

Hochschule Pforzheim

Tiefenbronner Str. 65

75175 Pforzheim

Tel.: 07231/28-5

<http://www.hs-pforzheim.de>

Fakultät für Gestaltung

Holzgartenstr. 36

75175 Pforzheim

Tel.: 07231/28-5

<http://www.design-pf.de>

Impressum

-Information 28

Stand: Juli 2010. Die zib-Informationen werden in der Regel jährlich überarbeitet. Die aktuelle Fassung ist jeweils im Internet unter <http://www.zib.uni-karlsruhe.de/4279.php> und <http://www.design-pf.de> als PDF-Datei abrufbar.

Redaktion: Heidi Eichenlaub (zib) in freundlicher Zusammenarbeit mit der Fakultät für Gestaltung Hochschule Pforzheim
(E-Mail: Heidi.Eichenlaub@kit.edu)

Copyright: (Nachdruck – auch auszugsweise – nur mit Genehmigung)

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
1 Hochschule Pforzheim – Fakultät für Gestaltung	3
1.1 Allgemeines	3
1.2 Studienmöglichkeiten	5
2 Zulassungsvoraussetzungen Bachelorstudiengänge	6
2.1 Schulische Vorbildung	6
2.2 Vorpraktikum	7
2.3 Künstlerische Eignung	15
2.4 Studienbewerber aus dem Ausland	24
3 Zulassung Masterstudiengänge	26
3.1 Master of Arts in Transportation Design	26
3.2 Master of Arts in Creative Direction	26
4 Bewerbung und Einschreibung	28
4.1 Fristen und Termine	30
5 Die Studiengänge	31
5.1 Grundlagen der Gestaltung (künstlerische Gestaltungslehre)	31
5.2 Kulturwissenschaften	31
5.3 Design und Business	32
5.4 Designtools	33
6 Bachelor of Arts in Industrial Design	35
6.1 Kurzportrait	35
6.2 Berufsbild	35
6.3 Ziele des Studiengangs	36
6.4 Lehrgebiete	37
6.5 Beschreibung der studiengangspezifischen Lehrgebiete „Industrial Design“	37
6.6 Perspektiven nach dem Studium	39
7 Bachelor of Arts in Mode	43
7.1 Kurzportrait	43
7.2 Berufsbild	44
7.3 Berufsfelder	44
7.4 Ziele des Studiengangs	44
7.5 Lehrgebiete	45
7.6 Studiengangspezifische Lehrgebiete	45

7.7	Perspektiven nach dem Studium	47
8	Bachelor of Arts in Schmuck und Objekte der Alltagskultur (SodA)	50
8.1	Kurzportrait	50
8.2	6.1 Berufsbild	50
8.3	Ziele des Studiengangs	51
8.4	Lehrgebiete	51
8.5	Beschreibung der studiengangsspezifischen Lehrgebiete Schmuck und Objekte der Alltagskultur	52
8.6	Perspektiven nach dem Studium	53
9	Bachelor of Arts in Transportation Design	56
9.1	Kurzporträt	56
9.2	Berufsbild	56
9.3	Ziele des Studiengangs / Zielgruppen	57
9.4	Lehrgebiete	57
9.5	Beschreibung der studiengangsspezifischen Lehrgebiete	58
9.6	Perspektiven nach dem Studium	60
10	Bachelor of Arts in Visual Communications/ Visuelle Kommunikation	63
10.1	Kurzportrait	63
10.2	Berufsbild	64
10.3	Berufsfelder	65
10.4	Ausbildungsziele	65
10.5	Lehrgebiete	66
10.6	Studiengangsspezifische Lehrgebiete	67
10.7	Perspektiven nach dem Studium	72
11	Master of Arts in Transportation Design	76
11.1	Kurzportrait	76
11.2	Inhalte	76
11.3	Ziele	77
11.4	Semesterstrukturierung	77
12	Master of Arts in Creative Direction	80
12.1	Kurzportrait	80
12.2	Berufsbild Master of Arts in Creative Direction	80
12.3	Ziele des Studiengangs	81
12.4	Studienablauf	82
12.5	Lehrinhalte und Lehrgebiete	82
12.6	Beschreibung der Lehrgebiete	83

13	Personelles (Fakultät für Gestaltung)	86
14	Auslandsbeziehungen und Partnerhochschulen	100
15	Informations- und Beratungsstellen	103
15.1	Zentrale Studienberatung	103
15.2	Studienberatung und -information	106
15.3	Fachstudienberatung	106
15.4	Beratung zur künstlerischen Eignung (Mappenberatung)	107
15.5	Fachstudienberatung zu studieninhaltlichen Fragen	108
15.6	Akademisches Auslandsamt der Hochschule Pforzheim	109
15.7	Beratung durch Studierende	109
15.8	Präsentation der Semester- bzw. Projekt- und Diplomarbeiten	110
15.9	Psychotherapeutische Beratungsstelle (PBS)	110
16	Informationsmöglichkeiten rund ums Studieren	111
17	Literatur	112

Vorwort

Die vorliegende Broschüre beinhaltet die Zulassungsvoraussetzungen, das Bewerbungsverfahren und die Studieninhalte der Designstudiengänge an der Hochschule Pforzheim. Zusätzlich werden die personelle Zusammensetzung der Fakultät für Gestaltung beschrieben und weitere Informations- und Beratungsstellen vorgestellt.

Der Studienführer der Hochschule Pforzheim, der über den Aufbau der Hochschule und über ihr Studienangebot informiert sowie das Lehrangebot und eine Übersicht über die einzelnen Studiengänge und Fakultäten enthält, ist kostenlos bei der Infothek der Hochschule erhältlich.

Studien- und Prüfungsordnungen sind auf der Homepage der Hochschule unter <http://www.hs-pforzheim.de> → Hochschule → Verwaltung → Prüfungsamt → Formulare und Infos kostenfrei zum Download bereitgestellt.

Die vorliegende Informationsschrift soll und kann keine individuelle Studienberatung ersetzen, sie ist eher als Beitrag zu einer gründlichen Vorbereitung auf ein Beratungsgespräch zu verstehen.

Im Kapitel „Informations- und Beratungsstellen“ finden Sie zahlreiche Ansprechpartner, an die Sie sich diesbezüglich wenden können.

Diese Broschüre wird in der Regel einmal jährlich überarbeitet. Da sich aber auch zwischenzeitlich immer wieder Veränderungen ergeben, sollten Sie sich vor wichtigen Entscheidungen noch einmal vergewissern, ob die Angaben noch aktuell sind.

Die Informationsbroschüre steht auf der Homepage des zib (www.zib.uni-karlsruhe.de/4279.php) und auf der Homepage der Fakultät Gestaltung (www.design-pf.de) als PDF-Datei zum kostenlosen Download zur Verfügung.

Ein Hinweis in eigener Sache:

Wenn im folgenden Text nicht immer dem Grundsatz der Gleichbehandlung von Mann und Frau gefolgt wird, so ist dies aus Gründen der besseren Lesbarkeit geschehen. In allen hier beschriebenen Zusammenhängen sind **Männer und Frauen jedoch gleichermaßen gemeint.**



Die Fakultät für Gestaltung der Hochschule Pforzheim in der Holzgartenstraße

1 Hochschule Pforzheim – Fakultät für Gestaltung

1.1 Allgemeines

Design steht für die **Entwicklung** kreativer, intelligenter und nachhaltiger **Lösungen** im Spannungsfeld **zwischen Gesellschaft, Kunst und Technik**, zwischen strategischem wirtschaftlichen Handeln und interdisziplinärem wissenschaftlichen Denken.

Die Fakultät für Gestaltung gründet ihren Bildungsauftrag auf der Verknüpfung dieser Erfolgsfaktoren mit der Zielsetzung, **nachhaltig** erfolgreiches Design auf höchstem ästhetischem und technischem Niveau zu lehren.

Qualität und **Verantwortungsbewusstsein** stehen dabei im Mittelpunkt des Denkens und Handelns, denn nicht zuletzt werden unsere Absolventen entscheidenden Einfluss auf die Produktkultur, den wirtschaftlichen Erfolg, die Identität und Akzeptanz von Unternehmen und das ästhetische Verständnis unserer Gesellschaft nehmen.

Designer sind **Generalisten** mit einer **Spezialisierung** in gestalterischen, technischen und handwerklichen Disziplinen. Diese Orientierung spiegelt sich in der Bildungsstruktur der Fakultät wieder. Spezialisierte **Bachelorstudiengänge** werden kontinuierlich, flexibel und praxisorientiert den Bildungsbedürfnissen und Erwartungen der verschiedenen Berufsbilder angepasst und optimiert.

Die **Masterstudiengänge** ergänzen diese Kompetenzen auf einem hochkreativen und technisch-wissenschaftlich orientierten Niveau.

Oberstes Ziel der Fakultät für Gestaltung ist für eine Ausbildung Sorge zu tragen, die es den Absolventen ermöglicht selbständig, erfolgreich und nachhaltig in ihrem Beruf zu arbeiten.

Das Bildungsangebot und der Bildungsanspruch der Fakultät positionieren und differenzieren sich eindeutig im **internationalen Kontext und Wettbewerb**. Erstklassige Kooperationen erlauben ein konsequentes Benchmarking¹ und ermöglichen unseren Studierenden, sich international zu ergänzen und wertvolle Erfahrungen zu sammeln. Der Austausch von Lehrenden trägt ebenfalls zur permanenten Weiterentwicklung und zum Ausbau der eigenen Stellung in der internationalen Ausbildungslandschaft bei.

Kontinuierliches Hinterfragen der Lehrinhalte und Strukturen, sowie ein offener Dialog von Studierenden, Mitarbeitern und Lehrenden sind die Basis für eine **kritische Auseinandersetzung** mit den Idealen, Zielen und Werten der Fakultät. Dieser Dialog ist die Basis für interne und externe Evaluationen.

1 Vergleichende Analyse mit dem Ziel der Leistungsverbesserung

Das Lehrangebot der Fakultät für Gestaltung beinhaltet **5 Bachelorstudiengänge** sowie **2 Masterstudiengänge**.

Die Entscheidung für dieses Modell ergibt sich aus der Zielsetzung, hoch spezialisierte und damit berufsfähige Gestalter in den Bachelorstudiengängen auszubilden. Die generelle Tendenz zum allgemeinen Basisstudium in den Bachelorstudiengängen sieht die Fakultät im Bereich Gestaltung /Design als kritisch an.

Der Arbeitsmarkt sucht im Bereich Design ausschließlich nach Spezialisten mit ausgeprägten Kompetenzen und Fähigkeiten in den jeweiligen Berufsbildern.

Die Entscheidung für diese Studiengangsstruktur wurde zudem durch den Abgleich der Studienangebote der wichtigsten internationalen Kooperationspartner bestärkt. Hier versucht die Fakultät die größtmögliche Kompatibilität und Austauschbarkeit zu erreichen.

Ergänzt werden die Bachelorstudiengänge durch den **Master of Arts in Transportation Design** für Studierende mit einem abgeschlossenen Designstudium und profunden Kompetenzen im Bereich Transportation Design sowie den **Master of Arts in Creative Direction** für alle Interessierten mit einem anerkannten Abschluss in einem gestalterischen Studium.

Beide Master sind auf die Erweiterung der kreativen und gestalterischen Kompetenzen und Fähigkeiten der Studierenden ausgerichtet und differenzieren sich inhaltlich deutlich von managementorientierten Masterstudiengängen innerhalb und außerhalb der Hochschule Pforzheim.

Diese Struktur führt somit die überaus erfolgreiche Tradition der künstlerisch kreativen Gestaltungsausbildung an der Hochschule Pforzheim fort, positioniert die Studiengänge eindeutig im nationalen und internationalen Kontext und differenziert das Angebot merklich vom Wettbewerb.

Die Fakultät für Gestaltung bietet ein **extrem breit gefächertes Studienangebot** in allen wichtigen Bereichen der Gestaltung und des Designs. Die interdisziplinären Wechselwirkungen, das **studiengangübergreifende** gemeinsame Studium in den ersten drei Semestern sowie eine **Schwerpunktbildung** in den Bereichen Grundlagen der Gestaltung, Kulturwissenschaften und Business kennzeichnen die Designausbildung an der Hochschule Pforzheim.

1.2 Studienmöglichkeiten

An der Hochschule Pforzheim werden in der Fakultät für Gestaltung folgende Bachelorstudiengänge angeboten:

- **Industrial Design**
- **Mode**
- **Schmuck und Objekte der Alltagskultur**
- **Transportation Design**
- **Visual Communications / Visuelle Kommunikation**

Ergänzt werden diese durch die Masterstudiengänge:

- **Master of Arts in Transportation Design**
- **Master of Arts in Creative Direction**

2 Zulassungsvoraussetzungen Bachelorstudiengänge

Voraussetzungen für die Zulassung zum gestalterischen Studium sind:

- eine entsprechende schulische Vorbildung
- ein fachbezogenes Praktikum bzw. eine studienrelevante Berufsausbildung² und
- der Nachweis einer künstlerischen Eignung

2.1 Schulische Vorbildung

Die schulischen Voraussetzungen für die Zulassung zum Studium an der Hochschule Pforzheim (Fakultät für Gestaltung) sind

1. Allgemeine Hochschulreife
oder
2. Fachgebundene Hochschulreife (alle Formen)
oder
3. Fachhochschulreife

Die Fachhochschulreife kann an einem Berufskolleg nach § 12 des baden-württembergischen Schulgesetzes erworben werden, unter bestimmten Voraussetzungen mit Abschluss der Jahrgangsstufe 12 eines Gymnasiums oder durch den erfolgreichen Abschluss der letzten Klasse einer Fachoberschule (außerhalb Baden-Württembergs). Alle übrigen Nachweise der Fachhochschulreife aus anderen Bundesländern müssen dem

Regierungspräsidium Stuttgart
Abteilung 7 Schule und Bildung
Anerkennungsstelle
Postfach 10 36 42
70031 Stuttgart
Tel.: 0711/904-40-700

zur Anerkennung vorgelegt werden. Ausgenommen davon sind Zeugnisse mit dem Vermerk der Berechtigung zum Studium in allen Ländern der Bundesrepublik Deutschland.

In Fällen besonderer künstlerischer Begabung kann eine Zulassung auch ohne die schulischen Voraussetzungen erfolgen (s. S. 22 **Begabtenprüfung**).

2 Das Praktikum muss nicht zur Bewerbung nachgewiesen werden, sondern **erst zur Einschreibung** nach Erhalt einer Zulassung zum Studium.

2.2 Vorpraktikum

Vor Studienbeginn muss in den Studiengängen Industrial Design, Mode, Transportation Design und Visuelle Kommunikation ein **sechsmonatiges** Praktikum abgeleistet werden.

Eine abgeschlossene Berufsausbildung kann unter bestimmten Voraussetzungen als Vorpraktikum anerkannt werden (vgl. S. 13).

Im Studiengang Schmuck und Objekte der Alltagskultur ist eine abgeschlossene fachbezogene Berufsausbildung (Gold- und Silberschmied) bzw. ein mindestens **einjähriges** fachbezogenes Vorpraktikum Zulassungsvoraussetzung. Ein kostenpflichtiges **technisches Vorpraktikum** für den Studiengang Schmuck und Objekte der Alltagskultur kann an der Hochschule Pforzheim direkt absolviert werden. Näheres erfahren Sie unter <http://www.gestaltung.hs-pforzheim> → Schmuck & Objekte der Alltagskultur → Das Studium → Technisches Vorpraktikum.

Eine Bewerbung zur Teilnahme an der Eignungsprüfung kann **vor Ableistung des Praktikums erfolgen**. Eine Zulassung zum Studium erfolgt erst, wenn Eignungsprüfung und Praktikum absolviert sind.

Umfassende Informationen über das Vorpraktikum können Sie der nachfolgend abgedruckten Satzung entnehmen.

Satzung der Hochschule Pforzheim über das Vorpraktikum in den gestalterischen Studiengängen

Aufgrund von § 8 Abs. 5 in Verbindung mit § 58 Abs. 8 des Landeshochschulgesetzes (LHG) vom 1. Januar 2005 (GBl. S. 1), hat der Senat der Hochschule Pforzheim am 16. November 2005 die nachstehende Satzung beschlossen.

§ 1

Geltungsbereich

Die Satzung gilt für folgende Bachelor - Studiengänge:

1. Industrial Design
2. Mode
3. Schmuck und Objekte der Alltagskultur
4. Transportation Design
5. Visual Communications / Visuelle Kommunikation

§ 2

Fristen

1. In den unter § 1 genannten Studiengängen 1 bis 4 muss zusätzlich zur Qualifikation für ein Hochschulstudium nach § 58 Abs. 1 bis 5 als Voraussetzung für die Immatrikulation eine fachbezogene, berufspraktische Tätigkeit (Vorpraktikum) von **6 Monaten** nachgewiesen werden.
2. Im Studiengang **Schmuck und Objekte der Alltagskultur** unter § 1 Nr. 5 ist zusätzlich zur Qualifikation für ein Hochschulstudium nach § 58 Abs. 1 bis 5 eine abgeschlossene, fachbezogene Berufsausbildung (Lehre) als Gold- oder Silberschmied, Stahlgraveur oder Gürtler Voraussetzung für die Immatrikulation. Die Fakultät für Gestaltung kann auch eine andere artverwandte abgeschlossene Ausbildung als Zugangsvoraussetzungen anerkennen, wenn der/die Studienbewerber(in) nachweist, dass er/sie über entsprechende fachpraktische Kenntnisse und Fähigkeiten verfügt. Die Feststellung trifft der Studiengang mit dem Prüfungs- und Praktikantenamt der Fakultät für Gestaltung³.

Studienbewerber(innen) können ohne Lehre zugelassen werden, wenn sie ein mindestens einjähriges fachbezogenes Vorpraktikum nachweisen. Über die Anerkennung entscheidet der Studiengang mit dem Prüfungs- und Praktikantenamt der Fakultät für Gestaltung. Zusätzlich zur künstlerischen Eignungsprüfung kann eine zweitägige technische Prüfung verlangt werden.

Der Studiengang Schmuck und Objekte der Alltagskultur bietet dieses fachbezogene Vorpraktikum als **zweisemestrigen technischen Vorkurs** im Studiengang gegen eine Gebühr⁴ nach Satzung der Hochschule Pforzheim vom 08.06.2005, auf Grund von § 9 Abs. 2 des Landeshochschulgebührengesetzes (LHGebG) vom 06.12.1999 (GBl. S. 517, 605) pro Semester an. Die Teilnehmerzahl ist limitiert. Über die Zulassung entscheidet der Studiengang.

3. Vor Beginn des Vorpraktikums sollte ein Ausbildungsplan (mit Dauer und Tätigkeitsangaben) dem Prüfungs- und Praktikantenamt der Fakultät für Gestaltung zur Prüfung vorgelegt werden.
4. Der Nachweis durch eine Endbescheinigung mit Zeitangabe und Tätigkeitsbeschreibung des Vorpraktikums soll spätestens bei der Immatrikulation vorgelegt werden. Soweit das Vorpraktikum in Betrieben durchgeführt wird, ist ein Berichtsheft zu führen

3 Die Adresse des Praktikantenamts finden Sie in Kapitel 15.2.

4 Die Gebühr pro angefangenem Semester beträgt € 800,-. Zusätzlich fallen einmalige Kosten für Werkzeug und Materialien in Höhe von ca. € 500,- an. Eine Bewerbung erfolgt schriftlich mit Lebenslauf und Passbild bis 01.02. bzw. 01.07. eines Jahres an die Adresse des Praktikantenamts der Fakultät für Gestalt. Die Adresse finden Sie in Kapitel 15.2.

(die Art und Form obliegt dem jeweiligen Betrieb), das monatlich von der Ausbildungsstelle abzuzeichnen ist. Das Berichtsheft muss erst bei der Immatrikulation vorgelegt werden.

§ 3

Inhalte des Vorpraktikums

Zu § 1. Nr. 1 ***Industrial Design***

1. Im Vorpraktikum soll sich der/die Praktikant(in) grundlegende technische und handwerkliche Fertigkeiten und Kenntnisse für die **Herstellung von Modellen** zum Studium aneignen.

Dazu gehören:

- handwerkliche Bearbeitung von Werkstoffen,
- maschinelle Bearbeitung von Werkstoffen,
- Fügen, Verbinden, Montieren

Tätigkeiten und Ziele:

1. Maschinen- und Werkzeugkunde

- Hinweise und ausführliche Erklärungen über die Gefahren bei Maschinenarbeiten, insbesondere über Vorsichts- und Sicherheitsmaßnahmen
- Information und Einweisung für folgende Maschinen: Kreis- und Bandsäge, Hobelmaschinen, Vertikalfräsen, Band-, Flach- und Scheibenschleifmaschinen, Drehbänke (Holz und Metall), Bohrmaschinen, Tiefziehmaschinen; verbunden damit sind Bearbeitungspraktiken der verschiedenen Werkstoffe.
- Einweisung in die Werkzeugkunde mit praktischen Vorführungen und Übungen wie: Werkzeug richten, zuschleifen, instand halten usw.

2. Modellbautechniken

- **Feilarbeiten:** bestimmte Formteile maßhaltig anfertigen; verschiedene Radien an Übungsstücken anbringen (feilen, z.T. fräsen), verschiedene Materialien, Festholz zusammenpassen, zusammenfügen und verleimen.
- **Dreharbeiten:** Metall, Holz, Kunststoffe müssen zunächst ohne genaue Maßangabe, später genau nach Maß verarbeitet werden
- **Bohrübungen:** Verschiedene Bohrarbeiten müssen nach Angabe durchgeführt werden; Werkzeuge dazu sollen selbst angeschliffen werden; Gewinde in verschiedenen Materialien schneiden.

