization & Visual Analytics: Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Die Vorlesungen finden im seminaristischen Stil statt. In den Übungen werden Übungs-, Praktikums- oder Projektaufgaben bearbeitet, die Ergebnisse von Übungs- oder Praktikumsaufgaben besprochen, Praktikumseinheiten oder Projekte durchgeführt.
Prüfungsform(en)	Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren oder mündliche Prüfungsleistungen oder Hausarbeit

	(Projektbearbeitung und Präsentationen) *, Prüfungsleistungen im Rahmen von Übungen können vorgenommen werden. * * wird zu Semesterbeginn festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formalen Zulassungsvoraussetzungen.
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS- Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • T. Munzner (2014) Visualization Analysis and Design. CRC Press. (Hauptliteratur) • D. Keim, J. Kohlhammer, G. Ellis, F. Mansmann (2010) Mastering the Information Age Solving Problems with Visual Analytics, VisMaster Book, url: http://www.vismaster.eu/wpcontent/uploads/2010/11/VisMaster-book-lowres.pdf, zuletzt abgerufen 2019-01-28 • C. Ware (2012) Information Visualization: Perception for Design, Morgan Kaufmann. • J. Thomas, K. Cook (2005) Illuminating the Path: Research and Development Agenda for Visual Analytics. IEEE-Press • S. Few (2012) Now You See It: Simple Visualization Techniques for Quantitative Analysis. Analytics Press. • R. Spence (2006) Information Visualization: Design for Interaction. 2. Auflage. • S. Card, J. Mackinlay, B. Shneiderman (1999) Readings in Information Visualization - Using Vision to Think. • B. Bederson, B. Shneiderman (2003) The Craft of Information Visualization - Readings and Reflections. • E. R. Tufte (2001) The Visual Display of Quantitative Information. 2. Auflage. <p>M. Ward, G. Grinstein, D. Keim Interactive Data Visualization: Foundations, Techniques, and Applications</p>

	Weitere Literaturhinweise werden während der Lehrveranstaltungen gegeben.
--	---

Modulbezeichnung	Virtual Reality
Modulkürzel	CVD-B-2-7.08
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Darius Schippritt

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	7. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	Die Studierenden können die grundlegenden Begriffe, Konzepte und Wahrnehmungsaspekte der Virtual Reality (VR) erläutern und diese gegenüber der Augmented Reality abgrenzen. Sie können die Funktionsweise der Komponenten zum Aufbau von Virtual Reality Systemen erläutern und deren Rolle in der Interaktion mit dem Benutzer zur Erzeugung einer immersiven Erfahrung in einer virtuellen Welt einordnen und erläutern. Weiterhin können die Studierenden dieses Wissen mit ihrem Hintergrund aus der Informatik verbinden, um Virtual Reality-Anwendungen zu entwickeln.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung und Abgrenzung • Moderne System der Virtual Reality • Wahrnehmungsaspekte in der virtuellen Realität • Virtual Reality-Eingabe- und Ausgabegeräte • Aspekte der Mensch-Computer-Interaktion in der virtuellen Realität • Aktuelle Themen der Virtual Reality
Lehrveranstaltung(en)	Virtual Reality: Vorlesung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Die Vorlesungen finden im seminaristischen Stil statt. In dem Praktikum werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen, Vorträge vorbereitet und vorgetragen, Praktikumseinheiten in Laboren oder Projekte durchgeführt. Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen

	möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)
Prüfungsform(en)	Modulabschlussprüfung als Kombination aus Präsentationen und Projektbearbeitung (sonstige Prüfungsformen).
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formalen Zulassungsvoraussetzungen. Empfohlene Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> • Informatik 1 und 2 (CVD) • Visual Computing 1 und 2 (CVD) • Mathematik 1 bis 3 (CVD) • Interesse an Virtual Reality Empfohlene Ergänzungen: <ul style="list-style-type: none"> • Augmented Reality (CVD)
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Dörner, R., Broll, W., Grimm, P. und Jung, B. (2014). Virtual und Augmented Reality. Berlin [u.a.], Springer. • Jerald, Jason (2016). The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality (Acm Books). Morgan & Claypool Publishers-Acm. • LaValle, Steven M. (2019). Virtual Reality. To be published by Cambridge University Press. Als E-Book verfügbar unter http://vr.cs.uiuc.edu/. <p>Weitere Literaturhinweise werden während der Lehrveranstaltungen gegeben.</p>

Wahlpflichtmodule Wahlpflichtprofil “Interaktionstechnologien”

Das Wahlpflichtprofil "Interaktionstechnologien" beschäftigt sich mit den verschiedenen technologischen Möglichkeiten, die beim Zusammenspiel von Mensch und Maschine eingesetzt und gestaltet werden können. Dabei spielen verschiedene Kontexte, etwa mobile, und Anwendungsszenarien sowie deren Interaktionsarten, physisch, virtuell oder natürlich, eine wesentliche Rolle.