- **Kunststoffbearbeitung:** Plexiglas drehen, feilen, fräsen, bohren, tiefziehen und polieren; Polystyrol bearbeiten; Verarbeitung von Zweikomponentengießharzen.
- **Modellbau:** Objekte in den vorgeschriebenen Materialien anfertigen, verspachteln, verschleifen, spachtelspritzen und zum Spritzen vorrichten
- **Farbspritzen:** Spritztechniken in Kunstharzfarben u.ä.

Zu § 1. Nr. 2 **Mode**

1. Im Vorpraktikum soll der/die Praktikant(in) grundlegende Fertigkeiten und Kenntnisse in der handwerklichen oder in der industriellen **Fertigung** erwerben.

Dazu gehören:

- schneidertechnische Grundlagen
- Nähtechniken
- industrielle Verarbeitungstechniken
- Grundkenntnisse von Stoffen.

Tätigkeiten und Ziele:

1. **Verarbeitungstechnik**

- Einführung in die schneidertechnischen Grundlagen: Nähte, Säume, Verschlusstechniken, Kragenformen, Manschetten, Ärmleinsätze, Einarbeitung von Einlagen und Futterstoffen.
- Anwendung dieser Techniken an Röcken, Hosen, Blusen und Jacken.

2. **Maschinenkunde**

- Bauarten: Haushalt-, Handwerk-, Industrienähmaschinen
- Ordnung der Maschinen: Klassen, Unterklassen
- Stichtypen: Beispiele und Definition
- Stichbildung durch den Greifer: zeichnerisch und praktisch
- Nadelformen: Auswahl nach Material und Maschinenklassen
- Transportarten: Ober-, Unter-, Kombitransport
- Nähfüßchen: sehr viele Formen, anwendungsbezogen
- Nähmaschinenantrieb: Kupplungs- und Anlassmotor mit Stopmatic
- Praktische Übungen zur Erkennung der Funktion sowie Überprüfung auf richtige Einstellung der stichbildenden Elemente.

3. Warenkunde

- Grundmaterial: Wolle, Seide, Baumwolle, Synthetik
- Bindungs-, Strick- und Wirkarten
- Eigenschaften der Grundmaterialien
- Ausrüstung und Pflege
- Stofferkennung nach Material, Bindung und gebräuchliche Bezeichnung (Flanell, Tweed, Voile, Brokat).

Zu § 1. Nr. 3 *Transportation Design*

1. Im Vorpraktikum soll sich der/die Praktikant(in) grundlegende technische und handwerkliche Fertigkeiten und Kenntnisse für die **Herstellung von Modellen** zum Studium aneignen.

Dazu gehören:

- handwerkliche Bearbeitung von Werkstoffen,
- maschinelle Bearbeitung von Werkstoffen,
- Fügen, Verbinden, Montieren

Tätigkeiten und Ziele:

1. Maschinen- und Werkzeugkunde

- Hinweise und ausführliche Erklärungen über die Gefahren bei Maschinenarbeiten, insbesondere über Vorsichts- und Sicherheitsmaßnahmen
- Informationen und Einweisung für folgende Maschinen: Kreis- und Bandsäge, Hobelmaschinen, Vertikalfräsen, Band-, Flach- und Scheibenschleifmaschinen, Drehbänke (Holz und Metall), Bohrmaschinen, Tiefziehmaschinen; verbunden damit sind Bearbeitungspraktiken der verschiedenen Werkstoffe
- Einweisung in die Werkzeugkunde mit praktischen Vorführungen und Übungen wie: Werkzeug richten, zuschleifen, instand halten usw.

2. Modellbautechniken

- **Feilarbeiten:** bestimmte Formteile maßhaltig anfertigen; verschiedene Radien an Übungsstücken anbringen (feilen, z.T. fräsen), verschiedene Materialien, Festholz zusammenpassen, zusammenfügen und verleimen
- **Dreharbeiten:** Metall, Holz, Kunststoffe müssen zunächst ohne genaue Maßangabe, später genau nach Maß verarbeitet werden

- **Bohrübungen:** verschiedene Bohrarbeiten müssen nach Angabe durchgeführt werden; Werkzeuge dazu sollen selbst angeschliffen werden; Gewinde in verschiedenen Materialien schneiden
- **Kunststoffbearbeitung:** Plexiglas drehen, feilen, fräsen, bohren, tiefziehen und polieren; Polystyrol bearbeiten; Verarbeitung von Zweikomponentengießharzen.
- **Modellbau:** Objekte in den vorgeschriebenen Materialien anfertigen, verspachteln, verschleifen, spritzspachteln und zum Lackieren vorrichten
- **Lackieren:** Spritztechniken in Kunstharzfarben u.ä.

Zu § 1. Nr. 4 **Visual Communications / Visuelle Kommunikation**

Das Vorpraktikum soll dem/der Praktikanten(in) einen möglichst vielseitigen Einblick in die Arbeitsweisen und Tätigkeitsfelder vermitteln, die mit dem Berufsfeld zusammenhängen. Der/die Praktikant(in) soll sich durch die praktische Arbeit Kenntnisse und Erfahrungen in Entwurfstechniken, Weiterverarbeitungs- und Druckverfahren sowie Arbeitsorganisation aneignen.

Tätigkeiten und Ziele:

1. Grundkenntnisse im Bereich (elektronischer) **Weiterverarbeitungs-** und **Druckverfahren**; Kennenlernen der gängigen **Grafikprogramme**
2. Grundkenntnisse im Bereich **Entwurf, Layout, Satz, Typografie** und **Produktion**
3. Grundkenntnisse im Bereich **Bild** und **Fotografie**
4. Grundkenntnisse im Bereich **digitale Medien** z.B.
 - Kennenlernen der relevanten Software-Programme für Grafik-, Bild-, Video- und Audiotbearbeitung sowie Illustration und Animation
 - Erfahrungen und Dateiformate für unterschiedliche Medien (Online, Offline oder Onair-Medien)
 - Einweisungen in die Erstellung interaktiver und multimedialer Medien
5. Grundverständnis der **arbeitsorganisatorischen** Prozesse.

Zu § 1. Nr. 5 **Schmuck und Objekte der Alltagskultur**

Im einjährigen Vorpraktikum soll sich der/die Praktikant(in) grundlegende technische und handwerkliche Fertigkeiten und Kenntnisse im Goldschmiede- und/oder Silberschmiedehandwerk aneignen.

Tätigkeiten und Ziele:

1. Goldschmieden

- Einweisung und Information über die notwendigen **Werkzeuge** und vorhandenen **Maschinen**.
 - **Grundübungen**: Walzen, Sägen, Feilen, Lötten.
 - Kratzen, Schleifen, Polieren.
 - Umgang mit den wichtigsten **Säuren** und **Chemikalien**.
 - Herstellen von **Fassungen** (rund, oval, rechteckig, achteckig).
 - Herstellen einfacher **Abwicklungsringe**.
 - **Schmiedeübungen**.
 - Anfertigen von **Bewegungen** (Ösenbewegungen, Zapfenbewegungen, Scharnierbewegungen etc.).
 - Fertigung von **Verschlüssen** (Kastenschloss, Kugelschloss, etc.).
 - Herstellen von **Ketten**.
 - Herstellen von **Broschierungen**.
 - **Edelsteine** und **Perlen** in der Werkstatt.
 - Grundkenntnisse über die verschiedensten traditionellen und neueren **Metalle**, **Werkstoffe** und **Naturmaterialien**.
 - **Fachtheorie**
2. Für Silberschmieden gelten die Regelungen für Goldschmieden entsprechend.
3. Wünschenswert wäre außerdem, wenn **Grundübungen spezieller Techniken** wie: Edelsteinfassen, Ziselieren, Gravieren und/oder Emaillieren angeboten und vermittelt werden können.

§ 4

Berufsausbildungen

Eine abgeschlossene Ausbildung in einem Ausbildungsberuf des entsprechenden Berufsfeldes oder eine dem Vorpraktikum gleichwertige Tätigkeit **kann als Vorpraktikum anerkannt werden**. Hierzu ist der Gesellenbrief, Facharbeiterbrief oder ein sonstiges Berufsabschlusszeugnis und eventuell zusätzlich ein Berufsbild vorzulegen. Die Entscheidung trifft der jeweilige Studiengang mit dem Prüfungs- und Praktikantenamt der Fakultät für Gestaltung.

Zu § 1. Nr. 1 *Industrial Design*

Ausbildungen in folgenden Berufen werden anerkannt:

Modellbauer, Werkzeugmacher, Schreiner, BK⁵ für Maschinentechnik. BK für Produktdesigner, Schlosser, Praxissemester in einem Ingenieurstudium (fehlende Kenntnisse in der Holz-, Kunststoff- oder Metallbearbeitung müssen nachgeholt werden).

Artverwandte Berufsausbildungen können anerkannt oder teilweise anerkannt werden (die fehlenden Kenntnisse in der Holz-, Kunststoff- oder Metallbearbeitung müssen nachgeholt werden).

Zu § 1. Nr. 2 *Mode*

Ausbildungen in folgenden Berufen werden anerkannt:

Damen- und Herrenschneider, Gewand-Meister, Kostümbildner, Bekleidungstechniker, Textildesigner, BK für Mode und Design, BK für Mode und Textil.

Artverwandte Berufsausbildungen können anerkannt oder teilweise anerkannt werden (die fehlenden Kenntnisse müssen nachgeholt werden).

Zu § 1. Nr. 3 *Transportation Design*

Ausbildungen in folgenden Berufen werden anerkannt:

Modellbauer, Werkzeugmacher, Schreiner, BK für Maschinentechnik. BK für Produktdesigner, Schlosser, Praxissemester in einem Ingenieurstudium (fehlende Kenntnisse in der Holz-, Kunststoff- oder Metallbearbeitung müssen nachgeholt werden).

Artverwandte Berufsausbildungen können anerkannt oder teilweise anerkannt werden (die fehlenden Kenntnisse in der Holz-, Kunststoff- oder Metallbearbeitung müssen nachgeholt werden).

Zu § 1. Nr. 4 *Visual Communications / Visuelle Kommunikation*

Ausbildungen in folgenden Berufen werden anerkannt:

Fotograf, Mediengestalter, Reprograf, Chemiegraf, Lithograf, Schriftsetzer, Retuscheur, Drucker, Schaufensterdekorateur, Werbeassistent, BK für Grafik-Design, BK für Druck.

Artverwandte Berufsausbildungen können anerkannt oder teilweise anerkannt werden (die fehlenden Kenntnisse im Bereich Reproduktion/Weiterverarbeitung und Druckverfahren, Typografie, Fotografie usw. müssen nachgeholt werden).

5 BK steht als Abkürzung für Berufskolleg.

Zu § 1. Nr. 5 **Schmuck und Objekte der Alltagskultur**

Ausbildungen in folgenden Berufen werden anerkannt:

Goldschmied, Silberschmied, Stahlgraveur, Gürtler, BK zum staatlich geprüften Gestalter.

Artverwandte Berufsausbildungen können anerkannt oder teilweise anerkannt werden (die fehlenden Kenntnisse in Gold- oder/und Silberschmiedetechniken müssen nachgeholt werden).

§ 5

Inkrafttreten

Die Satzung tritt am Tage nach der öffentlichen Bekanntgabe in Kraft. Sie gilt erstmals für das Zulassungsverfahren zum Wintersemester 2006/07

Pforzheim, den 16. November 2005

Kontakt:

Hochschule Pforzheim

Fakultät für Gestaltung

Prüfungs- und Praktikantenamt

Roland Müller

Tel: 07231-286725

Fax: 07231-286030

E-Mail: roland.mueller@hs-pforzheim.de

2.3 Künstlerische Eignung

Neben der schulischen Vorbildung und dem Praktikum ist der Nachweis der künstlerischen Eignung notwendig. Sie wird im Rahmen einer Eignungsprüfung an der Hochschule Pforzheim festgestellt.

Die **Eignungsprüfung** gliedert sich in drei Teile:

1. Vorauswahl anhand eingereicherter Arbeiten (Mappe)
2. Aufnahmeprüfung

3. Aufnahmegespräch

Näheres zum Eignungsfeststellungsverfahren erfahren Sie in der nachfolgend abgedruckten Satzung.

Satzung zur Prüfung der besonderen künstlerischen Begabung

(Eignungsfeststellungsverfahren)

Aufgrund von § 58 Abs. 7 Satz 1 und Satz 2 des Gesetzes über die Hochschulen und Berufsakademien in Baden-Württemberg (Landeshochschulgesetz – LHG) in der Fassung vom 1. Januar 2005 hat der Senat der Hochschule Pforzheim – Hochschule für Gestaltung, Technik, Wirtschaft und Recht – für die Fakultät für Gestaltung folgende Satzung zur Prüfung der besonderen künstlerischen Begabung (**Eignungsfeststellungsverfahren**) beschlossen.

§ 1 Allgemeines

- (1) Diese Satzung gilt für alle Bachelorstudiengänge der Fakultät für Gestaltung.
- (2) Zugelassen werden alle, die nach § 58 Abs. 7 Satz 1 (LHG) die Voraussetzungen erfüllen oder
- (3) nach § 58 Abs. 7 Satz 2 (LHG) zusätzlich eine für das Studium hinreichende Allgemeinbildung nachweisen

§ 2 Prüfung der besonderen künstlerischen Begabung nach § 58 Abs. 7 Satz 1 und 2

Der Nachweis der besonderen künstlerischen Begabung für das Studium der Gestaltung an der Hochschule Pforzheim erfolgt durch eine Prüfung, die von der Fakultät für Gestaltung nach den folgenden Vorschriften abgenommen wird. **Bestandene künstlerische Eignungsprüfungen an anderen Hochschulen werden nicht anerkannt.**

§ 3 Meldung zur Prüfung

- (1) Wer an der Prüfung teilnehmen will, hat sich bei der Fakultät für Gestaltung zur Prüfung anzumelden. Die Fakultät legt eine Bewerbungsfrist fest, die nicht früher als sechs Monate vor dem beabsichtigten Studienbeginn enden soll.

(2) Der Anmeldung zur Teilnahme an der Prüfung der künstlerischen Eignung sind beizufügen:

1. Anmeldeformular mit Angabe des **gewünschten Studiengangs, Lebenslauf** und einer kurzen Beschreibung der **Studienmotivation**.
2. Nachweis der **Hochschulzugangsberechtigung** durch beglaubigte Kopie des Zeugnisses; dieser Nachweis kann bis zum Ende der Bewerbungsfrist für die Zulassung zum Studium nachgereicht werden
3. Bescheinigungen evt. bereits erfolgter einschlägiger praktischer Tätigkeiten für die gewählte Studienrichtung
4. eine **Erklärung**, ob und gegebenenfalls wann und mit welchem Ergebnis er sich bereits einem Verfahren zur Feststellung der künstlerischen Eignung an einer Fachhochschule in Baden-Württemberg unterzogen hat
5. eine Mappe (max. Höchstformat der Arbeiten DIN A 1 = 61 x 86 cm / Außenformat max. 70 x 95 cm; keine Rolle und keine Mappe aus Metall, Holz oder schwerem Kunststoff) mit **10 bis 15** eigenen künstlerischen Arbeiten als Originale (z.B. Zeichnungen, Malerei; jedoch keine Arbeiten nach Fotos oder anderen Vorlagen); zusätzlich **5 bis 7** Entwürfe, die sich auf den gewünschten Studiengang beziehen. Dreidimensionale Arbeiten können nur in Form von Fotos (auf Papier) beigelegt werden. Datenträger wie CD, DVD, Video, DIA usw. können **nicht** eingereicht werden.
6. der Mappe ist eine Erklärung beizufügen, dass die Arbeiten **von dem Bewerber selbst angefertigt** wurden und wie viele einzelne Blätter die Mappe enthält. Die einzelnen Arbeiten sind mit Namen und Entstehungsjahr zu kennzeichnen.

Nicht zugelassen wird, wer die Prüfung in Baden-Württemberg bereits **dreimal** nicht bestanden hat.

(3) Nach Abschluss des Verfahrens werden die Mappen den Bewerbern ausgehändigt. Ausnahmsweise kann eine Mappe auf besonderen Antrag auch zurückgeschickt werden. Nicht abgeholte Arbeiten werden nach einer festgelegten Frist entsorgt.

§ 4 Prüfungsteile

(1) Die Eignungsprüfung gliedert sich in:

1. die Vorauswahl;
2. die Klausurprüfung,

3. ein Fachgespräch.

(2) Das Verfahren ist nicht öffentlich.

§ 5 Vorauswahl nach § 58 Abs. 7 Satz 1

(1) In der Vorauswahl wird auf Grund der eingereichten Arbeiten über die Zulassung zu den weiteren Teilen der Prüfung entschieden. Zum weiteren Verfahren wird zugelassen, wer in der Vorauswahl **mindestens** eine Durchschnittspunktzahl von **6,0** Punkten erreicht hat. Wer diese Punktzahl nicht erreicht, hat die Prüfung nicht bestanden.

(2) Wer zum weiteren Verfahren zugelassen wird, wird zur praktischen Prüfung (Klausur) und zum Fachgespräch mindestens zwei Wochen vor dem Termin schriftlich geladen.

§ 6 Klausurprüfung nach § 58 Abs. 7 Satz 1

(1) Die Klausur besteht aus einer oder mehreren gestalterischen Aufgaben, die in insgesamt **fünfstündiger Dauer** anzufertigen sind. Mindestens ein Teil der Aufgaben muss sich auf den gewählten Studiengang beziehen.

(2) Es dürfen nur zugelassene Hilfsmittel verwendet werden.

§ 7 Bewertung nach § 58 Abs. 7 Satz 1 und 2

(1) In der Vorauswahl und der Klausurprüfung werden der Feststellung der künstlerischen Begabung folgende Bewertungskriterien zugrunde gelegt:

1. **künstlerische Gestaltungsfähigkeit** (insbesondere Ideenreichtum und Variationsvermögen) in zeichnerischer, malerischer und plastischer/räumlicher Hinsicht.

2. **Darstellungsvermögen** in zeichnerischer, malerischer und plastischer/räumlicher Hinsicht.

(2) Für die Vorauswahl und die Klausurprüfung sind jeweils getrennt **Durchschnittspunktzahlen** zu ermitteln. Die Ermittlung erfolgt in der Weise, dass die Arbeiten nach den in Absatz 1 Nr. 1 und 2 genannten Kriterien von jedem Prüfer bewertet werden. Für die Bewertung der Kriterien gelten folgende Punktzahlen:

0 bis 2,9 Punkte:	eine künstlerische Begabung ist nicht erkennbar;
3,0 bis 6,9 Punkte:	eine künstlerische Begabung ist bedingt erkennbar;
7,0 bis 8,9 Punkte:	eine künstlerische Begabung ist erkennbar;
9,0 bis 11,9 Punkte:	eine künstlerische Begabung ist deutlich erkennbar;

12,0 bis 15,0 Punkte: eine besondere künstlerische Begabung ist erkennbar.

Die Punktzahl für die Bewertung des Kriteriums nach Absatz 1 Nr. 1 (künstlerische Gestaltungsfähigkeit) wird dabei **dreifach** gezählt. Die Bewertung durch die Vertreter des gewählten Studienganges und des studiengangübergreifenden Fachgebietes Kunst, zählt für beide in Absatz 1 genannten Kriterien doppelt. Die so errechneten Punktzahlen sind zusammenzuzählen und durch einen Divisor zu teilen. Der Divisor ergibt sich aus der Zahl der Mitglieder des Aufnahmeausschusses plus zwei multipliziert mit der Zahl vier.

- (3) Die Gesamtpunktzahl wird in der Weise ermittelt, dass die nach Absatz 2 getrennt ermittelten Durchschnittspunktzahlen für die vorgelegte Mappe und die Klausurprüfung zusammengezählt werden; dabei wird die Durchschnittspunktzahl der Klausurprüfung dreifach gezählt. Die so errechnete Summe wird durch die Zahl vier geteilt. Die Berechnung erfolgt auf eine Dezimalstelle. Es wird nicht gerundet.
- (4) Die Eignungsprüfung für den gewählten Studiengang hat bestanden, **wer insgesamt mindestens 7,0 Punkte erreicht**.

§ 8 Fachgespräch nach § 58 Abs. 7 Satz 1

- (1) Während oder nach der Klausurprüfung findet ein Fachgespräch statt. Das Fachgespräch dauert in der Regel **15 Minuten**. Es erstreckt sich auf künstlerische und gestalterische Grundfragen und Zusammenhänge. Es kann sich bei Zweifeln auch auf die Überprüfung der Frage erstrecken, ob die Arbeiten in der eingereichten Mappe vom Bewerber selbst angefertigt wurden.
- (2) Aufgrund des **Fachgesprächs** kann der Aufnahmeausschuss das **Gesamtergebnis** in der Vorauswahl und Klausurprüfung auf 7,0 Punkte **verbessern**.

§ 9 Wiederholung der Eignungsprüfung

- (1) Eine nicht bestandene Eignungsprüfung kann höchstens **zweimal wiederholt** werden. Hierbei zählt auch eine nicht bestandene Vorauswahl.
- (2) Bei einer nicht bestandenen Klausurprüfung kann die Punktzahl der Vorauswahl (Mappenprüfung) bei einer nochmaligen Teilnahme an der Klausurprüfung übernommen werden. Eine neue Mappe muss nicht mehr eingereicht werden.

§ 10 Rücktritt von der Prüfung

- (1) Bei einem Rücktritt von der Prüfung nach dem Beginn der Vorauswahl ohne Genehmigung des Aufnahmeausschusses gilt diese als nicht bestanden.
- (2) Wird der Rücktritt genehmigt, so gilt die Prüfung als nicht unternommen. Die Genehmigung ist nur zu erteilen, wenn wichtige Gründe vorliegen, insbesondere Hinderung durch Krankheit. Der Aufnahmeausschuss kann die Vorlage eines ärztlichen Zeugnisses verlangen.

§ 11 Unterbrechung der Prüfung

- (1) Kann jemand aus nicht zu vertretenden Gründen die begonnene Prüfung nicht zu Ende führen, so ist der Aufnahmeausschuss unverzüglich schriftlich unter Vorlage geeigneter Beweismittel zu benachrichtigen. Im Falle einer Erkrankung kann der Rücktritt nur genehmigt werden, wenn unverzüglich eine ärztliche Untersuchung herbeigeführt wurde: das ärztliche Zeugnis muss die medizinischen Tatsachen enthalten, die für die Beurteilung der Prüfungsunfähigkeit maßgeblich sind.
- (2) Der Aufnahmeausschuss entscheidet, wann der noch nicht abgelegte Teil der Prüfung nachzuholen ist. Dies kann auch in einer außerordentlichen Prüfung geschehen. Kommt der Aufnahmeausschuss zu dem Ergebnis, dass die Unterbrechung der Prüfung zu vertreten ist, so gilt die Prüfung als nicht bestanden.

§ 12 Ausschluss von der Prüfung

- (1) Von der Prüfung wird ausgeschlossen, wer
 1. bei der Bewerbung eine unwahre Erklärung nach § 3 Abs. 2 Nr. 6 erster Satz (**Erklärung der eigenständigen Erarbeitung der Mappe**) abgibt oder
 2. es unternimmt, das Ergebnis anderer Prüfungsteile durch **Täuschung** oder Benutzung **nicht zugelassener Hilfsmittel** zu beeinflussen; als Versuch einer Täuschung gilt auch das Mitführen nicht zugelassener Hilfsmittel.
- (2) Die Entscheidung über den Ausschluss trifft der Aufnahmeausschuss. Erfolgt der Ausschluss, so gilt die gesamte Prüfung als nicht bestanden.
- (3) Stellt sich nachträglich heraus, dass ein Ausschlussgrund vorlag, so kann der Aufnahmeausschuss die ergangene Prüfungsentscheidung zurücknehmen und die Prüfung als nicht bestanden erklären.

§ 13 Prüfungsorgane

- (1) Es wird ein **Aufnahmeausschuss** aus sechs Professoren der Fakultät gebildet. Jeder Studiengang, sowie das studiengangübergreifende Fachgebiet Kunst muss mit ei-

nem Mitglied vertreten sein. Die Mitglieder und ihre Stellvertreter werden auf Vorschlag des Fachberaters für das Aufnahmewesen vom Dekan der Fakultät berufen. Sie wählen aus ihrer Mitte einen Vorsitzenden und einen Vertreter.

- (2) Der Aufnahmeausschuss wird auf die Dauer von einem Semester berufen.
- (3) Der Aufnahmeausschuss führt die Vorauswahl gemäß § 5 durch und entscheidet über die in der Klausurprüfung zu stellenden Aufgaben sowie deren Bewertung.
- (4) Der Aufnahmeausschuss kann die Aufgaben nach §§ 10 bis 12 auf den Vorsitzenden übertragen.
- (5) Der Aufnahmeausschuss entscheidet mit einfacher Mehrheit.

§ 14 Prüfungsprotokoll

Über die Prüfung und ihre einzelnen Abschnitte ist eine Niederschrift zu fertigen, in die

1. Tag und Ort der Prüfungen,
2. die Namen der beteiligten Mitglieder des Aufnahmeausschusses
3. der Name des Prüflings,
4. Dauer der Prüfung und ihr wesentlicher Verlauf,
5. das Prüfungsergebnis und die ihm zugrunde liegenden Bewertungen,
6. besondere Vorkommnisse

aufzunehmen sind. Das Prüfungsprotokoll ist vom Vorsitzenden zu unterzeichnen.

§ 15 Benachrichtigung der Bewerber

Das Ergebnis der Eignungsprüfung wird den Bewerbern unter Angabe der erreichten Punktzahl **schriftlich** mitgeteilt.

§ 16 Wechsel des Studiengangs

Will jemand nach bestandener Eignungsprüfung das Studium in einem anderen, als dem ursprünglich gewählten wechseln, so entscheidet der Aufnahmeausschuss, ob und gegebenenfalls **welche Teile der Eignungsprüfung erneut abzulegen** sind.

§ 17 Gültigkeitsdauer

Die bestandene Eignungsprüfung gilt für die Aufnahme des Studiums innerhalb von **ei-nem Jahr**. Bei nicht zu vertretender Verzögerung der Studienaufnahme kann der Auf-

nahmeausschuss die Gültigkeitsdauer **um ein weiteres Jahr** verlängern. Die Entscheidung trifft der Aufnahmeausschuss.

§ 18 Besondere künstlerische Begabung und eine für das Studium hinreichende Allgemeinbildung § 58 Abs. 7 Satz 2 (LHG)

Hierzu ergehen zusätzlich folgende Richtlinien:

1. Eine **besondere künstlerische Begabung** nach § 58 Abs. 7 Satz 2 (LHG) gilt als nachgewiesen, wenn der Bewerber im Verfahren zur Feststellung der besonderen künstlerischen Eignung ein Gesamtergebnis von mindestens 12 Punkten erreicht hat.

Während oder nach der Klausurprüfung findet ein **Fachgespräch** statt. Das Fachgespräch dauert in der Regel 15 Minuten. Es erstreckt sich auf **künstlerische und gestalterische Grundfragen und Zusammenhänge**. Es kann sich bei Zweifeln auch auf die Überprüfung der Frage erstrecken, ob die Arbeiten in der eingereichten Mappe vom Bewerber selbst angefertigt wurden.

Auf Grund des Fachgesprächs kann der Aufnahmeausschuss das Gesamtergebnis in der Vorauswahl und Klausurprüfung auf 12,0 Punkte verbessern.

2. Eine für das Studium hinreichende Allgemeinbildung gilt als nachgewiesen, wenn der Bewerber eine für das angestrebte Fachhochschulstudium förderliche Berufsausbildung erfolgreich abgeschlossen und im Zeugnis über den erfolgreichen Besuch der Berufsschule in den Fächern Deutsch, Gemeinschaftskunde und Fachrechnen (sollten diese Fächer im Zeugnis nicht enthalten sein, können auch adäquate Fächer zur Berechnung herangezogen werden) einen **Notendurchschnitt von mindestens 2,7** erreicht hat. An Stelle des Notendurchschnitts im Zeugnis der Berufsschule kann auch der Durchschnitt in einem mindestens gleichwertigen Zeugnis (z. B. Fachschulreifezeugnis) herangezogen werden.

Eine hinreichende Allgemeinbildung gilt auch als nachgewiesen, wenn der Bewerber die **Jahrgangsstufe 12** eines Gymnasiums durchlaufen hat und eine Bestätigung der Schule vorliegt, dass nicht bereits die in den beiden Schulhalbjahren der Jahrgangsstufe 12 erreichten Kursergebnisse die Zulassung zur schriftlichen Abiturprüfung ausschließen.

3. Am Verfahren zur Feststellung der besonderen künstlerischen Begabung nach § 58 Abs. 7 Satz 2 (LHG) kann nur teilnehmen, wer die für das Studium hinreichende Allgemeinbildung **gemäß Nr. 2** nachweist.

§ 19 Inkrafttreten

Diese Satzung tritt am Tage nach der Veröffentlichung in den amtlichen Bekanntmachungen der Hochschule Pforzheim – Hochschule für Gestaltung, Technik, Wirtschaft und Recht – in Kraft.

Pforzheim, den 18. Oktober 2006

2.4 Studienbewerber aus dem Ausland

Für ausländische Studienbewerber gelten grundsätzlich die gleichen Bestimmungen wie für deutsche Bewerber.

Darüber hinaus ist folgendes zu beachten:

Für eine Bewerbung um einen Studienplatz ist zunächst die Gleichwertigkeit der schulischen Vorbildung mit den Zugangsvoraussetzungen der Hochschule nachzuweisen.

Nicht-EU-Bürger müssen ihre Hochschulzugangsberechtigung vom

Ausländer - Studienkolleg
der Hochschule Konstanz
Brauneggerstraße 55
78462 Konstanz
Internet: www.ask.fh-konstanz.de
Telefon (07531) 206-414/519
E-Mail: piper@htwg-konstanz.de

auf Gleichwertigkeit prüfen lassen. Erst wenn diese Bescheinigung vorliegt, kann eine Bewerbung an der Hochschule Pforzheim erfolgen. Sollte die Gleichwertigkeit nicht gegeben sein, muss die so genannte Feststellungsprüfung absolviert werden. Das Ausländer-Studienkolleg bereitet in einem zweisemestrigen Kurs auf die Feststellungsprüfung, die die Deutsche Sprachprüfung für den Hochschulzugang (DSH) mit einschließt, vor.

EU-Bürger richten ihre Bewerbung bitte an das

Akademische Auslandsamt der Hochschule Pforzheim
Tiefenbronner Straße 65
75175 Pforzheim
www.akademisches-auslandsamt.de
Telefon (07231) 28-6145

Liegt die Anerkennung des Zeugnisses vor, so kann eine Bewerbung für die künstlerische Eignungsprüfung an der Hochschule erfolgen. Verfahren und Termine gelten wie bei Inländern.

Deutsche Staatsangehörige mit ausländischer Hochschulzugangsberechtigung

können sich ebenfalls nur bewerben, wenn das ausländische Zeugnis als einem deutschen Hochschulreifezeugnis gleichberechtigt anerkannt ist. Für die Anerkennung ist das Kultusministerium des Landes zuständig, in dem der Zeugnisinhaber seinen Wohnsitz hat. Bewerber mit einem Wohnsitz in Baden-Württemberg wenden sich an das

Regierungspräsidium
Abteilung 7 Schule und Bildung
Anerkennungsstelle
Postfach 10 36 42
70031 Stuttgart
Tel.: 0711/904-40-700.

Bewerber mit einem Wohnsitz in einem anderen Bundesland wenden sich an die Schulbehörde, die für den Wohnort im entsprechenden Bundesland zuständig ist.

Bewerber aus dem **nicht-deutschsprachigen Ausland** müssen ferner ausreichende **Deutschkenntnisse** nachweisen. Die erforderlichen Sprachkenntnisse werden entweder durch die „Deutsche Sprachprüfung für den Hochschulzugang“ - **DSH** oder durch den „Test Deutsch als Fremdsprache“ - **TestDaF** oder durch den „**Prüfungsteil Deutsch**“ der Feststellungsprüfung an Studienkollegs nachgewiesen. Dabei muss die DSH-Prüfung mindestens mit dem Gesamtergebnis **DSH 2** bestanden werden, der TestDaF mindestens mit dem Ergebnis **TDN 4**.

Vom Nachweis der sprachlichen Studierfähigkeit sind folgende Personen befreit:

1. Inhaber eines Schulabschlusses, der einer deutschen Hochschulzugangsberechtigung entspricht
2. Inhaber des „Deutschen Sprachdiploms der Kultusministerkonferenz - Stufe II“ (**DSD II**)
3. Inhaber eines Zeugnisses über die bestandene „Zentrale Oberstufenprüfung“ (**ZOP**) des Goethe-Instituts, die in Deutschland von einem Goethe-Institut oder im Ausland von einem Goethe-Institut oder einer Institution mit einem Prüfungsauftrag des Goethe-Instituts abgenommen wurde
4. Inhaber des „**Kleinen Deutschen Sprachdiploms**“ oder des „**Großen Deutschen Sprachdiploms**“, die vom Goethe-Institut im Auftrag der Ludwig-Maximilians-Universität München verliehen werden.

Bewerber, die **nicht aus Ländern der Europäischen Union** kommen, müssen verschiedene Bedingungen beachten, um eine **Einreisegenehmigung** bzw. **Aufenthalts-genehmigung** für die Bundesrepublik Deutschland zu erhalten. Auskünfte erteilen die Auslandsvertretungen der Bundesrepublik Deutschland.

Zur Immatrikulation **bei Studienbeginn** ist die Aufenthaltserlaubnis der Ausländerbehörde vorzulegen.

3 Zulassung Masterstudiengänge

3.1 Master of Arts in Transportation Design

Die Unterrichtssprache ist **Englisch**.

Der Studiengang richtet sich international an Studierwillige aus dem Bereich Transportation Design und Industrial Design, die sich direkt nach Abschluss eines entsprechenden Studiums oder aus der Praxis heraus weiter qualifizieren wollen. Die Zulassung erfolgt **zweimal jährlich**.

Voraussetzung ist ein **Bachelor- oder Diplomabschluss**. Darüber hinaus muss im letzten zum Masterstudium qualifizierten Zeugnis ein Notendurchschnitt **besser als 2,5** erreicht worden sein.

Obwohl die Unterrichtssprache Englisch ist, sollten ausländische Studienbewerber **grundlegende Deutschkenntnisse** nachweisen können.

Zusätzlich zu den Zeugnissen, die die Erfüllung der allgemeinen Zulassungsvoraussetzungen belegen, ist eine ausreichende Anzahl aussagekräftiger (Studien-)Arbeiten gestalterischer Natur vorzulegen (**Mappe**), die eine Entscheidung über die Eignung des Bewerbers erleichtern soll. Erfahrungen in der Auseinandersetzung mit auf das Thema Fahrzeug bezogenen Arbeiten sind in der Zulassung obligatorisch und in der vorzulegenden Mappe nachzuweisen. Aufgrund der eingereichten Arbeiten wird über die Zulassung zu den weiteren Teilen der Prüfung (Klausurprüfung/Fachgespräch) entschieden.

Eine zusätzliche Eignungsprüfung (**Klausurprüfung**) soll den Nachweis ermöglichen, dass der Bewerber in einem vorgegebenen Zeitraum eine typische Designaufgabe spontan lösen kann. Gestellt werden eine oder mehrere Gestaltungsaufgaben, die zeichnerisch zu lösen sind. Der Bearbeitungszeitraum soll **vier Stunden** nicht überschreiten. Abweichungen von dieser Regelung kann der Prüfungsausschuss bestimmen bzw. billigen.

Ein anschließendes Gespräch (**Interview**) zwischen dem Bewerber und dem Prüfungsausschuss dient der Beratung über die Eignung des Bewerbers aufgrund aller oben genannter Unterlagen. Dieses Gremium entscheidet auf dieser Basis über die Zulassung.

3.2 Master of Arts in Creative Direction

Zulassungsvoraussetzung für den Masterstudiengang Creative Direction ist ein abgeschlossenes Designstudium mit erstklassigem Diplom- oder Bachelorabschluss. Weitere Voraussetzungen sind u.a. die Einreichung eines **Portfolios (Mappe)** und ein persönli-

ches **Bewerbungsgespräch** sowie ein **Motivationsschreiben**. Die Zulassung erfolgt nur **einmal** jährlich zum Wintersemester.

Die Unterrichtssprache ist Deutsch.

4 Bewerbung und Einschreibung

Die Bewerbung um einen Studienplatz an der Hochschule Pforzheim ist für einen Studiengang der Fakultät für Gestaltung an folgende Adresse zu richten :

Hochschule Pforzheim
Studentensekretariat
Holzgartenstraße 36
75175 Pforzheim.

Bachelorstudiengänge

Für die Bewerbung zur künstlerischen Eignungsprüfung bzw. um einen Studienplatz in den Bachelorstudiengängen sind folgende Unterlagen einzureichen, wobei nur **vollständige** Bewerbungen berücksichtigt werden können.

1. **Anmeldeformular** zur Teilnahme an der Prüfung der künstlerischen Eignung der Fakultät für Gestaltung

Das Anmeldeformular ist erhältlich im Studentensekretariat der Fakultät für Gestaltung, im zib und im Internet unter <http://www.hs-pforzheim.de> > Studieninteressierte > Downloads für Bewerber.

2. beglaubigte Kopie oder Abschrift des Zeugnisses über die **Hochschulzugangsbe-
rechtigung** zum Studium an einer Hochschule mit Angabe der Durchschnittsnote
3. evt. Nachweis bereits erfolgter einschlägiger **praktischer Tätigkeiten** für die gewählte Studienrichtung
4. ein **Passfoto** (aufgeklebt auf der Anmeldung),
5. € 1,10 **Postwertzeichen** (in kleinen Werten von 2 x 0,55 €) für Portoausgabe (nicht Mappe)
6. eine **Mappe** (Höchstformat DIN A 1=61x86 cm; Außenformat max. 70x95 cm; keine Rolle und keine Mappe aus Metall, Holz oder schwerem Kunststoff) mit 10 bis 15 eigenen künstlerischen Arbeiten als **Originale** (z. B. Zeichnungen und Malerei, jedoch keine Arbeiten nach Fotos oder anderen Vorlagen); sowie 5-7 Entwürfe, die sich auf den gewünschten Studiengang beziehen.

Dreidimensionale Arbeiten können nur in Form von Fotos (auf Papier) beigelegt werden. Datenträger wie CD, DVD, Video, Dia usw. können nicht eingereicht werden.

Mappen mit Arbeitsproben, die das Format DIN A 1 (Außenformat 70 x 95 cm) überschreiten sowie schwere, d. h. kunststoff-, holz- oder metallgefertigte Mappen, werden

nicht entgegengenommen und unfrei zurückgesandt. Die Bewerbungsmappe ist als Paket frei Haus einzusenden oder im Sekretariat der Fakultät für Gestaltung abzugeben. Auf der **Vorderseite der Mappe** müssen der Name und der Studiengang stehen.

Eine Bearbeitung der Bewerbung zur künstlerischen Eignungsprüfung erfolgt nur, wenn das Anmeldeformular vollständig mit allen Angaben ausgefüllt ist und alle Unterlagen eingereicht wurden. Eine Nachforderung von fehlenden Unterlagen erfolgt nicht.

Der Bewerber erhält ca. vier bis fünf Wochen nach den angegebenen Bewerbungsterminen (30. April oder 30. Oktober) schriftlich Bescheid, ob er zu weiteren Teilen der künstlerischen Eignungsprüfung zugelassen ist oder nicht. Gleichzeitig wird der Termin der Klausurprüfung bekannt gegeben.

Eine Bewerbung zur Teilnahme an der Eignungsprüfung kann vor Ableistung des Praktikums erfolgen.

Eine Zulassung zum Studium erfolgt erst, wenn **Eignungsprüfung und Praktikum** absolviert sind.

Masterstudiengänge

Für die Bewerbung sind folgende Unterlagen erforderlich:

1. **Bewerbungsformular/Application form** für die Masterprogramme

Das Formular ist erhältlich im Studentensekretariat der Fakultät für Gestaltung, im zib und im Internet unter www.hs-pforzheim.de > Studieninteressierte > Downloads für Bewerber.

2. **Lebenslauf/Curriculum Vitae**

3. Beglaubigte Kopie des **Diploms/Bachelors** ggf. mit deutscher oder englischer Übersetzung/ Certified copy of first degree if not in German: please attach a certified german or english translation of the document

4. ggf. Tätigkeitsnachweise/Records of Employment

5. **Mappe** mit gestalterischen Arbeiten/Portfolio of Artwork printed, max. size 30 cm x 43 cm)

6. Nachweis über **deutsche Sprachkenntnisse** für den Master of Arts in Creative Direction (DSH Level 2 oder TestDaf 4)

7. Nachweis über **englische** Sprachkenntnisse für den Master of Arts in Transportation Design/Proof of English language skills (Toefl Test)

4.1 Fristen und Termine

Bewerbungsschluss für das **Wintersemester** (Bachelorstudiengänge und alle Masterstudiengänge) : **30. April**

(Das Zeugnis der Hochschulzugangsberechtigung kann bis 15. Juli nachgereicht werden. Es muss aber das Halbjahreszeugnis der letzten Klasse vorgelegt werden.)

Bewerbungsschluss für das **Sommersemester** für alle Bachelorstudiengänge und für den Masterstudiengang Transportation Design ist der **30. Oktober**

Für den Masterstudiengang Master of Arts in Creative Direction erfolgt die Zulassung nur einmal jährlich zum **Wintersemester**.

Diese Fristen sind **Ausschlussfristen!**

Vorlesungsbeginn:

Der genaue Termin wird für jedes Semester neu festgelegt. Er liegt um den 15. März für das Sommersemester und um den 1. Oktober für das Wintersemester.

Einschreibung (= Immatrikulation)

Die Immatrikulation findet vor Vorlesungsbeginn statt. Die Hochschule teilt rechtzeitig den Termin zur Einschreibung mit. Der Nachweis einer bestehenden **Krankenversicherung** und die Bezahlung der **Studiengebühren** in Höhe von derzeit 500,00 €, des **Studentenwerkbeitrages** in Höhe von derzeit 57,00 € **sowie** einer **Verwaltungsgebühr** in Höhe von derzeit 40,00 € ist für die Einschreibung unbedingt erforderlich.

Studiengebühren

Seit dem Sommersemester 2007 müssen grundsätzlich alle Studierenden in Baden-Württemberg allgemeine Studiengebühren in Höhe von 500,00 € pro Semester bezahlen.

Detaillierte Informationen zu den Studiengebühren, insbesondere auch zur Befreiung von der Zahlungspflicht in Ausnahmefällen finden Sie unter:

[http:// www.mwk.baden-wuerttemberg.de/studiengebuehren/](http://www.mwk.baden-wuerttemberg.de/studiengebuehren/).

5 Die Studiengänge

Die Studieninhalte gliedern sich in jedem Studiengang in zwei Bereiche:

1. **studiengangübergreifende** Lehrgebiete
2. **studiengangsspezifische** Lehrgebiete

Die studiengangübergreifenden Lehrgebiete sind für alle Bachelor-Studiengänge identisch.