Modulbezeichnung	Ubiquitous Computing
Modulkürzel	CVD-B-2-6.13
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Tim Schattkowsky

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	6. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	Die Studierenden können die Grundkonzepte ubiquitärer Computersysteme erklären und selbst derartige Systeme konzipieren und technisch umsetzen. Dazu identifizieren sie für die konkrete Anwendung geeignete Technologien - insbesondere auch aus den Bereichen der Sensoren und der Vernetzung - und wenden diese erfolgreich in ihren Projekten an.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenschaften ubiquitärer Systeme • Anwendungsbereiche • Technische Grundlagen <ul style="list-style-type: none"> ○ Sensoren ○ Aktuatoren ○ Hard- und Softwareplattformen ○ Vernetzung • Aktuelle Themen • z.B. Smart Homes
Lehrveranstaltung(en)	Seminar (2 SWS) Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Im Seminar erarbeiten die Studierenden selbstständig in Einzel- oder Gruppenarbeit verschiedene Themen aus dem Bereich des Ubiquitous Computing und präsentieren ihre Ergebnisse. Dazu gibt es einführende Vorlesungen und fortlaufend Feedback und Diskussionen.

	<p>Im Praktikum wird von den Studierenden ein Programmierprojekt im Bereich der Computerspiele realisiert. Dabei müssen sich die Studierenden ggf. auch eigenständig zusätzliches Wissen aneignen. Während der Praktikumstermine gibt der oder die Lehrende individuelle Hilfestellungen zur Erreichung des Projektziels. Am Ende werden die Ergebnisse durch die Studierenden präsentiert.</p>
Prüfungsform(en)	<p>Seminar (40%): Seminararbeit mit Präsentation Praktikum (60%): Projektarbeit mit Präsentation</p>
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	<p>150 h/ 60 h/ 90 h</p>
Teilnahmeempfehlungen	<p>Keine formalen Zulassungsvoraussetzungen</p> <p>Empfohlene Voraussetzung ist die erfolgreiche Teilnahme an den Modulen Informatik 1 + 2 (CVD)</p>
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	<p>Bestandene Modulprüfung</p>
Stellenwert der Note für die Endnote	<p>Einfache Gewichtung</p>
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	<p>Keine</p>
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • John Krumm: „Ubiquitous Computing Fundamentals“, CRC Press, 1. Auflage, 2009 • Stefan Poslad: „Ubiquitous Computing – Smart Devices, Environments and Interactions“, Wiley, 1. Auflage, 2009

Modulbezeichnung	Game Development
Modulkürzel	CVD-B-2-6.14
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Tim Schattkowsky

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	6. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	Die Studierenden können die besonderen technischen, planerischen und wirtschaftlichen Herausforderungen bei der Entwicklung von Computerspielen beurteilen und bei eigenen Projekten angemessen berücksichtigen. Sie können eigene Spielideen entwickeln und unter Auswahl geeigneter Technologien und Werkzeuge erfolgreich umsetzen.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Grundlagen <ul style="list-style-type: none"> ○ Plattformen für Computerspiele ○ Game Engines ○ Middleware für Spiele • Spezielle Algorithmische Probleme in Spielen • Spieleentwicklungsprozess • Werkzeuge für die Erstellung von Spieleinhalten • Wirtschaftliche Aspekte <ul style="list-style-type: none"> ○ Veröffentlichungsmöglichkeiten ○ Geschäftsmodelle • Aktuelle Themen
Lehrveranstaltung(en)	Seminar (2 SWS) Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Im Seminar erarbeiten die Studierenden selbstständig in Einzel- oder Gruppenarbeit verschiedene Themen aus dem Bereich des Game Development und präsentieren ihre Ergebnisse. Dazu gibt es einführende Vorlesungen und fortlaufend Feedback und Diskussionen.

	Im Praktikum wird von den Studierenden ein Programmierprojekt im Bereich der Computerspiele realisiert. Dabei müssen sich die Studierenden ggf. auch eigenständig zusätzliches Wissen aneignen. Während der Praktikumstermine gibt der oder die Lehrende individuelle Hilfestellungen zur Erreichung des Projektziels. Am Ende werden die Ergebnisse durch die Studierenden präsentiert.
Prüfungsform(en)	Seminar (40%): Seminararbeit mit Präsentation Praktikum (60%): Projektarbeit mit Präsentation
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formalen Zulassungsvoraussetzungen Empfohlene Voraussetzung ist die erfolgreiche Teilnahme an den Modulen Informatik 1 + 2, Visual Computing 1 + 2, Design 1 + 2
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS- Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Jesse Shell: „The Art of Game Design: A Deck of Lenses“, Morgan Kaufmann, 1. Auflage, 2008 • Tracy Fullerton: „Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games“, CRC Press, 2. Auflage, 2008 • Raph Koster: „Theory of Fun for Game Design“, O'Reilly Media, 2. Auflage, 2013 • Jeff Lander, Jason Gregory: „Game Engine Architecture“, Taylor & Francis Ltd., 2009 • Mike McShaffry, David Graham: „Game Coding Complete“, Course Technology, 2012 • Ian Millington, John Funge, „Artificial Intelligence for Games“, Morgan Kaufmann, 2009

Modulbezeichnung	Natural User Interfaces
Modulkürzel	CVD-B-2-6.15
Modulverantwortliche/r	Prof. Sven Quadflieg