5.1 Grundlagen der Gestaltung (künstlerische Gestaltungslehre)

Das studiengangübergreifende Fachgebiet Kunst bildet Gestalter/innen aus,

- die in der Lage sind, eine **intuitive Intelligenz** im freien Umgang mit innovativen Konzepten, Materialien und Vorgängen zu entwickeln,
- die **exemplarisch** an bestimmten künstlerischen Vorgängen Wissen und Erkenntnis erwerben,
- die in der Lage sind, über einen subjektiv künstlerischen Ansatz in der Lehre aus den Begegnungen mit neuen, hybriden sowie klassischen Kunstprozessen bislang noch **Unentdecktes** im größtmöglichen Vorstellungsraum und größtmöglicher Vielfalt entstehen zu lassen,
- die übernommene, antrainierte Mechanismen in Frage stellen und unter Einbezug von Interaktion, Körper, Raum und Zeit einen Kunstbegriff thematisieren und in der Praxis untersuchen,
- die durch ein künstlerisches und kunsttheoretisches Fundament den Raum zur **Entfaltung** entdecken und künstlerische sowie mediale grenzüberschreitende Prozesse in Selbstverantwortung und Offenheit entwickeln,
- die **Transparenzen** schaffen für die Untersuchung translokaler Zusammenhänge in allgemeinen kulturellen, sowie künstlerischen und gestalterischen Bereichen.

5.2 Kulturwissenschaften

Die Beschäftigung mit kulturwissenschaftlichen Themen gehört in der Bachelor-Ausbildung der Fakultät für Gestaltung der Hochschule Pforzheim zu den Grundlagen. Die Fakultät ist der Auffassung, dass für die Bildung der Person und zum nachhaltigen beruflichen Erfolg der Studierenden eine **hohe soziale Kompetenz** unabdingbare

Voraussetzung ist. Dazu gehört, die jeweils unverwechselbare Intelligenz und Kreativität der Studierenden durch die Auseinandersetzung mit komplexen und abstrakten wissenschaftlichen Theorien herauszufordern und anzuregen.

Die Studierenden sollen dadurch in die Lage versetzt werden, **Kommunikation auf hohem Niveau** und durch präzisen Einsatz von Medien zu erzeugen.

Das Lehrgebiet Kulturwissenschaften vermittelt Wissen und Methoden, die es den Absolventen ermöglichen, ihre gestalterischen Aufgaben exzellent, eigenverantwortlich und kreativ zu lösen.

5.3 Design und Business

Designer sind Dienstleister, die kreative Ideen in vermarktungsfähige Lösungen umsetzen. **Vermarktungsfähigkeit** und **Wettbewerbsfähigkeit** sind Eigenschaften, die ein wirtschaftliches und marktorientiertes Verständnis voraussetzen. Ziel des Lehrgebietes „Design und Business“ ist, eine für Designer relevante Grundkenntnis in Wirtschaft, Management und Marketing zu erzielen. Schwerpunkt dieses Stoffgebietes ist der Wissensstoff, der sowohl für angestellte Designer als auch für Selbständige als **wirtschaftliches Grundwissen** von großer Bedeutung ist. Das Stoffgebiet wird untermalt durch praxisorientierte Beispiele, Übungen und durch tagesaktuelle Themen, die den Studierenden vor Augen führen, wie bedeutend das Wissen um wirtschaftliche und unternehmerische Zusammenhänge für das erfolgreiche Arbeiten als Designer ist.

Projektmanagement und Entscheidungsstrukturen in Unternehmen werden ebenfalls in diesem Stoffgebiet behandelt. Die Studierenden bekommen einen Überblick über Gesellschaftsformen, lernen die Fachbegriffe des Managements kennen und können Prozesse und Steuerungsmechanismen in Unternehmen nachvollziehen. Projektmanagement und -organisation werden praxisnah erörtert, so dass die Absolventen in der Lage sind, in immer komplexeren und vernetzteren Projektstrukturen kompetent zu arbeiten.

Das Modul **Marke und Marketing** lehrt die Themen der Markenbildung und Markensteuerung sowie das Gebiet des Marketings. Design ist immer enger an Markeninhalte und Vermarktungsformen gekoppelt. Designer müssen in der Lage sein, Marketingpläne zu interpretieren und ihre Erfahrung im Umgang mit Zielgruppen, Segmentierung und Differenzierung einzubringen.

Markenrecht und allgemeines **Schutzrecht** hat im Berufsalltag des Designers eine große Bedeutung. In diesem Stoffgebiet werden die Möglichkeiten und Grundlagen des gewerblichen Schutzrechtes dargestellt. Die Studierenden erfahren somit eine Sensibilisierung im Umgang mit schutzrechtlichen Fragen.

Nach dem Studium beginnt eine größere Anzahl von Absolventen ihr Berufsleben mit der **Selbständigkeit**. Hierauf werden die Studierenden in Grundzügen vorbereitet und sind in der Lage, die notwendigen Schritte in die Selbständigkeit kompetent einzuleiten als auch unternehmerisch zu arbeiten.

Im Stoffgebiet Design und Business sind interdisziplinäre Angebote, Teilprojekte oder gemeinsame Veranstaltungen mit anderen Bereichen der Hochschule angestrebt.

In diesem Stoffgebiet wird wissenschaftlich an der Weiterentwicklung des Berufsbildes Design gearbeitet, werden neue Zukunftsfelder und Szenarien entwickelt.

5.4 Designtools

Im Modul Designtools erlernen die Studierenden die elementaren Grundlagen im Bereich **Typografie** (Schriftgestaltung), **Fotografie** sowie den Umgang mit gestaltungsspezifischen **Computerprogrammen**. Darüber hinaus werden Methodiken und Techniken vermittelt, die es den Studierenden erlauben, ihre Konzepte und Gestaltungsansätze adäquat zu **präsentieren**.

Die Absolventen dieses Moduls sind somit in der Lage, die für das Design essentiell wichtigen Computerprogramme Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Macromedia Freehand, Adobe Illustrator, Macromedia Flash, Macromedia Dreamweaver und andere sowie das Betriebssystem MAC OS zu benutzen. Sie können den Computer als Werkzeug zur Lösung ihrer Gestaltungsaufgaben einsetzen und sowohl Grafik-, Text- als auch Bildbearbeitung in hoher Qualität durchführen.

Da die Gestaltung von Schrift in allen Designbereichen eine wichtige Rolle spielt, besitzen die Studenten die fachliche Befähigung, den Aufbau einer Schrift sowie die spezifischen Anforderungen an eine Schrift erklären und Schrift selbst als gestalterisches Mittel nutzen zu können.

Die Sensibilisierung des Auges für die Dinge des Alltags und unserer Umwelt stellen wesentliche Schritte in der Ausbildung zum Designer dar. Die Fotografie spielt hierbei eine zentrale Rolle, vermittelt sie den Studierenden doch den Blick für die Details und die im Design so relevanten Perspektiven, Formen und Ansichten. Die Studenten sind daher in der Lage, neben dem Umgang mit moderner Kamertechnik, die grundlegenden Zusammenhänge über Belichtungszeiten, Blenden oder Brennweiten zu erklären sowie die Kamera als Gestaltungsmittel zu nutzen.

Um die erstellten Arbeiten zu präsentieren, bedarf es der fachgerechten Sprache und Technik.

Die Studierenden können nach erfolgreichem Besuch der Modulvorlesung „Präsentationstechnik/Rhetorik“ ihre Designentwürfe angemessen in Wort und Bild präsentieren. Sie kennen sich aus mit der Gestaltung von multimedialen Präsentationsdramaturgien und wissen, was eine erfolgreiche Präsentation ausmacht.

Nachfolgend werden die spezifischen Studiengänge einzeln vorgestellt; dabei wird auch der jeweilige Studienplan beigefügt sein. Um die darin enthaltenen Abkürzungen besser zu verstehen, sollen diese hier kurz erläutert werden:

Abkürzungen für die bei den einzelnen Studiengängen abgedruckten Studien- und Prüfungspläne

1. StA	erster Studienabschnitt
2. StA	zweiter Studienabschnitt
CR	Credit Points gemäß ECTS-System ⁶
SWS	Semesterwochenstunde ⁷
PLH	Prüfungsleistung Hausarbeit
PLK	Prüfungsleistung Klausur
PLL	Prüfungsleistung Laborarbeit
PLM	Prüfungsleistung mündliche Prüfung
PLP	Prüfungsleistung Projektarbeit
PLR	Prüfungsleistung Referat
PLS	Prüfungsleistung Studienarbeit
PLT	Prüfungsleistung Thesis
PVL	Prüfungsvorleistung
PVL-PTL	Prüfungsvorleistung für die Thesis
UPL	Unbenotete Prüfungsleistung

6 Das European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS) soll sicherstellen, dass die Leistungen von Studenten an Hochschulen des Europäischen Hochschulraums, gemessen in Kreditpunkten (Credit Points), vergleichbar und bei einem Wechsel von einer Hochschule zur anderen, auch grenzüberschreitend, anrechenbar sind. Der Begriff **Credit Points** meint dabei Leistungspunkte, mit denen der Arbeitsaufwand „gemessen“ wird. Für ein erfolgreich absolviertes Modul vergibt die Hochschule Credit Points, die der durchschnittlichen Arbeitslast des Studiums („*work load*“) und der einzelnen Module Rechnung tragen sollen. Grundlage für die Vergabe von Credit Points ist die Annahme eines **in Stunden** gemessenen durchschnittlich zu leistenden Arbeitsaufwandes für das Studium. Dabei wird von einem Aufwand von 1500–1800 Stunden pro akademischem Jahr ausgegangen, der sich in 60 Credit Points ausdrückt. Ein Leistungspunkt entspricht daher etwa 30 Arbeitsstunden.

7 Eine Semesterwochenstunde entspricht 45 Minuten Unterrichtszeit.

6 Bachelor of Arts in Industrial Design

6.1 Kurzportrait

Industrial Designer sind **Produktgestalter**. Mit ihrer planerisch-schöpferischen Dienstleistung tragen sie zur Bedürfnisbefriedigung und zu einer menschengerechten Umwelt wesentlich bei. Industrial Designer arbeiten in Gebieten des Ausdrucks persönlichen oder gesellschaftlichen **Lebensstils**. Der Schwerpunkt liegt in einer ausbalancierten **Synthese** von technisch-wissenschaftlichen, künstlerischen und humanwissenschaftlichen Aktivitäten unter Beachtung ökonomischer und ökologischer Faktoren. Industrial Design ist heute eines der wesentlichen Standbeine einer erfolgreichen Unternehmensstrategie und verkörpert Unternehmenswerte, Attribute der Unternehmensmarke, Funktion, Innovation, Technologie und Nachhaltigkeit. Industrial Designer gestalten das ganze Spektrum von Industrieprodukten im Bereich **Konsumgüter** und **Investitionsgüter**. Der Industrial Designer arbeitet **interdisziplinär** und übernimmt eine Rolle als Integrator im Sinne der ganzheitlichen Unternehmensgestaltung und des effizienten Designmanagements.

6.2 Berufsbild

Die Nachfrage nach Industrial Designern **wird auch in Zukunft steigen**, da die Konsumenten Anforderungen an neue Produkte entwickeln, die wachsende Komplexität und Vernetzung von Technologien bedeuten. Die Internationalisierung und der hohe Wettbewerbsdruck erfordern differenzierendere und ausdrucksstärkere Lösungen.

Absolventen des Studiengangs Industrial Design haben verschiedene Möglichkeiten, in das Berufsleben einzusteigen. Design- oder Entwicklungsabteilungen von **Industrieunternehmen** beschäftigen angestellte Industrial Designer im Bereich Forschung und Entwicklung oder im Bereich Marketing. Viele Unternehmen, vor allem ohne eigene Designabteilung, greifen in der Produktentwicklung auf externe **Designbüros** zurück. Die meisten Industrial Designer sind in solchen hoch spezialisierten Büros beschäftigt. Die Anzahl der Mitarbeiter in diesen Unternehmen liegt in der Regel zwischen 3 und 25.

Die Unternehmen beschäftigen Industrial Designer im **Angestelltenverhältnis**, oftmals aber auch als "**Freie Mitarbeiter**". Da Industrial Design unter die freien Berufe fällt, ist es relativ einfach **selbständig** zu arbeiten.

Der Industrial Designer erbringt Leistungen in den Bereichen:

- Ästhetik und Formfindung
- Kontextfähigkeit und Charakterisierung, sowie Verdeutlichung der Produkteigenschaften
- Profilierung der Unternehmensidentität
- Positionierung am Markt und Differenzierung zum Wettbewerb
- Design- und Innovationsmanagement

6.3 Ziele des Studiengangs

Der Studiengang Industrial Design an der Hochschule Pforzheim positioniert sich traditionell im **internationalen Wettbewerb**. Dies erfordert höchste **internationale Ausbildungsstandards** und richtungsweisende Studien- und studienbegleitende Angebote. Studierende werden in die Lage versetzt, das Erlernte international einzusetzen und ihre persönlichen Chancen für einen erfolgreichen Einstieg in das Berufsleben zu verbessern. **Kooperationen** zu international führenden Universitäten und **Industrieprojekte** sind hierfür die Grundlage.

Ziel ist es, die Studierenden zu eigenständigem und kreativem Arbeiten zu befähigen, das kreativ-schöpferisch-geistige Potential zu entwickeln und durch fundiertes Wissen abzusichern. Grundlagen hierzu sind die künstlerischen **Gestaltungslehren** im 2D, 3D und den Medien, die Grundlagen in den für Designer relevanten Bereichen der **Kulturwissenschaft**, das Verstehen von **unternehmerischen Zusammenhängen**, Marken und Marketing sowie der für die Arbeit des Designers notwendigen **Rechtsgrundlagen**. **Technologie** und **ingenieurwissenschaftliche** Gesichtspunkte der Produktentwicklung, der Ergonomie und der komplexen Schnittstelle Mensch-Maschine bilden ebenfalls inhaltliche Schwerpunkte.

Die Absolventen sind in der Lage **Designprojekte eigenständig** und mit klar definierten Zeit- und Ergebniszielen durchzuführen. Informationsbeschaffung, Entwicklung und Dokumentation der Lösungsschritte sowie der Einsatz moderner Gestaltungs-, Darstellungs-, Präsentation- und Arbeitsmethoden gehören zum Repertoire. Die Absolventen haben ihr Wissen in **Projektarbeiten** erprobt und vernetztes Arbeiten als auch **Teamfähigkeit** unter Beweis gestellt. Ziel ist es auch weiterhin übergreifende Angebote mit anderen Studiengängen und Fachbereichen zu einem festen Bestandteil der Ausbildung zu machen und interdisziplinäres Arbeiten zu fördern. Die ausgebildeten Industrial Designer finden so einen reibungslosen Eintritt in das Berufsleben.

6.4 Lehrgebiete

- Grundlagen der Gestaltung
- Kulturwissenschaften
- Design und Business
- Designtools
- Ingenieurwissenschaften (ID)
- Designtools (ID)
- Gestalten im virtuellen Raum
- Lehrgebietsübergreifende Projektarbeit

6.5 Beschreibung der studiengangspezifischen Lehrgebiete „Industrial Design“

Designtools ID

Industrial Designer benötigen eine ausgeprägte Fähigkeit in der Darstellung ihrer Ideen und formalen Lösungen. **Darstellungstechniken** und **CAD-Programme⁸** sind deshalb ein wichtiges Teilgebiet der Designtools. Ob Rendering, Skribbel, technische Skizze oder komplexes CAD-Modell, die Studierenden werden in diesem Stoffgebiet ausgiebig trainiert und sind so in der Lage ihre Kreativität eindrucksvoll auszudrücken.

Die Übergabe von technischen Daten im Bereich Industrial Design nimmt einen hohen Stellenwert ein. Deshalb wird hier ein deutlicher Schwerpunkt gesetzt und CAD ausführlich und praxisnah trainiert. Im 7. Semester erproben die Studierenden das erlernte nochmals intensiv in einem Design-Projekt.

Designideen werden nicht nur virtuell und zeichnerisch umgesetzt, sondern auch in Form von **Anschauungs-** oder **Handhabungsmodellen** dargestellt. Obwohl die Studierenden ein Vorpraktikum durchlaufen haben, in dem ausgiebig handwerkliche und modellbautechnische Erfahrungen gesammelt wurden, bekommen die Industrial Design Studenten eine fundierte Ausbildung am Maschinenpark der hochschuleigenen Werkstätten.

⁸ CAD=Computer Aided Design, deutsch: rechnerunterstützte Konstruktion.

Ingenieurwissenschaften

Industrial Design und Ingenieurwissenschaften sind eng verzahnt. Design ist ohne tiefes Verstehen von Funktion und technischen Möglichkeiten im Selbstverständnis des Fachbereiches nicht möglich. **Konstruktionslehre, Fertigungstechnik, Werkstofftechnologie** und **innovative technische Möglichkeiten** werden daher in diesem Stoffgebiet ausführlich behandelt. Bei allem Fachwissen steht jedoch die Anwendbarkeit für die täglichen Aufgaben des Designers im Vordergrund. Die Lehrinhalte sind daher praxisnah und entsprechen den Anforderungen, die die Tätigkeit als Industrial Designer mit sich bringt.

Ökonomische und **ökologische Fragen** fließen ebenfalls in dieses Stoffgebiet ein.

Das enge Netzwerk, die Industriekontakte und die gemeinsam mit Unternehmen durchgeführten Projekte ermöglichen dem Fachbereich aktuell und für Industrie Designer **praxisgerecht** auszubilden.

Die Kenntnisse der Schnittstelle **Mensch-Maschine** und **Mensch-Umwelt** ist eines der Kernkompetenzen des Berufsbildes eines Industrial Designers. Hier bietet der Fachbereich fundiertes Wissen und führt praxisorientierte Forschung und Projekte durch. Das Verhalten in der Benutzung steht hier genauso im Vordergrund wie das Abwehren von Risiken, die Steigerung von Effizienz und die Nachhaltigkeit im Sinne der Umwelt und der individuellen Gesundheit.

Gemeinsame Projekte mit Partnerhochschulen, Projekte mit der Industrie und interdisziplinäres Arbeiten innerhalb der Hochschule ermöglichen einen intensiven Austausch und einen hohen Ausbildungsstandard.

Lehrgebietsübergreifende Projektarbeit

In den Projekten werden neue und eigenständige Gestaltungsansätze, Formensprachen und Lösungsstrategien entwickelt und mit Hilfe der erlernten Designtools umgesetzt. Die Aufgabenstellungen der Projekte sind immer praxisorientiert, die Zusammenarbeit mit Unternehmen oder Institutionen erwünscht und der interdisziplinäre Charakter hervorgehoben.

In der Projektarbeit werden auf der Basis intensiver Recherche und Analyse **neue Produktkonzeptionen** erarbeitet und gestalterisch umgesetzt. Hier entfaltet sich die für Designer notwendige Begabung zum zielgerichteten schöpferischen Denken und Handeln, die während des ganzen Studiums gefördert wird. Das Studium vermittelt so **alle Phasen des Designprozesses** von der Planung über die Konzeption und den Entwurf bis hin zur Realisation. Interdisziplinäre Projekte mit anderen Studiengängen der Hochschule (Inge-

neurwissenschaften, BWL und Recht) oder mit Partnern aus der Industrie trainieren die Kommunikationsfähigkeit, fachübergreifendes Arbeiten und Teamfähigkeit. Diese Art der Projektarbeit wird an der Hochschule Pforzheim verstärkt angestrebt.

Stehgreifprojekte mit bedeutenden Persönlichkeiten des Designs und **Kurzprojekte** runden die Ausbildung ab.

Praxissemester

Das Praxissemester im 5. Semester ist integraler Bestandteil des Studiums. Die Dauer des Praktikums im Praxissemester beträgt mindestens 100 Präsenztage und **maximal 6 Monate**. Das Praxissemester wird vom Studiengang betreut und mit **unterstützenden Lehrangeboten** flankiert. Diese Lehrangebote, Module **Unternehmensgründung** und Modul **Projektmanagement**, werden in Form von Blockseminaren durchgeführt.

Geeignete **Praktikumsplätze sind vom Studierenden selbst zu organisieren** und zur Anerkennung mit dem Fachbereich abzustimmen. Während des Praxissemesters gewinnt der Studierende praxisorientierte Einblicke in das spätere Berufsleben. Er arbeitet aktiv in Unternehmen an designrelevanten Aufgabenstellungen mit und dokumentiert die Ergebnisse. Vorzugsweise ist ein Auslandsaufenthalt erwünscht, da dies die internationale Ausrichtung des Studierenden fördert.

6.6 Perspektiven nach dem Studium

Industrial Design ist ein **Wachstumsmarkt**. Industrie- und Wirtschaftsverbände, Wirtschaftspolitik und die Unternehmen selbst haben Design als einen der wesentlichen Erfolgsfaktoren herausgestellt. Design trägt ihrer Meinung nach dazu bei, die Wettbewerbsfähigkeit nachhaltig zu erhöhen und sowohl im Export als auch im Binnenmarkt dauerhafte Belegung einzuleiten. Gerade das Industrial Design ist aus den erfolgreichen Unternehmen unserer Zeit nicht mehr wegzudenken. Dies wird auch in der Zukunft so bleiben.

Im internationalen Vergleich hat das Deutsche Industrial Design und die Ausbildung der Studenten eine **herausragende Stellung**. Der Studiengang Industrial Design in Pforzheim besitzt eine große Tradition, erstklassige Verbindungen und Kooperationen und stellt die Leistungsfähigkeit jedes Jahr erfolgreich in einer großen **Werkschau** unter Beweis. Gleichzeitig dient diese Werkschau dazu Kontakte zu knüpfen und Vermittelbarkeit der Studenten zu überprüfen.

Die gemachten Erfahrungen zeigen **gute Vermittlungserfolge**.

Der Bachelorstudiengang knüpft hier an. Die Studenten erhalten eine **ganzheitliche Ausbildung**, die sie befähigt gestalterisch zu arbeiten und erfolgreich das Erlernete in marktfähige Produkte umzusetzen. Der Studiengang positioniert sich eindeutig und differenzierend in der Ausbildungslandschaft, internationaler Austausch verstärkt die Positionierung und lässt ein permanentes Benchmarking zu. Durch die deutliche Intensivierung des Stoffgebietes Design und Wirtschaft wird den Studierenden die Kompetenz gegeben Fragen der Vermarktung und die unternehmerischen Aspekte besser in ihre gestalterische Arbeit zu integrieren.

Der Bachelorstudiengang sorgt mittlerweile sowohl national als auch international für große Nachfrage und gibt so dem Studiengang auch weiterhin die Möglichkeit, aus einer Vielzahl von Bewerbern die geeignetsten auszuwählen, um diese dann zu erstklassigen Industrial Designern mit guten Perspektiven nach dem Studium auszubilden.

Anlage 2a (Ba): Studien- und Prüfungsplan für den ersten Studienabschnitt Industrial Design Bachelor-Studiengänge BA-ID

Module und Lehrveranstaltungen	Modul-/ LV-Nummer	Gesamt		1. Sem.		2. Sem.		Prüfungsleistungen			Gewichtung	
		Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Prüfungssemester	Prüfungsart ¹⁾	Klausur-dauer in Minuten	Bachelor vorprüfung	Ø X
1. Grundlagen der Gestaltung												
Zeichnung	GDG1010										1:1	4
Zeichnung I	GDG1011	4	4	4	4			1.	PLS			
Zeichnung II	GDG1012	4	4			4	4	2.	PLS			
Malerei / Medien	GDG1020										1:1	4
Malerei / Medien / angrenzende Gebiete I	GDG1021	4	4	4	4			1.	PLS			
Malerei / Medien / angrenzende Gebiete II	GDG1022	4	4			4	4	2.	PLS			
2. Kulturwissenschaften												
Formgeschichte	KWS1010										1:1:1	2
Allgemeine Designgeschichte	KWS1011	2	2	2	2			1.	PLK	60 / 90 / 120		
Spezielle Designgeschichte ¹⁾	KWS1012	2	2			2	2	2.	PLH / PLK / PLR	60 / 90 / 120		
Kunstanalyse ¹⁾	KWS1013	2	2	2	2			1.	PLH / PLK / PLR	60		
Wahrnehmung / Kreativität	KWS1020										1:1:1	2
Kreativitätstheorie ¹⁾	KWS1021	2	2			2	2	2.	PLH / PLK / PLR	60		
Ästhetik ¹⁾	KWS1022	2	2	2	2			1.	PLH / PLK / PLR	60		
Wahrnehmungstheorie ¹⁾	KWS1023	2	2	2	2			1.	PLH / PLK / PLR	60		
Gesellschaft und Zeichen	KWS1030										1:1:1	2
Kultursociologie I ¹⁾	KWS1031	2	2	2	2			1.	PLH / PLK / PLR	60		
Kultursociologie II ¹⁾	KWS1032	2	2			2	2	2.	PLH / PLK / PLR	60		
Semiotik ¹⁾	KWS1033	2	2	2	2			1.	PLH / PLK / PLR	60		
4. Designtools												
Schrift / Foto / Präsentation	DTO1010											
Einführung Fotografie ²⁾	DTO1011	2	2			2	2	2.	UPL			
Einführung Typografie ²⁾	DTO1012	2	2	2	2			1.	UPL			
Präsentationstechnik / Rhetorik ²⁾	DTO1013	2	2	2	2			1.	UPL			
5. Studiengangsspezifische Designtools												
Designtools ID	DTI1110											
Designzeichnen	DTI1111	4	4			4	4	2.	PLS		1	2
IT-Grundlagen / CAD	DTI1130											
IT-Grundlagen (Block) ²⁾	DTI1131	2	2	2	2			1.	UPL			
CAD Einführung (Alias) ²⁾	DTI1132	4	4			4	4	2.	UPL			
Werkstattkurs	DTI1140											
Werkstattkurs	DTI1140	2	2	2	2			1.	UPL			
7. Projektarbeiten												
Projekt Einführung ³⁾	PAI1100	2	2	2	2			1.	PLP		1	2
Projekt I ³⁾	PAI1110	4	4			4	4	2.	PLP		1	4
ID-Design und Management Projektmanage.	PAI1111	2	2			2	2	2.				
Summe		60	60	30	30	30	30					22

¹⁾ Sind mehrere Prüfungsarten genannt, bestimmen die Prüfer Art und Anzahl der Prüfungsleistungen.
²⁾ Es erfolgt eine Leistungsbewertung erfolgreich bestanden / nicht erfolgreich bestanden.
³⁾ Der erfolgreiche Abschluss ist Voraussetzung für die Teilnahme an der Veranstaltung in Projektarbeit des Folgesemesters.

Anlage 2b (Ba): Studien- und Prüfungsplan für den zweiten Studienabschnitt Industrial Design Bachelor-Studiengänge BA-ID

	Module und Lehrveranstaltungen	Modul-/ LV-Nummer	Gesamt		3. Sem.		4. Sem.		5. Sem.		6. Sem.		7. Sem.		Prüfungsleistungen			Gewichtung	
			Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Prüfungs- semester	Prüfungsart ¹⁾	Klausur- dauer in Minuten	Bachelor Thesis	Ø x
1.	Grundlagen der Gestaltung																		
	Bild / Raum / Skulptur	GDG1030																1:1	4
	Bild / Raum / Skulptur I	GDG1031	4	4	4	4								3.	PLS				
	Bild / Raum / Skulptur II	GDG1032	4	4			4	4						4.	PLS				
	Medien	GDG1040																2:1	4
	Audiovisuelle Medien	GDG1041	4	4						4	4			6.	PLS				
	Interdisziplinäres Kurzprojekt ¹⁾	GDG1042	4	2									4	2	7.	PLP / PLS			
3.	Design und Business																		
	Wirtschaft und Management	DUB1010																1:1	2
	BWL für Designer ¹⁾	DUB1011	2	2			2	2						4.	PLH / PLK / PLR	60			
	Design und Management ¹⁾	DUB1012	2	2			2	2						4.	PLH / PLP / PLR				
	Marke und Marketing	DUB1020																1:1	2
	Design und Marke/Branding ¹⁾	DUB1021	2	2						2	2			6.	PLH / PLP / PLR / PLS				
	Design und Marketing ¹⁾	DUB1022	2	2						2	2			6.	PLH / PLP / PLR / PLS				
	Design und Recht	DUB1030																1:1	2
	Recht für Designer ¹⁾	DUB1031	2	2						2	2			6.	PLH / PLK / PLR / PLS	60			
	Unternehmensrecht ¹⁾	DUB1032	2	2									2	2	7.	PLH / PLK / PLR / PLS	60		
5.	Studiengangspezifische Designtools																		
	Designtools ID	DTI1110																	
	Animation / Visualisierung	DTI1112	4	2	4	2								3.	PLS		1	2	
	Darstellungstechnik ID	DTI1120																1:1	2
	Darstellungstechnik I	DTI1121	4	4	4	4								3.	PLS				
	Darstellungstechnik II	DTI1122	4	4			4	4						4.	PLS				
6.	Ingenieurwissenschaften ID																		
	Design und Entwicklung	IWI1110																1:1	2
	Allgemeine Konstruktionslehre I (m.t.Z.) ¹⁾	IWI1111	4	3	4	3								3.	PLH / PLK / PLP	60			
	Allgemeine Konstruktionslehre II ¹⁾	IWI1112	4	2			4	2						4.	PLH / PLK / PLP	60			
	Mensch - Umwelt	IWI1120																1:1	2
	Ergonomie ¹⁾	IWI1121	4	2	4	2								3.	PLH / PLK / PLP	60			
	Ökologie ¹⁾	IWI1123	4	2			4	2						4.	PLH / PLK / PLP	60			
	Design und Technologie	IWI1130																1:1	2
	Werkstofftechnologie ¹⁾	IWI1131	4	2						4	2			6.	PLH / PLK / PLP	60			
	Fertigungstechnologie ¹⁾	IWI1132	4	2						4	2			6.	PLH / PLK / PLP	60			
7.	Projektarbeiten																		
	Projekt II (Originalmaterial)³⁾	PAI1120	8	4	8	4								3.	PLP		1	6	
	ID-Design und Ing. Wissenschaften		2	2	2	2													
	Projekt III³⁾	PAI1130	8	5			8	5						4.	PLP		1	6	
	ID-Design und Animation		2	1			2	1											
	Projekt IV (interdisziplinär)³⁾	PAI1140	8	4						8	4			6.	PLP		1	8	
	ID-Design und Branding		2	2						2	2								
	Projekt V	PAI1150	8	4								8	4	7.	PLP		1	8	
	ID-Design und Marketing		2	1								2	1						
	Stegreifprojekt	PAI1160												1.-7.				1:1	2
	Stegreifprojekt Teil 1	PAI1161	2	1						2	1				PLP				
	Stegreifprojekt Teil 2	PAI1162	2	1								2	1		PLP				
8.	Praktisches Studiensemester	PSI1110																	
	Unternehmenspraxis	PSI1111	24	0					24	0				5.					
	Konstruktion und Formfindung (CAD) ²⁾	PSI1112	6	4					6	4				5.	PVL-PLT				
9.	Bachelor-Vorprüfung	BV11100												2					10
10.	Bachelorarbeit Thesis⁴⁾	BT11100	12	0								12	0	7.					16
	Summe		150	78	30	21	30	22	30	4	30	21	30	10					80

¹⁾ Sind mehrere Prüfungsarten genannt, bestimmen die Prüfer Art und Anzahl der Prüfungsleistungen.²⁾ Es erfolgt eine Leistungsbewertung erfolgreich bestanden / nicht erfolgreich bestanden³⁾ Der erfolgreiche Abschluss ist Voraussetzung für die Teilnahme an der Veranstaltung in Projektarbeit des Folgesemesters.⁴⁾ Die Bachelorarbeit (Thesis) sind als folgende Varianten möglich: 1. Hauptgewicht Konzeption, Design und mündliche Abschlussprüfung oder 2. Wissenschaftliche Arbeit und mündliche Abschlussprüfung.

7 Bachelor of Arts in Mode

7.1 Kurzportrait

Modedesign steht für die Entwicklung kreativer, intelligenter und nachhaltiger Lösungen für **alle Bereiche der Bekleidung**. Die Mode-, Bekleidungs- und Textilindustrie gehört sowohl zu den größten Industriezweigen weltweit, als auch zu einer **schnell agierenden** und reagierenden, facettenreichen, vielfältigen sowie **international operierenden Branche**. Gerade die Mode baute in den letzten Jahren ihren Aktionsradius innerhalb der Gegenwartskultur aus und verstärkte die Allianz zu Sport, Printmedien, Fotografie und Kunst. Modedesign beansprucht neben **handwerklichem Verständnis** ein hohes Maß an **Kreativität**.

Auf die unterschiedlichen kreativen und beruflichen Anforderungen ist die **Lehre** im Studiengang Mode abgestimmt. Sie ist eine **Synthese** von Kunst, Design, Kreativität, Wissenschaft und Praxis. Ziel der wissenschaftlichen Fächer wie **Kunstanalyse, Ästhetik, Semiotik, Modegeschichte** und **Modetheorie** ist die Intensivierung der Wahrnehmungsmöglichkeiten, das heißt, Zeichen zu lesen, historische Entwicklungen zu erkennen und kulturelles Wissen zu vermitteln. Schwerpunkte der Semester sind **Themen** wie soziale und kulturelle Einflüsse auf die Mode bzw. Wechselwirkungen sowie Ästhetik, Kompositions- und Farbtheorie, die allesamt in Projektkonzepte und deren praktische Umsetzung mit einfließen.

Alle Bereiche der Damen- und Herrenmode vom Unikat, über Designer- und Markenmode bis zur Konfektion, ebenso wie Sport- und Kinderkleidung, Bühnenkostüm, Accessoires und Styling werden dabei angesprochen. Die Basis des Studiums bildet eine **künstlerische, technische** und **theoretische Ausbildung** auf der individuelle Projekte visionär entwickelt und vertieft werden. Themen aus den verschiedensten Bereichen der Mode werden analysiert und Konzepte für Kollektionen, Bühnenkostüm und Accessoires entwickelt. Innerhalb des breit gefächerten Unterrichtsangebots steht in den ersten Semestern das Experimentieren mit Formen, Farben, Materialien und Schnitten im Vordergrund.

Für die Realisation von Projekten stehen hervorragend ausgestattete **Werkstätten und Labors**, eine Anlage für Schnittgestaltung, ein Medienlabor (Mac) sowie ein Studio für audiovisuelle Präsentationstechniken zur Verfügung. Regelmäßig werden **Exkursionen, Gastvorträge** und **Workshops** organisiert sowie **Auslandsaufenthalte** für Studium und Praxis gefördert. Die Studierenden nehmen an Wettbewerben, Modenschauen und Ausstellungen teil und präsentieren ihre Abschlussarbeiten pro Semester in einer in allen Details eigenverantwortlich organisierten, **öffentlichen Modenschau**.

Die **Ausbildung** zum Modedesigner bewegt sich im Spannungsfeld zwischen verschiedenen Dimensionen in der Gestaltung (2D - 3D - 4D), zwischen persönlichem und allgemeinem Ausdrucksstil, in der Produktansicht, zwischen Kommerz und angewandter Kunst, eigener Vision und aktuellem Verbraucherbedürfnis, sowie zwischen divergenten kulturellen Bedürfnissen.

In einem **Zertifikatsprogramm** werden über die im Lehrplan festgelegten Unterrichtsfächer hinaus Workshops, Seminare und Vorträge zu diversen fachbezogenen Themen, wie zum Beispiel Modejournalismus oder kreative Textilarbeitung, angeboten.

7.2 Berufsbild

Die berufliche Laufbahn der Absolventen ist sehr **vielseitig**; dabei steht die Position als Junior/Senior Designer, sowohl für Bekleidung als auch für Accessoires an erster Stelle, gefolgt von Kollektionskoordinator, Produktmanager und Stylist in großen und mittleren Bekleidungsunternehmen. Entsprechende Positionen im Bereich Werbung, Medien, Styling und bei Trendbüros gehören genauso dazu, wie die Spezialisierung als Kostümbildner bei Theater, Film und Fernsehen oder als Modejournalisten, Consultants und selbständige Modedesigners.

7.3 Berufsfelder

Modedesigner (DOB, HAKA ,Sports-Wear, KIKO,)

Kostümdesigner (Theater, TV, Medien)

Accessoiredesigner

Fashionconsultler

Modejournalist

Werbe-, Presse- und Styling- Agentur

Trendbüros

Kollektionskoordinator

Produktmanager

Stylist

7.4 Ziele des Studiengangs

Ziel des Studiengangs ist es, kreative Modedesigner mit eigener Handschrift auszubilden, die in der Lage sind, in ihren innovativen Konzepten **Individualität**, **handwerkliche Qualität**, **Problembewusstsein** und **technisches Know-how** miteinander zu verbinden und auch für die Industrie ein Angebot zu erarbeiten, welches den differenzierten Ansprüchen des Verbrauchers entgegenkommt. Das Studium umfasst die Gestaltung von Mode und Bekleidungsprogrammen, von Unikaten bis zu seriellen Produkten.

7.5 Lehrgebiete

- Grundlagen der Gestaltung
- Kulturwissenschaften
- Design und Business
- Designtools
- Designtools (Mode)
- Ingenieurwissenschaften (Mode)
- Design- und Präsentationstechniken
- Lehrgebietsübergreifende Projektarbeit

7.6 Studiengangsspezifische Lehrgebiete

Designtools (Mode)

Darstellungstechnik, technisches Zeichnen, CAD⁹, Modeillustration, sowie das **mediale Gestalten** sind wichtige Lehrangebote für Modedesigner, die auf diese Weise zweidimensional ihre Ideen visualisieren und an Spezialisten weitergeben können, welche mit der technischen Umsetzung oder Vermarktung betraut sind. Auf der einen Seite ist Präzision verlangt, auf der anderen Seite atmosphärische Darstellung gefordert. Versierte Dozenten und Mitarbeiter vermitteln diese kreativen Ausdrucksmittel.

In den gemeinsam genutzten Mac Labors der Visuellen Kommunikation und Mode werden die Studierenden mit allen relevanten CAD- und Gestaltungsprogrammen geschult und trainiert, um eine geeignete Ausdrucksform für ihre kreativen Gedanken, Konzepte und Präsentationen zu finden.

Ingenieurwissenschaften (Mode)

Modedesign ist ohne das Verständnis der Schnittkonstruktion im Bereich des Zweidimensionalen und des Modellierens und Drapierens im Dreidimensionalen sowie der Maßkoordinaten des menschlichen Körpers nicht möglich. Für die Erstellung von Prototypen sind **Schnittgestaltung** und **Schnittführung**, verknüpft mit ihrer Realisierbarkeit, als wichtiges Gestaltungselement von großer Bedeutung. Daher hängen die Lehrinhalte eng mit den Projektarbeiten und der damit verbundenen Betreuung zusammen.

Ein umfangreiches **Archiv von Grundschnitten** von der Historie bis zur Neuzeit steht den Studierenden zur Weiterentwicklung und gestalterischen Umsetzung zur Verfügung.

⁹ CAD=Computer Aided Design, deutsch: rechnerunterstützte Konstruktion.

Eng verbunden mit dem Design sind die Bereiche **Verarbeitungstechnik**, **Werkstofflehre**, **Textiles Gestalten** und **Strick**, die ebenso praxisnah vermittelt werden und gleichzeitig ein hohes Maß an Übungsleistung von den Studierenden fordern. Tragekomfort, Bequemlichkeit, Funktionalität, Pflegeeigenschaften, Färbetechniken, Stoffbearbeitung und Schmucktechniken sind wesentliche Inhalte dieser Lehrgebiete.

Viele innovative Technologien und intelligente Werkstoffe werden dabei in Projekten mit der Industrie und Partnerhochschulen vertieft und entwickelt.

Lehrgebietsübergreifende Projektarbeit

Die Projektarbeit ist der absolute **Schwerpunkt des Modedesignstudiums**, in dem alle Stufen der Ausbildung integriert sind und als Konzeption formuliert, als Prototypen realisiert oder als Präsentation visualisiert werden. Dadurch entwickelt der Designer seinen flexiblen, aber unverkennbaren Stil.

Die gestellten Themen werden anhand umfangreicher Recherchen der Zielgruppe und ihrem sozialem und kulturellem Umfeld, sowie nach psychischer Verfassung, Verhalten, Gewohnheiten, Bedürfnissen, Neigungen und Veranlagungen **im Team** mit Studierenden und Dozenten diskutiert. Lifestyle, kulturelle Tendenzen und Trends werden dabei global analysiert. Es geht darum, **zu weckende Wünsche der Verbraucher zu entdecken** und zu formulieren. Mode ist in erster Linie ein Konsumprodukt, kann aber – je nach Anspruch und Konzept – auch Angewandte Kunst sein.

In der Projektarbeit entsteht die Formensprache der nonverbalen Kommunikation als Mittel der Selbstdarstellung, des Schmückens und der Gruppenzugehörigkeit. Einsatzbereiche, Anlässe, Traditionen und der Wunsch nach Veränderung sind dabei wichtige Faktoren. Die Projektarbeit hilft dabei, die Entwicklung des Studierenden hin zu **Team-, Kommunikations- und Entscheidungsfähigkeit** sowie **schöpferischem Denken** zu stärken.

In einem interdisziplinären Kurzprojekt können je nach Neigung Wirtschaft, Management und Marketing sowie auch Kunst vertieft werden.

Praxissemester

Das Praxissemester im 5. Semester ist integraler Bestandteil des Studiums. Das Praxissemester ist mit einer Dauer von mindestens 100 Präsenztagen und **maximal 6 Monaten** festgelegt. Ein Praxissemester im **Ausland** ist empfehlenswert (aber nicht zwingend), da Modedesign sich mehr denn je zu einer globalen Disziplin entwickelt hat. Der Einstieg in die Praxis sollte in einem Unternehmen geleistet werden, welches dem angestrebten Berufsziel nahe steht und die Anwendung der gestaltungsrelevanten Aufgaben praxisnah ermöglicht. Die Suche des Praktikantenplatzes ist vom Studierenden **selbst zu organi-**

sieren und mit dem Studiengang abzustimmen. Das Praxissemester wird vom Studiengang betreut und mit **unterstützenden Lehrangeboten** flankiert. Die Lehrangebote „Unternehmensgründung“ und „Präsentationstechnik/Rhetorik“ werden in Form von Blockseminaren durchgeführt.

7.7 Perspektiven nach dem Studium

Die starke Differenzierung des Modemarktes sowie dessen globale Vernetzung bewirken ein **hohes Interesse an Modedesignern**. Die Ausbildung Mode berücksichtigt die komplexen Ansprüche der einzelnen Sparten. Vielfältige Positionen als **Designer, Produktmanager** und **Kollektionskoordinatoren** in großen und mittleren Bekleidungsunternehmen stehen zur Disposition. Individuelle modische Ansprüche geben auch **selbständigen Modedesignern** und kreativen Stylisten gute berufliche Chancen. Die Modebranche bietet durch ihre vielseitigen Ansprüche die Möglichkeit, kreative Ideen ebenso wie funktionelle Ansprüche zu verwirklichen.