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	6. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	Die Studierenden verstehen grundlegende Begriffe, Methoden und Konzepte für natürliche Benutzeroberflächen und können diese praktisch anwenden. Sie beherrschen die Entwicklung von natürlichen Benutzerschnittstellen unter Zuhilfenahme der Methoden der Informatik und der Methoden des Designs. Sie haben anwendungsorientierte Kompetenzen in der Entwicklung von prototypischen Anwendungen auf verschiedenen Hardwareplattformen für natürliche Benutzerschnittstellen. Sie haben ein methodisch-analytisches Verständnis für den Entwurf das Testen von Gesten für natürliche Benutzerschnittstellen.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in natürliche Benutzeroberflächen • Gestaltung von natürlichen Benutzeroberflächen • Technologien in natürlichen Benutzeroberflächen • Kontrollprinzipien in natürlichen Benutzerschnittstellen • Navigationsprinzipien in natürlichen Benutzerschnittstellen • Textuelle Aspekte in natürlichen Benutzerschnittstellen • Grafik und Layout in natürlichen Benutzerschnittstellen • Interaktion in natürlichen Benutzerschnittstellen • Touch in natürlichen Benutzerschnittstellen
Lehrveranstaltung(en)	Natural User Interfaces: Vorlesung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt.

	<p>In den Praktika werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen, Übungsaufgaben bearbeitet oder ein Projekt durchgeführt.</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)</p>
Prüfungsform(en)	<p>Modulabschlussprüfung als mündliche Prüfungsleistung und/oder Abgabe*</p> <p>*wird zu Semesterbeginn festgelegt</p>
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	<p>Bestandene Modulabschlussprüfung sowie ggf. bestandene Vorleistung(en).</p> <p>Im Falle einer schriftlichen Klausur werden die maximal erzielbaren Punkte jeder Teilaufgabe während der Prüfung bekannt gegeben. Die Summe der Punkte wird anhand eines Notenschlüssels auf eine Modulnote abgebildet.</p> <p>Bei einer mündlichen Prüfung werden Fragen zum Fachgebiet gestellt, ggf. erfolgt die vertiefte Befragung zu einzelnen Gebieten. Am Ende der Prüfung entscheiden Prüfer(in) und Beisitzer(in) über die Note.</p>
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Daniel Wigdor, Dennis Wixon (2011): Brave NUI World - Designing natural user interfaces for touch and gesture, Morgan Kaufmann, Burlington, USA • Thomas Schlegel (2014): Multi-Touch – Interaktion durch Berührung, Springer Verlag, ISBN 978-3-642-36113-5

Modulbezeichnung	Physical and Virtual Interfaces
Modulkürzel	CVD-B-2-7.09
Modulverantwortliche/r	Prof. Rainer Baum

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	7. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	Die Studierenden können weiterführende Konzepte und Methoden im Bereich „Physical and Virtual Interface Design“ beschreiben, erläutern und anwenden. Sie sind in der Lage physischen und kognitiven Möglichkeiten des Menschen bei dem Entwurf und der Gestaltung komplexer physischer und virtueller Benutzerschnittstellen zu entwickeln und durchzuführen. Darüber beziehen sie formal-ästhetische Fragen im Bereich interaktiver visueller Systeme unter der Berücksichtigung grafischer und semiotischer, sowie zeit- und interaktionsbasierter Themen ein.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Inhalte, Ideen und Konzepte situationsgerecht entwickeln und darstellen • Ästhetik von Benutzerschnittstellen und die Interaktionen als Benutzererlebnis • Evaluierungs- und Diskursfähigkeit zur kritischen Analyse von existierenden Konzepten und neuen Entwürfen • Fertigkeit, die Ergebnisse zu inszenieren bzw. zu präsentieren • Nutzerzentriert entwickeln und im Gestaltungsprozess einbeziehen (Wunsch-/Bedürfnis-/Zielerfüllung) • Anwendungsgebiet von physischen und virtuellen Interfaces, dabei sollen die Wechselbeziehungen von Hard- und Softwaredesign berücksichtigt werden.

Lehrveranstaltung(en)	Physical and Virtual Interfaces: Vorlesung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	<p>Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt. In den Übungen bzw. Praktika werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen, Übungsaufgaben bearbeitet oder ein Projekt durchgeführt.</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)</p>
Prüfungsform(en)	<p>Modulabschlussprüfung als mündliche Prüfungsleistung und/oder Abgabe*</p> <p>*wird zu Semesterbeginn festgelegt</p>
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	<p>Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Empfohlen wird die erfolgreich abgelegte Modulprüfung User Experience Design (4. Semester)</p>
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Praxisbuch Usability und UX: Was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt - bewährte Methoden praxisnah erklärt. Jens Jacobsen, Lorena Meyer, Rheinwerk Verlag 2019, 2. Auflage • Gestaltung mobiler Interaktionsgeräte: Modellierung für intelligente Produktionsumgebungen, Pierre T.T. Kirisci, Springer Vieweg Verlag, 1. Aufl. 2016

Modulbezeichnung	Produktentstehungsprozess
Modulkürzel	CVD-B-2-7.10
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Emanuel Slaby

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Englisch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	7. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Im Rahmen der "Produktentstehungsprozess"-Veranstaltung lernen die Studierenden die Prozessen kennen, die für die Produktentstehung relevant sind, sowie das zu deren Steuerung und Kontrolle notwendige Produktlebenszyklusmanagement PLM, indem sie die Zusammenhänge zwischen Produkt- und Dienstleistungsentwicklung sowie der Datengewinnung auf Basis von soziotechnischen Entwicklungs- und Produktionsprozessen anwenden, um in der Lage zu sein, wesentliche Prozesse des PLM zu identifizieren, zu analysieren, zu systematisieren, zu bewerten und zu verbessern.</p> <p>Die Studierenden erlangen anwendungsorientierte PLM-Kompetenzen, d. h, methodisch-analytisches Verständnis über PLM-Komponenten, indem sie prozessorientiertes Zusammenwirken und praktisches Know-how im Bereich des Product Lifecycle Managements kennen und anwenden lernen, um später im Beruf verschiedene PLM-Komponenten und ihr Zusammenwirken im Unternehmen anwenden und optimieren zu können.</p>
Inhalte	<p>Allgemeine Einführung und definitorische Grundlagen. (Produktentstehungsprozess PEP, Phasen, Inhalte) Strategisches Produktlebenszyklusmanagement PLM-Perspektive (Komplexitätsursachen und -auswirkungen, PDM-/PLM-Strategien und -Paradigmen, systematische</p>

	<p>Produkt- und Dienstleistungsentstehungserbringungsprozesse; CIM, CAQ).</p> <p>Instrumentelle PLM-Perspektive und Komponentensicht (Dokumentenmanagement, Stücklisten und Bills of Material, Versions- und Änderungsmanagement, Zusammenhänge und Abhängigkeiten zwischen den Komponenten, CAQ).</p> <p>Operative PLM-Perspektive (Requirements Engineering: Unternehmens-, Produkt-/ Dienstleistungs- und Datenqualitätsanforderungen; PLM-Instrumente und -Umsetzungsmaßnahmen, Produkt-/Prozess- und Ressourcenmodellierung).</p> <p>Technische/systemische PLM-Perspektive (Anwendungs-/Sensorsysteme, Anwendungsintegration, IT- und Enterprise Architecture Management).</p>
Lehrveranstaltung(en)	Produktentstehungsprozess: Vorlesung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	<p>Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt. In den Übungen bzw. Praktika werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen, Übungsaufgaben bearbeitet oder ein Projekt durchgeführt.</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)</p>
Prüfungsform(en)	<p>Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren oder mündliche Prüfungsleistung und / oder Prüfungsleistungen im Rahmen von Übungen und Praktika oder Hausarbeiten und Präsentationen *</p> <p>* wird zu Semesterbeginn festgelegt</p>
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung sowie ggf. bestandene Prüfungsteilleistung(en).

	<p>Im Falle einer schriftlichen Klausur werden die maximal erzielbaren Punkte jeder Teilaufgabe während der Prüfung bekannt gegeben. Die Summe der Punkte wird anhand eines Notenschlüssels auf die Modulnote abgebildet.</p> <p>Bei einer mündlichen Prüfung werden Fragen zum Fachgebiet gestellt, ggf. erfolgt die vertiefte Befragung zu einzelnen Gebieten. Am Ende der Prüfung entscheiden Prüfer(in) und Beisitzer(in) über die Note.</p>
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Eigner, Stelzer; Product Lifecycle Management: Ein Leitfaden für Product Development und Life Cycle Management, Springer, Berlin; Auflage: 2. 2009 • Arnold, V., u. a., Product Lifecycle Management beherrschen, Springer, Berlin: 2005 • Spur, G., Krause, F., Das virtuelle Produkt - Management der CAD - Technik, Carl Hanser, München/Wien: 1997 • Scheer, A.-W. Wirtschaftsinformatik: Referenzmodelle für industrielle Geschäftsprozesse. 7. Aufl., Berlin [u. a.]: Springer, 1997.

Modulbezeichnung	Advanced Web Development
Modulkürzel	CVD-B-2-7.11
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Darius Schippritt

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch/ Englisch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	7. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden sind in der Lage Frontend- und Backendtechnologien für die Entwicklung von fortgeschrittenen Webanwendungen zu benennen, zu unterscheiden und deren Funktion zu erläutern. Sie können Ideen für eigene Anwendungen im Bereich der Webentwicklung unter Zuhilfenahme der Methoden der Informatik und der Konzepte aus dem Gebiet der Gestaltung grafischer Interfaces entwickeln. Darauf aufbauend sind Sie in der Lage selbständig geeignete Technologien, Frameworks und Tools zu recherchieren, diese zu vergleichen und hinsichtlich der Eignung für die Umsetzung einer Webanwendung im Allgemeinen und im konkreten Anwendungsfall zu bewerten. Dabei berücksichtigen Sie in besonderer Weise die Kriterien Ergonomie, Sicherheit und Performance. Sie sind in der Lage Methoden des modernen Programmierens auf Anwendungen im Bereich der Webentwicklung zu übertragen und unter Verwendung der zuvor evaluierten und ausgewählten Technologien, Frameworks und Tools selbständig umzusetzen. Dabei wenden Sie Ihr erlerntes Wissen der Mensch-Computer-Interaktion an, um die Anwendung so umzusetzen, dass diese einen hohen Ergonomiegrad sowie eine gute User Experience bietet.</p> <p>Die Studierenden können ein Webentwicklungsprojekt planen, in der Entwicklung durchführen und im Sinne einer Projektsteuerung begleiten. Dabei sind die Studierenden in</p>
----------------------------	--