Der hohe Bedarf an professioneller Präsentation von Mode, sei es bei Modenschauen, bei Ausstellungen oder für Werbefotos, bietet den Absolventen eine qualifizierte Positionierung in **Werbe-, Presse- und Styling-Agenturen**.

Fashionconsulting und **Trendberatung** sowie **Public Relations** und **Modejournalismus** verlangen ein hohes Verständnis sowohl für gesellschaftliche und wirtschaftliche Entwicklungen als auch für die kreativen Prozesse des Modedesigns sowie ein geschultes Wahrnehmungsvermögen, um die Ansprüche des Marktes zu definieren und diese für Einkäufer und Endverbraucher zu beschreiben. Die theoretischen Ausbildungsfächer unterstützen auch diese fachlichen Kompetenzen.

Im **Kostümdesign** stehen Positionen in Theater und Oper, in Fernsehproduktionen und für Videoclips zur Verfügung.

Die Fülle an Tätigkeiten im Bereich Mode setzen **individuelle Schwerpunkte** voraus, die der Absolvent des Bachelor of Arts in Mode in der Lage ist, erfolgreich auszufüllen.

Anlage 4a (Ba): Studien- und Prüfungsplan für den ersten Studienabschnitt Mode Bachelor-Studiengänge BA-Mode

Module und Lehrveranstaltungen	Modul-/LV-Nummer	Gesamt		1. Sem.		2. Sem.		Prüfungsleistungen			Gewichtung	
		Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Prüfungssemester	Prüfungsart ¹⁾	Klausurdauer in Minuten	Bachelor vorprüfung	Ø x
1. Grundlagen der Gestaltung												
Zeichnung	GDG1010										1:1	4
Zeichnung I	GDG1011	4	4	4	4			1.	PLS			
Zeichnung II	GDG1012	4	4			4	4	2.	PLS			
Malerei / Medien	GDG1020										1:1	4
Malerei / Medien / angrenzende Gebiete I	GDG1021	4	4	4	4			1	PLS			
Malerei / Medien / angrenzende Gebiete II	GDG1022	4	4			4	4	2	PLS			
2. Kulturwissenschaften												
Formgeschichte	KWS1010										1:1:1	2
Allgemeine Designgeschichte	KWS1011	2	2	2	2			1.	PLK	60/90/120		
Spezifische Designgeschichte ¹⁾	KWS1012	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60/90/120		
Modetheorie /-analyse ¹⁾	KWS1013	2	2			2	2	2.	PLH/PLK/PLR	60		
Wahrnehmung / Kreativität	KWS1020										1:1:1	2
Kreativitätstheorie ¹⁾	KWS1021	2	2			2	2	2.	PLH/PLK/PLR	60		
Ästhetik ¹⁾	KWS1022	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Wahrnehmungstheorie ¹⁾	KWS1023	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Gesellschaft und Zeichen	KWS1030										1:1	2
Kultursozioologie I ¹⁾	KWS1031	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Semiotik ¹⁾	KWS1033	2	2			2	2	2.	PLH/PLK/PLR	60		
4. Designtools												
Schnitt / Foto / Präsentation	DTO1010											
Einführung Fotografie ²⁾	DTO1011	2	2			2	2	2.	UPL			
Einführung Typografie ²⁾	DTO1012	2	2			2	2	2.	UPL			
5. Studiengangsspezifische Designtools												
IT-Grundlagen / CAD	DTM1240											
IT-Grundlagen (Block) ²⁾	DTM1241	2	2	2	2			1.	UPL			
Mediales Gestalten I ²⁾	DTM1212	2	2			2	2	2.	UPL			
Darstellungstechnik Mode	DTM1220											
Darstellungstechnik I ²⁾	DTM1221	2	2			2	2	2.	UPL			
6. Bekleidung und Konstruktion												
Design und Entwicklung I	IWM1210											
Schnittkonstruktion I ²⁾	IWM1211	2	2	2	2			1.	UPL			
Schnittkonstruktion II ²⁾	IWM1212	2	2			2	2	2.	UPL			
Design und Technologie	IWM1230											
Werkstatkurs (Block) ²⁾	IWM1231	2	2	2	2			1.	UPL			
Verarbeitungstechnik ²⁾	IWM1232	2	2	2	2			1.	UPL			
8. Projektarbeiten												
Projekt I ³⁾	PAM1210	4	2	4	2			1.	PLP		1	2
Projekt II ³⁾	PAM1220	6	4			6	4	2.	PLP		1	4
Summe		60	56	30	28	30	28					20

¹⁾ Sind mehrere Prüfungsarten genannt, bestimmen die Prüfer Art und Anzahl der Prüfungsleistungen.

²⁾ Es erfolgt eine Leistungsbewertung erfolgreich bestanden / nicht erfolgreich bestanden

³⁾ Der erfolgreiche Abschluss ist Voraussetzung für die Teilnahme an der Veranstaltung in Projektarbeit des Folgesemesters

Anlage 4b (Ba): Studien- und Prüfungsplan für den zweiten Studienabschnitt Mode Bachelor-Studiengänge BA-Mode

Module und Lehrveranstaltungen	Modul/ LV-Nummer	Gesamt		3. Sem.		4. Sem.		5. Sem.		6. Sem.		7. Sem.		Prüfungsleistungen			Gewichtung		
		Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Prüfungs- semester	Prüfungsart ¹⁾	Klausur- dauer in Minuten	Bachelor Thesis	Ø x	
1. Grundlagen der Gestaltung																			
Bild / Raum / Skulptur	GDG1030																	1:1	4
Bild / Raum / Skulptur I	GDG1031	4	4	4	4									3.	PLS				
Bild / Raum / Skulptur II	GDG1032	4	4			4	4							4.	PLS				
Medien	GDG1040																	2:1	4
Audiovisuelle Medien	GDG1041	4	4							4	4			6.	PLS				
Interdisziplinäres Kurzprojekt ¹⁾	GDG1042	4	2							4	2			6.	PLP / PLS				
3. Design und Business																			
Wirtschaft und Management	DUB1010																	1:1	2
BWL für Designer ¹⁾	DUB1011	2	2			2	2							4.	PLH / PLK / PLR	60			
Design und Management ¹⁾	DUB1012	2	2			2	2							4.	PLH / PLP / PLR				
Marke und Marketing	DUB1020																	1:1	2
Design und Marke / Branding ¹⁾	DUB1021	2	2							2	2			6.	PLH / PLP / PLR / PLS				
Design und Marketing ¹⁾	DUB1022	2	2							2	2			6.	PLH / PLP / PLR / PLS				
Design und Recht	DUB1030																	1:1	2
Recht für Designer ¹⁾	DUB1031	2	2							2	2			6.	PLH / PLK / PLR / PLS	60			
Unternehmensrecht ¹⁾	DUB1032	2	2							2	2			6.	PLH / PLK / PLR / PLS	60			
4. Designtools																			
Präsentationstechnik / Rhetorik ²⁾	DTO1013	2	2	2	2									3.	UPL				
5. Studiengangsspezifische Designtools																			
Designtools Mode	DTM1210																		
Technisches Zeichnen CAD ²⁾	DTM1211	2	2	2	2									3.	UPL				
Gestalten mit digitalen Medien II ²⁾	DTM1213	2	2	2	2									3.	UPL				
Darstellungstechnik Mode	DTM1220																	1:1:1	8
Darstellungstechnik II	DTM1222	4	2			4	2							4.	PLS				
Darstellungstechnik III	DTM1231	4	2							4	2			6.	PLS				
Darstellungstechnik IV	DTM1232	4	2									4	2	7.	PLS				
6. Bekleidung und Konstruktion																			
Design und Entwicklung II	IWM1220																		
Schnittkonstruktion III ²⁾	IWM1221	3	2	3	2									3.	UPL				
Schnittkonstruktion IV ²⁾	IWM1222	4	2			4	2							4.	UPL				
Drapieren ²⁾	IWM1223	4	2			4	2							4.	UPL				
7. Design und Technologie	IWM1240																		
Textiles gestalten Strick ²⁾	IWM1233	3	2	3	2									3.	UPL				
Werkstofflehre ²⁾	IWM1241	2	2	2	2									3.	UPL				
Kurzprojekt Strick ²⁾	IWM1252	4	4	4	4									3.	UPL				
8. Projektarbeiten																			
Projekt III³⁾	PAM1230	8	6	8	6									3	PLP			1	8
Projekt IV³⁾	PAM1240	8	6			8	6							4	PLP			1	8
Struktur und Markenanalyse	PAM1241	2	2			2	2												
Projekt V³⁾	PAM1250	8	6							8	6			6	PLP			1	8
Markenbildung, Markeninhalte	PAM1251	2	2							2	2								
Projekt VI	PAM1260	8	4									8	4	7	PLP			1	8
Dachmarke und Diffusionlines	PAM1261	6	2									6	2						
9. Praktisches Studiensemester	PSM1210																		
Unternehmenspraxis	PSM1211	24	0					24	0					5.					
Kollektionssysteme ²⁾	PSM1212	6	4					6	4					5.	PVL-PLT				
10. Bachelor-Vorprüfung	BVM1200													2.					10
11. Bachelorarbeit Thesis⁴⁾	BTM1200	12	0									12	0	7.					16
Summe		150	84	30	26	30	22	30	4	30	24	30	8						80

¹⁾ Sind mehrere Prüfungsarten genannt, bestimmen die Prüfer Art und Anzahl der Prüfungsleistungen.

²⁾ Es erfolgt eine Leistungsbewertung erfolgreich bestanden / nicht erfolgreich bestanden

³⁾ Der erfolgreiche Abschluss ist Voraussetzung für die Teilnahme an der Veranstaltung in Projektarbeit des Folgesemesters.

⁴⁾ Die Bachelorarbeit (Thesis) sind als folgende Varianten möglich: 1. Hauptgewicht Konzeption, Design und mündliche Abschlussprüfung oder 2. Wissenschaftliche Arbeit und mündliche Abschlussprüfung.

8 Bachelor of Arts in Schmuck und Objekte der Alltagskultur (SodA)

8.1 Kurzportrait

Bei der Entwicklung von Schmuck und Alltagsobjekten haben wir den Auftrag, Wirklichkeit zu reflektieren und das Leben über die alltäglichen Bedürfnisse hinaus mitzugestalten.

Sich schmücken gehört zum Wesen des Menschen; es ist eine menschliche Ausdrucksform. Sie bietet die Möglichkeit, sich innerhalb einer bestimmten soziologischen, historischen und kulturellen Realität zu positionieren. Wenn wir Schmuck machen, schaffen wir Objekte, deren Zweck eine symbolische Wirkungsweise ist. Das heisst, Schmuck ist ein ästhetischer Umweg etwas auszudrücken das wir in keiner anderen Weise sagen können oder wollen. Ein Schmuckstück steht für die eigene Person beziehungsweise für den Menschen, der man zu sein wünscht oder zu sein meint. Ein Schmuckstück wird getragen und ist selbst Träger – der Bilder und Vorstellungen desjenigen, der es trägt.

Die Beziehung zwischen uns und den Objekten, die wir zur Gestaltung unseres täglichen Lebens aussuchen, steht in einem Wechselspiel zwischen Dynamik und Statik, Bewusstsein und Unterbewussten, purer Sinnenfreude und kritischer Auseinandersetzung mit deren Definition, Funktion und Sinn. Vom profanen Hilfswerk bis zum Bestandteil persönlicher und öffentlicher Rituale – Alltagsobjekte reflektieren gesellschaftliche Werte und Visionen. Menschliche Bedürfnisse und Wünsche und der Umgang mit ihnen werden als materielle, nutzbare Objekte erfasst, die neue Ansätze im Wechselspiel Handwerk und Technologie liefern. Schmuck und Objekte der Alltagskultur zu studieren, heisst, tradierte Vorstellungen und Erwartungen zu lockern, das Unbekannte und Vieldeutige zuzulassen, die Fähigkeit zur Beobachtung und Aufmerksamkeit zu schärfen.

Die Studierenden an der Fakultät für Gestaltung in Pforzheim entwickeln in Kenntnis von traditionellen und neuen Techniken ihre eigenen Kriterien für einen souveränen Umgang mit Traditionen. Ziele des Studienganges sind Sicherheit in der Gestaltung und im Handwerk und das Herausbilden einer persönlichen gestalterischen Haltung. Das eigene Tun soll reflektiert, die eigenen Werke sollen professionell präsentiert und marktwirtschaftlich platziert werden können. Das Studium gewährleistet eine Anknüpfung ans Berufsleben durch ergänzende Inhalte in Recht und Wirtschaft für Designer.

8.2 6.1 Berufsbild

Absolventen sind professionelle und wegweisende Schmuck- und Objektedesignern und –designerinnen. Sie sind sowohl selbständig als auch im Angestelltenverhältnis tätig. Ihr

Arbeitsfeld reicht von der eigenen Ateliertätigkeit mit Ausstellungen in Galerien und Museen bis zur Beschäftigung in Designbüros und Industriebetrieben für die Serienproduktion oder auch in der Lehre.

8.3 Ziele des Studiengangs

- künstlerische Sicherheit in der Gestaltung und im Handwerk
- innovatives Denken und Handeln in der Umsetzung
- Entwicklung einer persönlichen gestalterischen Haltung
- Reflektieren des eigenen Tuns
- Kenntnisse der technischen Möglichkeiten
- Techniken neuartig anwenden
- Präsentation und Promotion der eigenen Werke
- Verkopplung hoher kreativer Qualität mit Rentabilität
- strategische Kalkulationen
- eigene Werke und eventuelle Patente marktwirtschaftlich platzieren

8.4 Lehrgebiete

- Grundlagen der Gestaltung
- Kulturwissenschaften
- Design und Business
- Designtools
- Designtools SOdA
- Techniken & Materialien
- Lehrgebietsübergreifende Projektarbeit

8.5 Beschreibung der studiengangspezifischen Lehrgebiete Schmuck und Objekte der Alltagskultur

Designtools Soda

Die studiengangspezifischen Designtools ermöglichen es den Studierenden, Werkzeuge für die Kommunikation, Vermittlung und Präsentation ihrer Arbeiten zu entwickeln. Designzeichnen und CAD im Rhino bieten individuelle Optionen im Gestaltungsprozess an und funktionieren auch als reine Kommunikations- und Umsetzungswerkzeuge. Für die Vermittlung des eigenen Schaffens ist es wichtig, ein Verständnis für die spezifischen Ausstellungsmöglichkeiten zu entwickeln. So erhält das eigene Werk die Chance, zur kulturellen und gesellschaftlichen Entwicklung beizutragen. Die angebotenen Ausstellungswerkzeuge „Werkchau“ und „Galerien, Museen, Messen“ ermöglichen es, verschiedene Kommunikationsplattformen in Theorie und Praxis kennen zu lernen.

Techniken und Materialien

Im Lauf des Studiums beschäftigen sich die Studierenden unter anderem mit Gold- und Silberschmiedetechniken, mit dem Gravieren und Emaillieren, der Galvanik und der Keramik, mit CAD, Rapidprototyping und der Verarbeitung diverser Kunststoffe. Durch das befruchtende Spiel zwischen neuen und traditionellen Materialien, Technologien und Gewohnheiten wird ein schöpferischer Bezug zum Alltäglichen geschaffen. Die hervorragende technische Einrichtung der Werkstätten und die intensive Betreuung erlauben eine fundierte technische und künstlerische Ausbildung, die im internationalen Vergleich einzigartig ist.

Lehrgebietsübergreifende Projektarbeiten

Der Schwerpunkt der gestalterischen Entwicklung erfolgt in den Projektarbeiten. Je nach Thematik liegt eine Arbeit im Bereich der Autorenschaft, der Multiples, der Zusammenarbeit mit der Industrie oder in einer alleinigen Recherche. Eine wichtige Rolle bei der individuellen Gestaltung des Studiums spielen deshalb eigene Themenvorschläge sowie die Wahl von Fachvertiefungen in anderen Bereichen.

Die Spezialisierung auf Schmuck oder die Gestaltung von Objekten der Alltagskultur wird mit der entsprechenden Auswahl der Projektarbeiten sowie der Bachelor-Thesis erreicht.

Praxis und internationale Erfahrung

Den Studierenden werden bereichernde Erfahrungen außerhalb der Hochschule ermöglicht. Dazu zählt insbesondere das Praxissemester im 5. Semester. Es ist integraler Bestandteil des Studiums und dient dazu, die Kommunikation und Arbeit mit Firmen und Galerien praxisbezogen erlernen. Des Weiteren ist ein Austauschsemester an einer unserer weltweit etwa 20 Partnerhochschulen empfehlenswert. Als unterstützendes Lehrangebot wird „Portfolio gestalten“ angeboten.

Internationale Messen, die der Studiengang regelmäßig als Plattform nutzt, bieten die Möglichkeit, Erfahrungen im Bereich Präsentation zu sammeln, Kontakte zu knüpfen. Oft dienen unseren Absolventen als Sprungbrett ins Berufsleben.

8.6 Perspektiven nach dem Studium

Durch das breit angelegte, vielschichtige Studium werden SOdA-Absolventen zu wegweisenden Schmuck- und Objektdesignern und – designerinnen. Sie erlangen das Selbstvertrauen und das Können, ihren eigenen Weg zu gehen, sich zu behaupten und der Gesellschaft und den Märkten massgebende Impulse zu liefern. SodA-Absolventen sind sowohl selbstständig als auch im Angestelltenverhältnis tätig. Ihr Arbeitsfeld reicht von der eigenen Ateliertätigkeit bis zur Beschäftigung in Designbüros und Industriebetrieben oder in der Lehre. Im internationalen Vergleich erlangen die Studierenden der Pforzheimer Fakultät für Gestaltung ein hohes künstlerisches Niveau.

Anlage 5a (Ba): Studien- und Prüfungsplan für den ersten Studienabschnitt Schmuck und Objekte der Alltagskultur Bachelor-Studiengänge BA-S&O,

Module und Lehrveranstaltungen	Modul-/LV-Nummer	Gesamt		1. Sem.		2. Sem.		Prüfungsleistungen			Gewichtung	
		Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Prüfungssemester	Prüfungsart ¹⁾	Klausurdauer in Minuten	Bachelor vorprüfung	Ø X
1. Grundlagen der Gestaltung												
Zeichnung	GDC1010											
Zeichnung I	GDC1011	4	4	4	4			1.	PLS		1:1	4
Zeichnung II	GDC1012	4	4			4	4	2.	PLS			
Malerei / Medien	GDC1020										1:1	4
Malerei / Medien / angrenzende Gebiete I	GDC1021	4	4	4	4			1.	PLS			
Malerei / Medien / angrenzende Gebiete II	GDC1022	4	4			4	4	2.	PLS			
2. Kulturwissenschaften												
Formgeschichte	KWS1010										1:1:1	2
Allgemeine Designgeschichte	KWS1011	2	2	2	2			1.	PLK	60/90/120		
Spezifische Designgeschichte ¹⁾	KWS1012	2	2			2	2	2.	PLH/PLK/PLR	60/90/120		
Kunstanalyse ¹⁾	KWS1013	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Wahrnehmung / Zeichen	KWS1020										1:1	2
Wahrnehmungstheorie ¹⁾	KWS1023	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Semiotik ¹⁾	KWS1033	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Gesellschaft und Soziologie	KWS1030										1:1	2
Kultursociologie I ¹⁾	KWS1031	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Kultursociologie II ¹⁾	KWS1032	2	2			2	2	2.	PLH/PLK/PLR	60		
4. Designtools												
Schrift / Foto / Präsentation	DTO1010											
Einführung Fotografie ²⁾	DTO1011	2	2			2	2	2.	UPL			
Einführung Typografie ²⁾	DTO1012	2	2	2	2			1.	UPL			
Präsentationstechnik / Rhetorik ²⁾	DTO1013	2	2	2	2			1.	UPL			
5. Studiengangsspezifische Designtools												
Designtools S&O	DTS1110											
Designzeichnen ²⁾	DTS1312	2	2			2	2	2.	UPL			
CAD Einführung (Rhino)	DTS1313	4	4			4	4	2.	PLS		1	2
6. Ingenieurwissenschaften S&O												
Techniken und Materialien	IWS1310											
Goldschmieden ²⁾	IWS1311	2	2	2	2			1.	UPL			
Silberschmieden ²⁾	IWS1312	2	2			2	2	2.	UPL			
Produktionstechniken ²⁾	IWS1313	2	2	2	2			1.	UPL			
Spezielle Techniken	IWS1320											
Gehäusetechniken ²⁾	IWS1323	2	2			2	2	2.	UPL			
Emallieren ²⁾	IWS1324	2	2			2	2	2.	UPL			
7. Projektarbeiten											1:1	6
Projekt I Einführung Schmuck ²⁾	PAS1310	4	4	4	4			1.	PLP			
Projekt II Einführung Alltagsgegenstände ²⁾	PAS1320	4	4			4	4	2.	PLP			
Summe		60	60	30	30	30	30					22

¹⁾ Sind mehrere Prüfungsarten genannt, bestimmen die Prüfer Art und Anzahl der Prüfungsleistungen.
²⁾ Es erfolgt eine Leistungsbewertung erfolgreich bestanden / nicht erfolgreich bestanden
³⁾ Der erfolgreiche Abschluss ist Voraussetzung für die Teilnahme an der Veranstaltung in Projektarbeit des Folgesemesles

Anlage 5b (Ba): Studien- und Prüfungsplan für den zweiten Studienabschnitt Schmuck und Objekte der Alltagskultur Bachelor-Studiengänge BA-S&O