	der Lage jederzeit den aktuellen Entwicklungsstand Ihres Projektes und die darin eingesetzten Technologien zu reflektieren und Maßnahmen zur Sicherstellung der erfolgreichen Projektumsetzung unter Einhaltung definierter (Qualitäts-)Kriterien festzulegen und durchzuführen.
Inhalte	Im Modul Advanced Web Development werden u. a. folgende Inhalte behandelt: <ul style="list-style-type: none"> • Basistechnologien in Front- und Backend • Fortgeschrittene Technologien in Front- und Backend • Bibliotheken und Frameworks • Datenspeicher in Front- und Backend • skalierbare Systemarchitekturen bei Webapplikationen • Sicherheit von Webapplikationen • Optimierung der Antwortzeiten von Systemen im Web • Qualitätskriterien und Qualitätssicherung bei der Webentwicklung
Lehrveranstaltung(en)	Advanced Web Development: Vorlesung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Vorlesungen mit begleitendem Praktikum. Vorlesungen im seminaristischen Stil
Prüfungsform(en)	Projektarbeit inklusive Abschlusspräsentation, Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren und/oder mündliche Prüfung* * wird zu Semesterbeginn festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen Empfohlene Voraussetzungen <ul style="list-style-type: none"> • Interesse an der Webentwicklung • Praktische Programmierkenntnisse mit Webtechnologien • Bestandene Vorlesung Webtechnologien Empfohlene Ergänzungen: Interface Design
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulabschlussprüfung sowie ggf. bestandene Prüfungsteilleistung(en).

Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Jürgen Wolf: HTML5 und CSS3. Das umfassende Handbuch zum Lernen und Nachschlagen., Rheinwerk Computing, 3. Auflage, 2019 • Philip Ackermann: JavaScript. Das umfassende Handbuch., Rheinwerk Computing, 2. Auflage, 2018 • Frank Bongers, Maximilian Vollendorf: jQuery. Das umfassende Handbuch. Galileo Computing, 4. Auflage, 2018 • Christian Wenz, Tobias Hauser: PHP7 und MySQL. Von den Grundlagen bis zur professionellen Programmierung., Rheinwerk Computing, 3. Auflage, 2019 • Olga Filipova: Vue.js 2 and Bootstrap 4 Web Development, Packt Publishing Ltd, 1. Auflage, 2017 • Tal Ater: Building Progressive Web App. Bringing the Power of Native to the Browser, O'Reilly, 1. Auflage, 2017 • Christian Liebel: Progressive Web Apps. Das Praxisbuch., Rheinwerk Computing, 1. Auflage, 2019 • Prateek Jadhvani: Getting Started with Web Components, Packt Publishing Ltd, 1. Auflage, 2019 • Golo Roden: Node.js & Co. Skalierbare, hochperformante und echtzeitfähige Webanwendungen professionell in JavaScript entwickeln., dpunkt.Verlag GmbH, 1. Auflage, 2012 • Sebastian Springer: Node.js. Das Praxisbuch., Rheinwerk Computing, 3. Auflage, 2018 • David Herron: Node.js Web Development, Packt Publishing Ltd, 4. Auflage, 2018 • Valentin Bojinov: RESTful Web API Design with Node.js, Packt Publishing Ltd, 3. Auflage, 2018 • Christoph Höller: Angular. Das große Handbuch zum JavaScript-Framework. Rheinwerk Computing, 2. Auflage, 2019 • Sebastian Springer: React. Das umfassende Handbuch für moderne Frontend-Entwicklung., Rheinwerk Computing, 1. Auflage, 2019

	<ul style="list-style-type: none">• Robin Wieruch: The Road to GraphQL. Your journey to master pragmatic GraphQL in JavaScript with React.js and Node.js, 1. Auflage, 2019
--	--

Wahlpflichtmodule

Wahlpflichtprofil “User Experience”

Im Wahlpflichtprofil "User Experience" geht es um das Erforschen, Gestalten und Implementieren einer umfassend guten Erfahrung aus Sicht der Benutzerinnen und Benutzer technischer Systeme. Verschiedene Anwendungsbereiche im Design, wie Interface Design und Industrial Design, werden genauso behandelt wie vertiefende Themen zur Entwicklung einer guten Online-Erfahrung und erweiterte Methoden zur Erforschung von Benutzerverhaltensweisen.

Modulbezeichnung	Innovationen
Modulkürzel	CVD-B-2-6.16
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Birka von Schmidt

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	6. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennen Quellen für Innovationen und können eine innovative Idee erkennen und erarbeiten • Können eine Innovation und ihr Potential bewerten • Können die Bedeutung von Innovationen allgemein und von speziellen Innovationen im gesamtwirtschaftlichen Kontext einordnen • Kennen Voraussetzungen für ein kreatives Arbeiten und können diese bewerten, kontextbezogen auswählen und umsetzen • Können Kreativitätstechniken passend zur Aufgabe auswählen und anwenden <p>Die Studierenden sind in der Lage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hypothesen aufzustellen und zu überprüfen. • Aus einer innovativen Idee ein Produkt zu entwickeln • Kreativitätstechniken anzuwenden
Inhalte	<p>Innovationen und ihre Charakteristika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arten von Innovationen (z.B. Technische Innovationen, Produkte, Services, Prozesse, u.a.) • Bereiche für Innovationen (z.B. Wirtschaft, Technik, Wissenschaft incl. Forschungs- und Entwicklungsprozess) • Erfolgsfaktoren für Innovationen • Phasen der Innovationen • Bedeutung von Innovationen (z.B. für Unternehmen, Wirtschaft, Nutzer)