Module und Lehrveranstaltungen	Modul-/LV-Nummer	Gesamt		3. Sem.		4. Sem.		5. Sem.		6. Sem.		7. Sem.		Prüfungsleistungen			Gewichtung		
		Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Prüfungssemester	Prüfungsart ¹⁾	Klausurdauer in Minuten	Bachelor Thesis	Ø X	
1. Grundlagen der Gestaltung																			
Bild / Raum / Skulptur	GDG1030																	1:1	4
Bild / Raum / Skulptur I	GDG1031	4	4	4	4									3.	PLS				
Bild / Raum / Skulptur II	GDG1032	4	4			4	4							4.	PLS				
Medien																			
Audiovisuelle Medien	GDG1041	4	4							4	4			6.	PLS			2:1	4
Interdisziplinäres Kurzprojekt ¹⁾	GDG1042	4	2									4	2	7.	PLP / PLS				
2. Kulturwissenschaften																			
Asthetik / Kreativität	KWS1020																	1:1	2
Kreativitätstheorie ¹⁾	KWS1021	2	2	2	2									3	PLH / PLK / PLR	60			
Ästhetik ¹⁾	KWS1022	2	2	2	2									3	PLR / PLH / PLK	60			
3. Design und Business																			
Wirtschaft und Management	DUB1010																	1:1	2
BWL für Designer ¹⁾	DUB1011	2	2			2	2							4.	PLH / PLK / PLR	60			
Design und Management ¹⁾	DUB1012	2	2			2	2							4.	PLH / PLP / PLR				
Marke und Marketing	DUB1020																	1:1	2
Design und Marke / Branding ¹⁾	DUB1021	2	2							2	2			6.	PLH / PLP / PLR / PLS				
Design und Marketing ¹⁾	DUB1022	2	2							2	2			6.	PLH / PLP / PLR / PLS				
Design und Recht	DUB1030																	1:1	2
Recht für Designer ¹⁾	DUB1031	2	2			2	2							4	PLH / PLK / PLR / PLS	60			
Unternehmensrecht ¹⁾	DUB1032	2	2							2	2			6	PLH / PLK / PLR / PLS	60			
5. Studiengangsspezifische Designtools																			
Ausstellungswerkzeuge	DTS1320																	1:1	2
Werkschaukonzept	DTS1321	6	4	6	4									3.	PLP				
Galerien; Museen; Messen	DTS1322	2	2			2	2							4.	PLP				
6. Ingenieurwissenschaften S&O																			
Spezielle Techniken	IWS1320																		
Steinschleifen / Gravieren ²⁾	IWS1321	2	2	2	2									3.	UPL				
Fachtheorie; Fertigungstechniken ²⁾	IWS1322	2	2	2	2									3.	UPL				
Spezielle Materialien	IWS1330																		
Keramische Materialien ²⁾	IWS1331	4	2	4	2									3.	UPL				
Kunststoffe / Neue Materialien ²⁾	IWS1332	4	2			4	2							4.	UPL				
Edelsteine / Gemmologie ²⁾	IWS1333	2	2	2	2									3.	UPL				
7. Projektarbeiten																			
Projekt III ³⁾	PAS1330	6	4	6	4									3.	PLP			1	4
Projekt IVa ³⁾	PAS1340	8	6			8	6							4.	PLP			1	6
Projekt IVb ³⁾	PAS1350	6	4			6	4							4.	PLP			1	4
Projekt V ³⁾	PAS1360	8	6							8	6			6.	PLP			1	6
Begleitendes Brand / Marketing Konzept	PAS1361	4	2							4	2								
Projekt VI	PAS1370	8	6									8	6	7.	PLP			1	6
Fachvertiefung (interdisziplinär oder CAD)	PAS1380	8	6							8	6			6.	PLP			1	4
Projekt VII	PAS1390	6	4									6	4	7.	PLP			1	6
8. Praktisches Studiensemester																			
Unternehmenspraxis	PSS1311	24	0					24	0					5.					
Portfoliogestaltung ²⁾	PSS1312	6	4					6	4					5.	PVL-PLT				
9. Bachelor-Vorprüfung																			
	BVS1300													2.					10
10. Bachelorarbeit Thesis⁴⁾																			
	BTS1300	12	0									12	0	7.					16
Summe		150	88	30	24	30	24	30	4	30	24	30	12						80

¹⁾ Sind mehrere Prüfungsarten genannt, bestimmen die Prüfer Art und Anzahl der Prüfungsleistungen.

²⁾ Es erfolgt eine Leistungsbewertung erfolgreich bestanden / nicht erfolgreich bestanden

³⁾ Der erfolgreiche Abschluss ist Voraussetzung für die Teilnahme an der Veranstaltung in Projektarbeit des Folgesemesters.

⁴⁾ Die Bachelorarbeit (Thesis) sind als folgende Varianten möglich: 1. Hauptgewicht Konzeption, Design und mündliche Abschlussprüfung oder 2. Wissenschaftliche Arbeit und mündliche Abschlussprüfung.

9 Bachelor of Arts in Transportation Design

9.1 Kurzporträt

Der Studiengang Transportation Design bildet zukünftige Designer im speziellen Bereich des **Fahrzeugdesigns** aus. Inhalt der fachspezifischen Ausbildungen sind Grund- und Spezialkenntnisse, die den Designer zur gestalterischen Bearbeitung von Fahrzeugprojekten des **Individual-** und **öffentlichen Nahverkehrs** befähigen.

Der Schwerpunkt der Arbeit liegt hier auf dem **Automobil**. Auf dem für den Absolventen des Kurses relevanten, internationalen Arbeitsmarkt befinden sich ca. 95 % der möglichen Stellen in der Automobilindustrie. Der Designprozess in den großen Studios der Automobilindustrie weist durch seine hohe Arbeitsteiligkeit und der damit verbundenen Spezialisierung ganz bestimmte Anforderungen an den Designer auf. Durch die Zusammenstellung der Unterrichtsinhalte und die Vernetzung des theoretischen mit dem praktischen Unterricht (projektbezogene Gliederung der Studieninhalte) wird diesen Bedingungen Rechnung getragen.

Das Studium verläuft unter enger und ständiger **Zusammenarbeit mit der Automobilindustrie**. In den höheren Semestern wird während des Studiums mindestens eine Projektarbeit in Zusammenarbeit mit einem großen Fahrzeughersteller umgesetzt. Lehraufträge werden in der Regel von in der Industrie tätigen Designern ausgeführt.

Der Studiengang ist in seiner jetzigen Konzeption **in Deutschland einmalig** und unterhält zum Erfahrungsaustausch Kontakte zu vergleichbaren Studiengängen in Europa, Asien und den USA.

9.2 Berufsbild

Der Absolvent des Studiengangs wird befähigt, die Stelle eines Junior **Ex-** oder **Interieurdesigners** in einem Designteam der Fahrzeugindustrie einzunehmen. Diese Stelle kann er sowohl im Serien- als auch im Advanced Design bekleiden.

Er ist in der Lage, Fahrzeuge oder Fahrzeugkategorien zu **konzipieren** und auf einer technischen Basis (grobes oder detailliertes Package) anzuwenden, die Ergebnisse darzustellen, zur geeigneten Form der Präsentation vorzubereiten und zu **präsentieren**.

Der Absolvent ist durch sein Kontaktwissen in der Lage, sowohl mit Mitarbeitern des Marketings als auch mit Entwicklungsingenieuren auf fachlicher Ebene zu kommunizieren und so in **fachübergreifenden Teamstrukturen** zu arbeiten. Weiterhin kann er die **Umsetzung eines Entwurfs** in ein maßstäbliches oder 1:1 Modell in Zusammenarbeit mit einem Modelleur bzw. Modelleurteam betreuen.

Die Gestaltungsarbeit kann er sowohl als einzelner Designer wie auch als Mitglied eines größeren Designteams leisten.

9.3 Ziele des Studiengangs / Zielgruppen

Das Angebot des Studiengangs richtet sich an Bewerber, die ihr Interesse und ihre **Leidenschaft** für Fahrzeuge, ein überdurchschnittliches **technisches Verständnis** und nicht zuletzt **künstlerische Begabung** und Intentionen in einem Beruf vereinen wollen. Durch eine vernetzte, stark an der Projektarbeit orientierten Art der Wissensvermittlung zielt die Ausbildung auf eine möglichst **hohe berufliche Einstellbarkeit** der Absolventen hin. Der Absolvent soll mit einer fundierten theoretischen Grundausbildung und dem fahrzeugspezifischen Spezialwissen, der Fähigkeit der Darstellung von Entwürfen auf hohem Niveau, Erfahrung bei der Projektplanung- und Abarbeitung, gestalterischen Fähigkeiten und Fertigkeiten bei der Initiierung, Durchführung und Vollendung von kreativen Prozessen in das Berufsleben einsteigen. Diese Ausbildung soll eine möglichst reibungslose Einführung in ein bestehendes Designteam und eine von Anfang an hohe Produktivität bei der Arbeit gewährleisten.

9.4 Lehrgebiete

- Grundlagen der Gestaltung
- Kulturwissenschaften
- Design und Business
- Designtools
- Ergonomie/Konstruktionslehre
- Darstellung / Präsentation
- Materialien im Fahrzeuginnenraum
- CAD¹⁰ / CAS automobil
- Lehrgebietsübergreifende Projektarbeit

¹⁰ CAD=Computer Aided Design, deutsch: rechnerunterstützte Konstruktion.

9.5 Beschreibung der studiengangspezifischen Lehrgebiete

Ergonomie / Konstruktionslehre

Hierbei geht es um die Vermittlung von technischem, ergonomischen und fahrzeugspezifischem Grund- und Spezialwissen (je ein Kurs).

Thema des ersten Kurses ist der **grundsätzliche Aufbau eines Fahrzeuges** aus einzelnen Baugruppen, deren Funktionen und Variationen. Hierzu gehören Fahrwerk, Antrieb, Fahrgastraum mit entsprechender Ausstattung, Karosserie und Nebenaggregate. Besonders für das Thema Innenraum sind hier die Grundlagen der menschlichen Ergonomie nötig, die innerhalb des Studienverlaufs parallel vermittelt werden.

Weitere Schwerpunkte der Ausbildung sind die Prinzipien, gesetzliche Bestimmungen und technische Lösungen für die aktive und passive **Sicherheit im Fahrzeug**.

Im zweiten Teil des Kurses werden die Kenntnisse aus dem ersten Teil vertieft und ergänzt. Weiterhin werden Grundlagen in **Aerodynamik, Fahrphysik** und Wissen über alternative **Antriebs- und Herstellungsmethoden** vermittelt.

Übungen werden, falls möglich, durch Anwendung des erlangten Wissens auf das jeweilige eigene Fahrzeugprojekt durchgeführt.

Darstellung / Präsentation

Die Studenten erlernen verschiedene Techniken der Darstellung von gestalterischen Entwürfen und erlangen durch Übungen Fertigkeiten. Grundlegende Prinzipien der Präsentation eines Entwurfes in Wort und Bild werden vermittelt und – immer im Zusammenhang mit der laufenden Projektarbeit – in Anwendung gebracht.

Die Fähigkeit des **Zeichnens** in seinen Anwendungsformen als Denkmittel (subjektinternes Geometriemodell, „Niederschrift“ von Ideen, Formentwicklung durch zeichnerische Variation) sowie als Kommunikationsmittel ist ein unbedingter Bestandteil des Fahrzeugdesignberufs. Zusätzlich übernimmt die Zeichnung in den überwiegend international besetzten Designstudios der Fahrzeugindustrie eine weitere Funktion der internen Kommunikation.

Zweiter wichtiger Gegenstand dieses Ausbildungsteils bildet die Erstellung von **Rendings**¹¹ – sowohl mit Markertechniken als auch mit 2D Computerprogrammen.

¹¹ Rendering meint die Umsetzung einer oft vorher mit Bleistift oder Kugelschreiber angelegten Skizze in differenzierterer Darstellung.

Hier stehen besonders die Teilgebiete Flächenmodellierung und Funktionsdarstellung im Vordergrund.

Die **Aufbereitung von Darstellungen** zu Illustrationen sowie die Konzeption und das Layout von Präsentationen schließen das Themengebiet ab.

Materialien im Fahrzeuginnenraum

Fachwissen über Materialien, die im Innenraum von Fahrzeugen zum Einsatz kommen, ihre Herstellung, Verarbeitung und Haptik sowie grundlegende Kenntnisse über den Aufbau und Arten von Geweben, Leder, Kunststoffen und Materialgemischen werden innerhalb dieses Lehrgebiets vermittelt.

Die Anwendung des Wissens erfolgt am jeweilig zu bearbeitenden **Interieurprojekt**. Besonders das Experimentieren mit neuen Materialien bzw. die unkonventionelle Anwendung herkömmlicher Materialien wird im Verlauf der Übungen im Lehrgebiet gefordert.

Zur Illustration des theoretischen Wissens werden **Exkursionen** in produzierenden und verarbeitenden Unternehmen durchgeführt. Auch mit Proben von Originalmaterialien wird gearbeitet.

Grundlagen der **Wahrnehmungspsychologie**, der **Ergonomie** des Menschen, der **Textilverarbeitung** und des **Textildesigns** sowie der **akustischen Eigenschaften** von Materialien sind Gegenstand der Ausbildung.

CAD / CAS automotiv

Dieses Themengebiet umfasst die **Entwurfsarbeit** und Darstellung eines Designentwurfes als **virtuelles, dreidimensionales Modell**. Die Anwendung des erlernten Wissens findet grundsätzlich am jeweiligen in Bearbeitung befindlichen Projekt statt.

Erstes Ziel ist die Befähigung des Studenten zur Umsetzung eines zweidimensionalen, zeichnerischen Entwurfs in ein dreidimensionales, **virtuelles Gittermodell**. Besondere Schwerpunkte bilden hier die Fähigkeit des Arbeitens auf einem virtuellen Package bzw. mit den Daten technischer Baugruppen des Fahrzeugs, der Modellierung von Freiformflächen im Raum, der Beherrschung von Volumen und deren Kombination und Subtraktion sowie der maßlichen Analyse und Auswertung eines erstellten Modells.

Zweites Hauptthema bildet die Belegung der **Oberflächen eines Gitterlinienmodells** und die (bildliche) Simulation von Farben, Strukturen und Oberflächenbeschaffenheiten sowie grafischen Elementen im Ex- und Interieurbereich.

Drittes Hauptthema ist die Erzeugung von **digitalen Bildern** (Computerrenderings) und die dafür notwendigen Kenntnisse über Raum- und Lichtmodelle, Bilderzeugung und Beeinflussung der Bildqualität in 3D-Programmen.

Für die Simulation einfacher technischer Funktionen am Fahrzeug werden die Grundlagen der **Animationen** vermittelt und an einem Beispiel angewendet.

9.6 Perspektiven nach dem Studium

Ein überwiegender Teil der für den Absolventen des Studiengangs in Frage kommenden Arbeitsplätze befinden sich in den **Designstudios der Fahrzeugindustrie** – vornehmlich der Automobilindustrie.

Der Absolvent bewirbt sich in der Regel auf eine Stelle als **Junior-Designer**.

Der relevante Arbeitsmarkt ist hier nicht auf Deutschland beschränkt. Eine überwiegende Mehrzahl deutscher Unternehmen betreiben Design-Dependancen im Ausland, viele ausländische – vor allem asiatische – Fahrzeughersteller gründeten in den letzten Jahren Studios in Deutschland.

Generell sind die Designstudios in aller Welt international besetzt. Das verlangt vom Absolventen bei der Suche nach einem Arbeitsvertrag **hohe Flexibilität** in der Wahl des zukünftigen Aufenthaltsortes.

Auf die Arbeits- und Kommunikationsweise in einem solchen Studio sind die Absolventen durch die Ausbildung im Studiengang Transportation Design vorbereitet. Durch die Mitarbeit an gemeinsamen Fahrzeugprojekten mit der Industrie haben sie bereits **Kontakterfahrungen** mit Kollegen aus deren Studios sowie mit Designern aus der Managementebene. Durch Kontakte des Studiengangs mit vergleichbaren Schulen im Ausland sind die Studenten in der Lage, ihre Fähigkeiten zu vergleichen und nach Stärken und Schwächen einzuschätzen und so ihre Bewerbungen zielgenau zu platzieren. Die während des Studiums herausgearbeiteten Präferenzen für Sparten, Aufgabengebiete bzw. Fahrzeugtypen tragen hierzu ebenfalls bei.

Als **berufliche Aufstiegsmöglichkeiten** stehen dem Studierenden die Projektverantwortung, Projektleitung, Teamleitung, Studio- oder Gruppenleitung bzw. eine Tätigkeit im Designmanagement offen.

Anlage 3a (Ba): Studien- und Prüfungsplan für den ersten Studienabschnitt Transportation Design Bachelor-Studiengänge BA-TD

Module und Lehrveranstaltungen	Modul-/LV-Nummer	Gesamt		1. Sem.		2. Sem.		Prüfungsleistungen			Gewichtung	
		Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Prüfungssemester	Prüfungsart ¹⁾	Klausurdauer in Minuten	Bachelor vorprüfung	Ø x
1. Grundlagen der Gestaltung												
Zeichnung	GDG1010										1:1	4
Zeichnung I	GDG1011	4	4	4	4			1.	PLS			
Zeichnung II	GDG1012	4	4			4	4	2.	PLS			
Malerei / Medien	GDG1020										1:1	4
Malerei / Medien / angrenzende Gebiete I	GDG1021	4	4	4	4			1.	PLS			
Malerei / Medien / angrenzende Gebiete II	GDG1022	4	4			4	4	2.	PLS			
2. Kulturwissenschaften												
Formgeschichte	KWS1010										1:1:1	2
Allgemeine Designgeschichte	KWS1011	2	2	2	2			1.	PLK	60/90/120		
Spezifische Designgeschichte ¹⁾	KWS1012	2	2			2	2	2.	PLH/PLK/PLR	60/90/120		
Kunstanalyse ¹⁾	KWS1013	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Wahrnehmung / Kreativität	KWS1020										1:1:1	2
Kreativitätstheorie ¹⁾	KWS1021	2	2			2	2	2.	PLH/PLK/PLR	60		
Ästhetik ¹⁾	KWS1022	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Wahrnehmungstheorie ¹⁾	KWS1023	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Gesellschaft und Zeichen	KWS1030										1:1:1	2
Kultursociologie ¹⁾	KWS1031	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Kultursociologie II ¹⁾	KWS1032	2	2			2	2	2.	PLH/PLK/PLR	60		
Semiotik ¹⁾	KWS1033	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
4. Designtools												
Schrift / Foto / Präsentation	DTO1010											
Einführung Fotografie ²⁾	DTO1011	2	2	2	2			1.	UPL			
Einführung Typografie ²⁾	DTO1012	2	2	2	2			1.	UPL			
Präsentationstechnik / Rhetorik ²⁾	DTO1013	2	2	2	2			1.	UPL			
5. Studiengangspezifische Designtools												
Designtools TD	DTT1410											
Designzeichnen	DTT1411	4	4			4	4	2.	PLS		1	2
IT-Grundlagen / CAD	DTT1420											
IT-Grundlagen (Block) ²⁾	DTT1421	2	2	2	2			1.	UPL			
CAD Einführung (Alias) ²⁾	DTT1422	4	4			4	4	2.	UPL			
Werkstattkurse (kein Modul)	DTT1430											
Werkstattkurs allgemeiner Modellbau ²⁾	DTT1431	0	1	0	1			1.	UPL			
Werkstattkurs Clay ²⁾	DTT1432	2	1	2	1			1.	UPL			
7. Projektarbeiten												
Projekt I ³⁾	PAT1410	8	6			8	6	2.	PLP		1	6
Summe		60	58	30	30	30	28					22

¹⁾ Sind mehrere Prüfungsarten genannt, bestimmen die Prüfer Art und Anzahl der Prüfungsleistungen.