	<ul style="list-style-type: none"> • Quellen für Innovationen (z.B. Big Data, Design Thinking, Mass Customization, Open Innovation) <p>Kreativitätstechniken</p> <ul style="list-style-type: none"> • Voraussetzungen für Kreativität und Innovation im Umfeld (z.B. Unternehmen) und persönlich • Ausgewählte Kreativitätstechniken und ihre Anwendung
Lehrveranstaltung(en)	Innovationen: Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung mit interaktiven Lerneinheiten, sowie ein Praktikum, in dem die gelernten Inhalte auf praktische Aufgabenstellungen angewandt werden sollen
Prüfungsform(en)	Mündliche Prüfung und/oder Hausarbeit. Prüfungsleistungen im Rahmen der Übung können vorgemmen werden * *wird zu Semesterbeginn festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • 33 Erfolgsprinzipien der Innovation, O. Gassmann, Hanser 2012 • Open Innovation, H. Chesborough, Harvard Business Review Press 2006 • Innovationsmanagement: Strategien, Methoden und Werkzeuge für systematische Innovationsprozesse, T. Müller-Prothmann, Hanser 2014 • Kreativität und Selbstvertrauen, David und Tom Kelley, Hermann Schmidt Mainz, 2014

Modulbezeichnung	Interface Design
Modulkürzel	CVD-B-2-6.17
Modulverantwortliche/r	Prof. Rainer Baum

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	6. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	Die Studierenden können weiterführende Konzepte und Methoden im Bereich „Interface Design“ beschreiben, erläutern und anwenden. Sie sind in der Lage formal-ästhetische Fragestellungen im Bereich interaktiver visueller Systeme unter Berücksichtigung grafischer und semiotischer sowie zeit- und interaktionsbasierter Themen zu beschreiben, entwickeln und anzuwenden.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung unterschiedlicher Interaktionsformen • Anwendung spezifischer multi-sensueller Wahrnehmung des Nutzers im Kontext zum jeweiligen soziokulturellen Umfeld • Anwendungen von dynamischen Medieninhalten und Kommunikationssystemen bis hin zu interaktiven Systemen und den daraus hervorgehenden Dienstleistungen • Inhalte, Ideen und Konzepte situationsgerecht darzustellen • Ästhetik von Benutzerschnittstellen und die Interaktion als Benutzererlebnis • Evaluierungs- und Diskursfähigkeit zur kritischen Analyse von existierenden Konzepten und neuen Entwürfen • Inszenieren bzw. zu präsentieren • Nutzerzentriert entwickeln und im Gestaltungsprozess einbeziehen (Wunsch-/Bedürfnis-/Zielerfüllung)

Lehrveranstaltung(en)	Vorlesung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt. In den Übungen bzw. Praktika werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen, Übungsaufgaben bearbeitet oder ein Projekt durchgeführt. Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)
Prüfungsform(en)	Modulabschlussprüfung als mündliche Prüfungsleistung und/oder Abgabe* *wird zu Semesterbeginn festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen Empfohlen wird die bestandene Modulprüfung User Experience Design (4. Semester)
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> Praxisbuch Usability und UX: Was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt - bewährte Methoden praxisnah erklärt. Jens Jacobsen, Lorena Meyer, Rheinwerk Verlag 2019, 2. Auflage

Modulbezeichnung	Industrial Design
Modulkürzel	CVD-B-2-6.18
Modulverantwortliche/r	Prof. Susanne Legyel

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	6. Studiensemester/ jedes Sommersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden sind in der Lage, einen komplexen Gestaltungsprozess im Industrial Design zu strukturieren und durchzuführen. Sie können unterschiedlichste Anforderungen an ein Produkt recherchieren und die Ziele des eigenen Gestaltungsprozesses formulieren.</p> <p>Sie können zahlreiche Lösungsansätze erarbeiten und eigene und fremde Lösungsansätze diskutieren, vergleichen und bewerten. Sie können Gestaltungen in einem iterativen Prozess bearbeiten. Die Studierenden sind fähig, Ihre Entwürfe möglichst optimal und detailliert auszuarbeiten und darzustellen.</p>
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Designprozess im Industriedesign • Produktsemantik/Produktsprache • Produktkontexte • Formbestimmende Faktoren • Design als interdisziplinäre Schnittstelle • Problemanalyse und Formulierung • Recherche • Ideenfindung • Konzeptentwicklung • Variantenbildung • Fertigungstechnische Aspekte • Ausarbeiten von Designlösungen • Detaillierung • Bewertung von Designlösungen

	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation von Designlösungen • Darstellung von Entwürfen mittels Handskizze • Umsetzung des Entwurfes in CAD
Lehrveranstaltung(en)	Industrial Design: Vorlesung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	<p>Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt. In den Praktika werden Aufgaben diskutiert und ausgearbeitet sowie Entwürfe und Ergebnisse präsentiert.</p> <p>Um die Lehrveranstaltungen zu vertiefen sind Exkursionen möglich (Firmen, Messen, Museen, Ausstellungen, Kongresse, Veranstaltungen etc.)</p>
Prüfungsform(en)	Projektarbeit/Prüfungsteilleistungen inklusive Abschlusspräsentation im Rahmen des Praktikums. Nachprüfung als Projektabgabe.
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	<p>Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen</p> <p>Empfohlen werden die bestandenen Modulprüfungen Design 1, CAD 1 und 2, Visualistik und Prototyping</p> <p>Empfohlene Ergänzungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Innovationen • Design Management • 3D-Visualisierung
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Charlotte & Peter Fiell: Industriedesign A-Z, TASCHEN, 2017 • Thomas Hauffe: Geschichte des Designs, DuMont, 2014 • Gerhard Heufler, Michael Lanz, Martin Pretenthaler: Design Basics: Von der Idee zum Produkt, Niggli, 2018

	<ul style="list-style-type: none">• Andreas Kalweit, Christof Paul, Sascha Peters, Reiner Wallbaum: Handbuch für Technisches Produktdesign: Material und Fertigung, Entscheidungsgrundlagen für Designer und Ingenieure, Springer, 2012• William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler: Design - Die 100 Prinzipien für erfolgreiche Gestaltung, Stiebner, 2009 <p>Weitere Literatur wird gegebenenfalls bekannt gegeben.</p>
--	---

Modulbezeichnung	Entrepreneurial Thinking
Modulkürzel	CVD-B-2-7.12
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Christian Sturm

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch/ (ggf.) Englisch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	7. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	Die Studierenden sind in der Lage, eine Idee für ein soziotechnisches System, ein Produkt oder einen Service im Hinblick auf abstrakte und implizite Annahmen und Eigenschaften zu analysieren. Sie können hinderliche und fördernde Faktoren der Umsetzung einer Idee im unternehmerischen Kontext identifizieren und Maßnahmen definieren, welche Risiken minimieren und das Potential zur erfolgreichen Umsetzung maximieren. Die Studierenden können eine innovative Idee hypothesengetrieben weiterentwickeln und evaluieren.
Inhalte	Im Modul Entrepreneurial Thinking werden folgende Inhalte behandelt: <ul style="list-style-type: none"> • Hypothesengetriebenes Denken und Handeln • Selbstreflexion in Bezug zur entwickelten Idee • Unternehmenszweck • Problem-Lösung-Produkt • Benutzer/in-, Kunden-, Marktanalyse • Investorenpitch • Team
Lehrveranstaltung(en)	Entrepreneurial Thinking: Vorlesung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Vorlesungen mit begleitendem Praktikum. Vorlesungen im seminaristischen Stil
Prüfungsform(en)	Projektbearbeitung, Präsentationen

Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS- Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers Paperback by Alexander Osterwalder (Author), Yves Pigneur (Author) Publisher: John Wiley and Sons; 1 SWS Seminart edition (July 13, 2010) • Planen, gründen, wachsen: Mit dem professionellen Businessplan zum Erfolg [Taschenbuch] McKinsey & Company (Autor) Verlag: Redline Verlag; Auflage: 6., aktualisierte Auflage (4. Dezember 2013) • Crossing the Chasm, 3rd Edition: Marketing and Selling Disruptive Products to Mainstream Customers Paperback by Geoffrey A. Moore (Author) Publisher: HarperBusiness; 3 edition (January 28, 2014) • Innovation and Entrepreneurship Paperback by Peter F. Drucker (Author) Publisher: HarperBusiness; Reprint edition (May 9, 2006) • Corporate Entrepreneurship & Innovation [Hardcover] Michael H. Morris (Author), Donald F. Kuratko (Author), Jeffrey G Covin (Author) Publisher: Cengage Learning; 3 edition (November 30, 2010) • Social Entrepreneurship for the 21 SWS Seminart Century: Innovation Across the Nonprofit, Private, and Public Sectors Hardcover by Georgia Levenson Keohane (Author) Publisher: McGraw-Hill; 1 edition (December 18, 2012)

	Weitere Literatur wird zu Beginn der Veranstaltung von den Dozierenden bekannt gegeben.
--	---

Modulbezeichnung	Designmanagement
Modulkürzel	CVD-B-2-7.14
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Matthias Kunert

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	7. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden haben das Wissen und das Verständnis, wie Designprozesse im Unternehmensbezug ablaufen. Sie wissen, wie Designprojekte in der unternehmerischen Praxis eingebettet und umgesetzt werden. Darüber hinaus können sie Designprojekte planen, kalkulieren, strukturieren und professionell mit Hilfe fundierter Designargumentation präsentieren - sowohl innerhalb eines Unternehmens, wie auch freiberuflich.</p> <p>Die Studierenden können sich mit ausgewählten Fragestellungen der Wirtschaftsethik auseinandersetzen und Instrumente des Compliance Managements sind ihnen bekannt.</p>
Inhalte	<p>Lehrveranstaltung Designmanagement: Vorlesung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Designmanagement einordnen 2. Designprozesse und Qualitätssicherung verstehen 3. Projektmanagementmethoden beschreiben 4. Designprojekte planen 5. Designkarriere planen 6. Designaufträge beschaffen 7. Rechtzeitig meine Vorsorge organisieren 8. Rechtskonform mit Bildern und Tönen arbeiten 9. Rahmenbedingungen von Designberufen kennen 10. Lohn und Honorar: Preis meiner Arbeit bestimmen und rechtfertigen 11. Selbständige berufliche Schritte planen

	<p>12. Geführt werden: Managementperspektive kennenlernen 13. Karriere im Angestelltenverhältnis planen 14. Konfliktsituationen im Spannungsfeld von Management und Kreation verstehen und Interessen vertreten</p> <p>Praktikum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in den Designprozess • Design im Unternehmensbezug / die Bedeutung von Design für Unternehmen • Strategisches Designmanagement (Positionierung und Designstrategie) • Corporate Designmanagement (Branding) • Operationales Designmanagement/Designmethodik (Designprojektplanung, Kreativität, Bewertung, Präsentation) • Designbüromanagement (Designangebot und -kalkulation) • Vorstellung und Analyse von Praxisbeispielen • Formen und Folgen der Nichteinhaltung von Gesetzen und innerbetrieblichen Regelungen • Einführung in Grundbegriffe und -fragen der Ethik und Wirtschaftsethik • Ausgewählte Fragestellungen der Unternehmensethik
Lehrveranstaltung(en)	Designmanagement: Vorlesung (2 SWS), Praktikum (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Die Vorlesung findet im seminaristischen Stil statt. In den Übungen bzw. Praktika werden die Ergebnisse von Übungsaufgaben besprochen, Übungsaufgaben bearbeitet oder ein Projekt durchgeführt.
Prüfungsform(en)	Modulabschlussprüfung als Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren oder mündliche Prüfungsleistung, Projektbearbeitung (sonstige Prüfungsformen). *, ggf. Prüfungsteilleistungen im Rahmen des Praktikums * wird zu Semesterbeginn festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen Empfohlene werden die bestandenen Modulprüfungen Design 1 und Design 2

Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Best, Kathryn. 2010. Grundlagen des Designmanagements. München: Stiebner. • Kern, Ulrich und Kern, Petra Kern. 2005. Designmanagement - die Kompetenzen der Kreativen. Hildesheim, Zürich, New York: Olms • Sommerlatte, Tom (ed.). 2009. Praxis des Designmanagements, 2nd edn. Düsseldorf: Symposion Publishing • Brauer, Gernot. 2007. Erfolgsfaktor Design-Management: Ein Leitfaden für Unternehmer und Designer. Basel: Birkhäuser GmbH

Modulbezeichnung	Data Science
Modulkürzel	CVD-B-2-7.13
Modulverantwortliche/r	Prof. Dr. Birka von Schmidt

ECTS-Punkte	5	Workload gesamt	150 Stunden
SWS	4	Präsenzzeit	60 Stunden
Sprache	Deutsch	Selbststudienzeit	90 Stunden

Studiensemester/ Häufigkeit des Angebots/ Dauer	7. Studiensemester/ jedes Wintersemester/ 1 Semester
--	--

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden kennen verschiedene grundlegende Analyseansätze für digitale Medien und können sie anwenden. Sie können,</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine dem Kontext und den Voraussetzungen (technisch, prozessbezogen, personenbezogen) angemessene Methode wählen, implementieren und anwenden. • Qualitative und quantitative Methoden kontext-bezogen einsetzen und auswerten • Die Ergebnisse interpretieren, erläutern und visualisieren und die entsprechenden Schnittstellen darauf aufbauend nachhaltig verbessern • Handlungsempfehlungen aus den Ergebnissen ableiten <p>Die Verbesserungen können sie transparent machen und quantifizieren.</p>
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Technologien der Nutzungsanalyse • Einsatzgebiete der Analyse, z.B. Web Analytics, Mobile Analytics, Social Media Analytics, Game Analytics, Spatial Analytics • Quantitative Methoden, z.B. Pattern recognition, Clustering, Data Mining, A-B-Testing • Qualitative Methoden, z.B. Collective Intelligence, Grounded Theory • Interpretation der Ergebnisse und Ableitung von Handlungsempfehlungen • Quantifizierung von Verbesserungen

	<ul style="list-style-type: none"> • Aktuelle Beispiele aus der Praxis und ihre gesellschaftlichen Auswirkungen
Lehrveranstaltung(en)	Data Science: Vorlesung (2 SWS), Übung (2 SWS)
Lehrformen/ Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung mit interaktiven Lerneinheiten, sowie ein Praktikum, in dem die gelernten Inhalte auf praktische Aufgabenstellungen angewandt werden sollen
Prüfungsform(en)	Klausur oder Klausur nach dem Antwort-Wahl-Verfahren oder mündliche Prüfung oder Hausarbeit*, Prüfungsleistungen im Rahmen der Übung können vorgenommen werden* * wird zu Beginn des Semesters festgelegt
Workload/ Präsenzzeit/ Selbststudienzeit	150 h/ 60 h/ 90 h
Teilnahmeempfehlungen	Keine formellen Teilnahmevoraussetzungen
Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten	Bestandene Modulprüfung
Stellenwert der Note für die Endnote	Einfache Gewichtung
Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)	Keine
Bibliographie/ Literatur	Literatur wird zu Beginn von den Dozierenden bekannt gegeben.