²⁾ Es erfolgt eine Leistungsbewertung erfolgreich bestanden / nicht erfolgreich bestanden

³⁾ Der erfolgreiche Abschluss ist Voraussetzung für die Teilnahme an der Veranstaltung in Projektarbeit des Folgesemesters

Anlage 3b (Ba): Studien- und Prüfungsplan für den zweiten Studienabschnitt Transportation Design Bachelor-Studiengänge BA-TD

Module und Lehrveranstaltungen	Modul-/LV-Nummer	Gesamt		3. Sem.		4. Sem.		5. Sem. Praxissem.		6. Sem.		7. Sem.		Prüfungsleistungen			Gewichtung	
		Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Prüfungssemester	Prüfungsart ¹⁾	Klausurdauer in Minuten	Bachelor Thesis	Ø X
1. Grundlagen der Gestaltung																		
Bild / Raum / Skulptur	GDG1030																1:1	4
Bild / Raum / Skulptur I	GDG1031	4	4	4	4								3.	PLS				
Bild / Raum / Skulptur II	GDG1032	4	4			4	4						4.	PLS				
Medien	GDG1040																2:1	4
Audiovisuelle Medien	GDG1041	4	4							4	4		6.	PLS				
Interdisziplinäres Kurzprojekt ¹⁾	GDG1042	4	2									4	2	7.	PLP / PLS			
3. Design und Business																		
Wirtschaft und Management	DUB1010																1:1	2
BWL für Designer ¹⁾	DUB1011	2	2			2	2						4.	PLH / PLK / PLR	60			
Design und Management ¹⁾	DUB1012	2	2			2	2						4.	PLH / PLP / PLR				
Marke und Marketing	DUB1020																1:1	2
Transportationdesign und Marke / Branding ¹⁾	DUB1021	2	2							2	2		6.	PLP / PLS				
Transportationdesign und Marketing ¹⁾	DUB1022	2	2							2	2		6.	PLP / PLS				
Design und Recht	DUB1030																1:1	2
Recht für Designer ¹⁾	DUB1031	2	2							2	2		6.	PLH / PLK / PLR / PLS	60			
Unternehmensrecht ¹⁾	DUB1032	2	2									2	2	7.	PLH / PLK / PLR / PLS	60		
5. Studiengangsspezifische Designtools																		
Designtools TD	DTT1410																	
Rendering	DTT1412	4	4	4	4								3.	PLS		1	2	
6. Darstellung / Präsentation																		
Entwurfsmethoden automobil	DPT1410																2:1	3
Moderne Entwurfsmethoden	DPT1411	4	2	4	2								3.	PLS				
Präsentationstechnik	DPT1412	2	2	2	2								3.	PLS				
7. Ergonomie / Konstruktionslehre																		
Ergonomie / Konstruktionslehre I	EKT1410																2:1	2
Allgemeine und KFZ-Konstruktionslehre I	EKT1411	4	6	4	6								3.	PLK	60			
Ergonomie Automobil I	EKT1412	2	1	2	1								3.	PLK	60			
Ergonomie / Konstruktionslehre II	EKT1420																2:1	2
KFZ-Konstruktionslehre II	EKT1421	6	6			6	6						4.	PLK	60			
Ergonomie Automobil II	EKT1422	2	1	2	1								3.	PLK	60			
8. Materialien im Fahrzeuginnenraum																		
Color & Trim	MFT1410																2:1	3
Color & Trim (Block)	MFT1411	4	2							4	2		6.	PLS				
Color & Trim (zur Projektarbeit IV)	MFT1412	2	2							2	2		6.	PLP				
9. CAD / CAS automobil	CAT1410																	
digitales Fahrzeugmodell ²⁾	CAT1411	6	3			6	3						4.	UPL				
10. Projektarbeiten																		
Projekt II (Exterior CAD) ³⁾	PAT1420	8	6	8	6								3.	PLP		1	8	
Projekt III (Exterior Claymodellbau) ³⁾	PAT1430	10	6			10	6						4.	PLP		1	8	
Projekt IV (Interior) ³⁾	PAT1440	8	6							8	6		6.	PLP		1	8	
Projekt IV (Exterior zeichnerisch)	PAT1450	6	4							6	4		6.	PLP		1	4	
11. Praktisches Studiensemester	PST1410																	
Unternehmenspraxis	PST1411	24	0					24	0				5.					
Designprozessablauf (spez. Automobil) ²⁾	PST1412	6	4					6	4				5.	PVL-PLT				
12. wissenschaftliche Recherche zur Thesis³⁾	WRT1410	6	1									6	1	7.	PVL-PLT			
13. Präsentation / Layout zur Thesis²⁾	PLT1410	6	0									6	0	7.	PVL-PLT			
14. Bachelor-Vorprüfung	BVT1100												2.					10
15. Bachelorarbeit Thesis⁴⁾	BTT1100	12	0									12	0	7.				16
Summe		150	82	30	26	30	23	30	4	30	24	30	5					80

¹⁾ Sind mehrere Prüfungsarten genannt, bestimmen die Prüfer Art und Anzahl der Prüfungsleistungen.²⁾ Es erfolgt eine Leistungsbewertung erfolgreich bestanden / nicht erfolgreich bestanden³⁾ Der erfolgreiche Abschluss ist Voraussetzung für die Teilnahme an der Veranstaltung in Projektarbeit des Folgesemesters.⁴⁾ Die Bachelorarbeit (Thesis) sind als folgende Varianten möglich: 1. Hauptgewicht Konzeption, Design und mündliche Abschlussprüfung oder 2. Wissenschaftliche Arbeit und mündliche Abschlussprüfung.

10 Bachelor of Arts in Visual Communications/ Visuelle Kommunikation

10.1 Kurzportrait

Kommunikationsdesigner gestalten **Botschaften**. Sie sind Dienstleister, übernehmen jedoch für ihre Kreationen die Autorenschaft.

Kommunikationsdesigner wirken mit ihrem eigenständigen Beitrag in den öffentlichen und privaten Raum ein. Sie gestalten also das „**Erscheinungsbild**“ der Gesellschaft mit und sind deshalb durch ihre Beiträge dafür verantwortlich.

Kommunikationsdesign hat inzwischen **alle Lebensbereiche erreicht** und durchdrungen. Es spielt eine zentrale Rolle bei der Verarbeitung und Verbreitung von Wissen, Nachrichten und Unterhaltung. Im ökonomischen Bereich, im gesellschaftlichen Umfeld und im Austausch zwischen Organisation und Person und von Individuum zu Individuum.

Der Bedarf und das Volumen des Informationsaustauschs ist stark steigend. Dabei wird die Gefahr sichtbar, dass mit der **Überfülle an Kommunikation** ihre Rezeption schwieriger wird. Dem ist nur mit Kreativität und professioneller Aufbereitung zu begegnen. Dabei ist die Mitarbeit gut ausgebildeter Kommunikationsdesigner gefragt, um tatsächlich bemerkenswerte und bemerkbare Botschaften zu gestalten, die zuverlässig ihr Zielpublikum und ihren Zweck erreichen.

Der Kommunikationsdesigner muss die Fähigkeit und die Bereitschaft besitzen, sich in fremde Sachverhalte einzuarbeiten. Denn sein **Aufgabenspektrum ist außerordentlich breit**. Zu ihm gehören die Werbung für Konsum- und Investitionsgüter, die Kultur- und Unternehmenskommunikation, die Imagewerbung und die Selbstdarstellung, das Leiten und Orientieren im Raum, das Aufbereiten von Wissensstoff zur leichten Rezeption, die Gestaltung und die Animation für Events und Unterhaltung, die Orientierung im digitalen Raum und die Gestaltung von Multimedia.

Andererseits muss er **auf der Rezipientenseite** sehr verschiedene Lebenswelten und Kommunikationsgewohnheiten einschätzen können.

Nur dann wird er seine Aufgabe lösen und Verbindung zwischen Botschaft und Empfänger herstellen können.

Der Kommunikationsdesigner ist **Generalist**, wenngleich mit einer speziellen Aufgabe. Er muss in hohem Maße mit allen Facetten des gesellschaftlichen Lebens und den ökonomischen Bedingungen vertraut sein. Er muss offen sein für die dynamischen Veränderun-

gen der Gesellschaft, soziale und technologische Entwicklungen und für den Wandel der Sichten und Moden. Denn nur dann kann er der Sache und der Zeit gerecht konzipieren und designen.

10.2 Berufsbild

Die Vielzahl der Anwendungsfelder hat eine entsprechend **große Zahl** unterschiedlicher **Berufsfelder** hervorgebracht.

Arbeitsmöglichkeiten eröffnen sich in der **Werbung**, bei den **Printmedienvverlagen**, in den **Fernsehanstalten** und in den **Kommunikationsabteilungen** von Unternehmen und Organisationen. Weiterhin in **Ateliers**, **Büros** und **Arbeitsgemeinschaften**, die sich, dem Bedarf folgend, **spezialisiert** haben. Die Spezialisierung kann sich beispielsweise auf Corporate Identity- und Design, Leit- und Orientierungssysteme, Produktausstattungen, Gestaltung und Vermarktung von temporären Ereignissen wie Events, Schauen, Unterhaltungs- und Informationsveranstaltungen oder aber das Design elektronischer Medien im On- und Offline sowie im Onair- Bereich beziehen.

Vom Kommunikationsdesigner werden herausragende und eigenständige, ganz individuelle Beiträge erwartet, welche die Kommunikationslandschaft um **bemerkenswerte Lösungen** bereichern und den Auftraggebern einen wohl kalkulierten Nutzen versprechen.

Der Designer arbeitet im **nationalen** wie **internationalen** Raum. Die Kommunikationsaufgabe ist je nach Anforderung weltumfassend und überschreitet demzufolge Sprach- und Kulturräume. Offenheit, umfassende Bildung und Sprachfähigkeiten gehören deshalb zu den Voraussetzungen, sich in diesem Beruf zu behaupten.

Gerade vom Kommunikator ist aber auch **Kommunikationsbereitschaft** gefordert. Denn seine Arbeit hat viele Berührungspunkte, die er produktiv nutzen muss. Er ist **vernetzt** im Team seines unmittelbaren Arbeitsumfeldes, er wird aber auch mit Angehörigen kreativer Nachbarberufe eng zusammenarbeiten.

Der Kommunikationsdesigner ist **Kreateur**, es fällt ihm aber auch zugleich die Rolle des **Beraters** zu. Seine Arbeit wird in erster Linie am Erfolg gemessen, weshalb er seine Lösungsvorschläge wohl erwägen und gut begründen muss, da er letztlich auch für sie verantwortlich ist.

10.3 Berufsfelder

freiberuflicher Gestalter oder Designer "Visuelle Kommunikation"

Junior-Art-Director

Art-Director

Illustrator

Verlags- oder Magazin-Layouter

Verlags- oder Magazin-Art-Director

Packaging-Designer

Display-Designer

Ausstellungs-Gestalter

Messe-Gestalter

Typograf

Corporate-Designer

Multimedia-Designer

Screen-Designer

Projektmanager

10.4 Ausbildungsziele

Das Ausbildungsziel des Studiengangs Visuelle Kommunikation ist es, **praxisorientierte Kenntnisse** auf **wissenschaftlicher Grundlage** zu vermitteln.

Dazu gehört als wichtige Voraussetzung die Ausbildung von autonomen **Künstlerpersönlichkeiten**, die imstande sind, eigene Sichten und Ausdrucksmöglichkeiten zu entwickeln und für ihre Arbeiten Autorenschaft übernehmen können. Deshalb beginnt die Gestalterausbildung in Pforzheim mit der intensiven Beschäftigung **Künstlerischer Grundlagen**: Zeichnung, Malerei, Skulptur, stehendes und bewegtes Bild.

Diese setzt wiederum die Auseinandersetzung mit den **Designwissenschaften** und mit berufsrelevanten Theoriefeldern wie Kultursoziologie, Philosophie, Psychologie, Wirtschaftswissenschaften und Recht voraus.

Die fachspezifische Ausbildung beginnt mit Vorlesungen und Projektarbeiten zu den **Gestalterischen Grundlagen** und der **Typografie**, zu **Kommunikation im Raum**, **Corporate Design**, **Multimedia** und **Fotografie**. Erweitert und vertieft werden diese Grund-

kenntnisse durch **weiterführende Module** in den Themenkomplexen Multimedia, Printmedien, Werbung und Text, Informationsstrukturen und Kommunikation im Raum, Multimedia Animation, Kulturmanagement sowie Illustration.

Studierende werden **profundes Wissen** über die Medienlandschaft, über Darstellungs- und Produktionstechniken, den professionellen Umgang mit dem Werkzeug und Kommunikationsmittel Computer erwerben. Zudem werden sie Sicherheit gewinnen im Verfolgen von eigenen Gestaltungsideen, von der ersten Skizze über das präsentable Layout bis hin zur Produktionsreife.

Zum Abschluss des Studiums können Studierende Stellenwert, strategische Bedeutung und Funktion ihres Beitrags zur Kommunikation ebenso einschätzen wie den Zusammenhang und die Einwirkung von Kommunikation auf ökonomische Folgen sowie gesellschaftliche Prozesse.

Studierende werden die Kompetenz und die Sicherheit erwerben, **komplexe Kommunikationsaufgaben selbständig zu lösen**. Sie werden das Ergebnis präsentieren und argumentativ vertreten können. Sie werden es technisch einwandfrei und mediengerecht umsetzen und diese Fähigkeiten mit der abschließenden Arbeit (Thesis) unter Beweis stellen.

10.5 Lehrgebiete

- Grundlagen der Gestaltung
- Kulturwissenschaften
- Designtools/Techniken (Visuelle Kommunikation)
- Klassische visuelle Kommunikation und Werbung (2D)
- Multimedia-Design (visuelle Kommunikation und Werbung 3D- und zeitbasierte Medien)
- Kommunikation im Raum
- Design und Business (Visuelle Kommunikation)
- Lehrgebietsübergreifende Projektarbeit

10.6 Studiengangsspezifische Lehrgebiete

Designtools/Techniken

"Designtools und -techniken" im Bereich "Visuelle Kommunikation" versetzen Studierende in die Lage mit verschiedenen Arten der Darstellung **gestalterische Entwürfe** und Ideen anschaulich zu vermitteln. In der Regel werden die Inhalte durch die Themen der im Semester stattfindenden **Projektarbeit** vorgegeben. Zu Beginn des Studiums beschränken sich die Mittel des Ausdrucks auf den Einsatz von Bleistift und handwerklichen Materialien (**Scribbletechniken**). Im Laufe des Studiums werden diese durch die Mittel modernster **computerunterstützender** Maßnahmen erweitert:

Programme aus den Bereichen Satz/DTP/Pre-Press, Illustration, Bildbearbeitung, (multimediale) Animation, Ton/ Audio/Video-Composing, einfache Programmierung wie Flash-Scripting oder HTML und Raumplanung finden dort ihre Anwendung. Anhand ausgewählter Projekte wird die **technische Publizierbarkeit** von erstellten Dateien simuliert. Abgerundet wird das Spektrum der Designtools VK durch das Erlernen **fotografischer Aufnahme- und Labortechniken**. Traditionelle Techniken werden an einer Bleisatz-Andruckpresse anschaulich dargestellt. Im Metamodul¹² "Kommunikation im Raum" werden über dies hinaus **Grundkenntnisse des Modellbaus** sowie Kenntnisse zweidimensionaler isometrischer und dreidimensionaler CAD-Techniken vermittelt. Studierende werden im Metamodul "Klassische Visuelle Kommunikation und Werbung" in ihren **sprachlich-textlichen Möglichkeiten** erweitert und geschult.

Spezifische Techniken und Ausdrucksformen der Illustration, wie Collage, Frottage, Mixed-Media u.v.a.m. werden profund erlernt.

Klassische Visuelle Kommunikation und Werbung

Das klassische Feld des visuellen Kommunikationsgestalters ist wie bereits erwähnt das **Vermitteln von Botschaften**: die Reduktion auf ein einzelnes **Zeichen** (Buchstabe, Logo, Wortmarke), das Kreieren einer **visuellen Identität** von Personen, Firmen, Institutionen und Produkten (Corporate Design), das Fassen von Botschaften und Darstellungen in einem **Medium** (Broschüre, Magazin, Katalog, Buch) bis hin zur direkten Ansprache des Empfängers in Form von **Werbung** (ein- und mehrstufige Mailings, Anzeige, Print-Kampagne, Aktionen usw.). Das zu bearbeitende Feld ist weit und reicht von der rauen Darstellung spröder Information bis hin zur durch den Bauch fühlbaren Imagewer-

¹² Metamodul meint eine eigenständige Fachrichtung innerhalb der Visuellen Kommunikation, welche nach der Zwischenprüfung vertieft werden kann.

bung. Studierende sind im Curriculum des Lehrgebietes dazu aufgefordert sich mit **allen Bereichen** auseinanderzusetzen. Dabei liegt das Augenmerk auf der Verdichtung von Informationen bis hin zur Entwicklung einer Kommunikation tragenden gestalterischen Idee. Schwerpunkte stellen die Beschäftigung mit der Anwendung von Zeichen, Buchstaben und Schrift - der **Typografie** - , die Beschäftigung mit verschiedenen Möglichkeiten der **Illustration** und der **Fotografie** dar. Diese bestimmen maßgeblich den emotionalen und gestalterischen Nutzen des zu schaffenden Mediums. Anhand praxisnaher Projekte, interdisziplinärer Aufgabenstellungen mit anderen Bereichen der Hochschule und institutionellen sowie industriellen Partnern wird diese unterschiedliche Art der Vermittlung von Botschaften und Eindrücken (Image) **trainiert**. **Stegreifübungen** sowie bereichsinterne (Werkschauen; Vorstellungen) und -externe **Präsentationen** (Präsentationen bei Industrie- und institutionellen Partnern; externen Beratern aus dem Kreise der Alumni¹³) schulen den Gestalter in seinem späteren Berufsfeldern sowie in der Entwicklung von gestalterischen Ansätzen im **Team**.

Werbung-Text/Illustration

A.) Werbung-Text

Kommunikationsgestalter gestalten Botschaften. Im Projektmodul „Werbung/Text“ werden anhand marktnaher Fragestellungen Szenarios recherchiert, konzipiert und entworfen, welche dem Studenten die Möglichkeit geben, Botschaften zielgerichtet zuzuspitzen. Dabei werden Fertigkeiten sowohl im Bereich der bildgebenden Verfahren verfeinert und eingesetzt als auch die Kraft von Textideen erlernt und angewandt.

B.) Illustration

Illustration ist die Fähigkeit mit Mitteln der Zeichnung, der Collage und des Geistes handwerklich und inhaltlich anspruchsvolle Bilder zu erzeugen. Illustrationen haben somit eine dienende Funktion und einen vermittelnden Inhalt. Auf der Basis der künstlerischen Fächer, die in den ersten Semestern durchlaufen werden, entstehen im Projektmodul „Illustration“ im sechsten Semester Zeichnungs-Serien zu anspruchsvollen Themen, welche die bildnerischen Darstellungsmöglichkeiten erheblich erweitern.

Multimedia-Design

Die Gestaltung digitaler Medien verlangt vom Designer spezifische fachliche, soziale und methodische Kenntnisse, welche er im Modul Multimedia erwirbt.

¹³ Alumni sind ehemalige Studierende, die ihren Abschluss erfolgreich erworben haben.

Studenten entwickeln im Metamodul "Multimedia-Design" die Fähigkeit **interaktive, multimediale Projekte zu planen, zu konzipieren und zu gestalten**. Die Vermittlung von Wissen ist auf die Informationsarchitektur von Internetseiten, die Erstellung von Navigationsmodellen und die medienadäquate Repräsentanz von Marken/Produkten hin angelegt. Neben den Grundlagen der Gestaltung digitaler Offline-, Online- und Onair-Medien mit den Designbereichen Multimedia-, Interface-, Informations-, Identity-, Interaktions-, Navigations-, Service-, Relationship- und Dialog-Design erlernen sie die Kriterien der Gebrauchstauglichkeit (Usability gemäß EN ISO 9241-10/11) sowie des User-Centered-Interface-Designs (Gemäß EN ISO 13407).

Visuelle Kommunikationsdesigner im Metamodul "Multimedia-Design" erwerben fundiertes Wissen darüber, wie **innovative Computersysteme strukturiert** und gestaltet werden müssen, um erfolgreich am Markt eingesetzt zu werden und eine hohe Nachhaltigkeit bei den Nutzern zu erzielen. Durch methodische Kenntnisse sind sie in der Lage effektive, effiziente und für Nutzer zufriedenstellende New-Media-Lösungen **gestalterisch** zu erstellen, deren **Gebrauchstauglichkeit** zu überprüfen als auch existierende Lösungen zu **analysieren** und zu **evaluieren**.

Da die Entwicklung interaktiver, kooperativer und multidirektionaler Medien in interdisziplinären Teams aus Technikern, Marketiers, Wirtschaftlern und Designern stattfindet, erwirbt der Multimedia-Designer im Durchlauf des Moduls zudem eine hohe kooperierende und soziale **Teamkompetenz**. In externen und internen Präsentationen übt er sich als **Mediator** zwischen den späteren Nutzern einer Technologie und den Programmierern. Weiterhin ist er verantwortlich für die Gestaltung benutzerfreundlicher Computerschnittstellen.

Kommunikation im Raum

"Kommunikation im Raum" umgibt uns. Sie leitet uns, sie führt, sie informiert, sie beeinflusst uns in ihrer raumgreifenden Wirkung und durch ihre Wirkung im Raum. Die Aufgaben an den Gestalter im Raum sind vielfältig und komplex: er lernt sowohl industrielle, kulturelle, historische sowie künstlerische **Informationen zu erfassen** und **räumlich umzusetzen**, **bauliche** oder rechtliche Gegebenheiten zu berücksichtigen, **Lichtführung** einzuplanen als auch **ausstellungsbegleitende** Kommunikationskonzepte zu entwickeln, die sich in Print- und Online-Werbung sowie im begleitenden Merchandising auswirken. Dies erfordert sowohl eine hoch künstlerische und innovative als auch eine klar strukturierende Herangehensweise.

Anhand praxisorientierter Projektarbeiten werden **Szenarien** entwickelt, die zur Erarbeitung grafischer Leit- und Orientierungssysteme, von Bühnenbildnerischen Szenografien, von Messeständen auf Publikums- und Fachmessen, Produkt- und Unternehmenspräsentationen - auch im Rahmen von Events – bis zur Umsetzung von Ausstellungen in gegebenen Räumen eines Museums führen. Exemplarisch werden die gewonnenen Erkenntnisse in 1:1 Übungen am Realobjekt und im Team überprüft.

Kommunikation im Raum sollte sich dem Besucher verdichtend, strukturierend, anspruchsvoll, individuell und kurzweilig präsentieren. Dies wird für Institutionen, Firmen, Konzerne, Kommunen und Länder zunehmend wichtig, da sie im Rahmen der Darstellung einen sehr **öffentlichkeitsrelevanten Imagefaktor** darstellt. Insofern kommt dem Kommunikationsgestalter im Raum die Aufgabe zu, **wissenschaftliche Recherche** im Rahmen einer Ausstellung, **Marketing-Konzepte** im Zusammenhang von Messen, Präsentationen oder Events sowie **künstlerischer Inhalte** im Rahmen der Szenografie anschaulich zu verdeutlichen. Durch verschiedene Darstellungstechniken (siehe Design-tools Visuelle Kommunikation) und Präsentationen wird der Student in diesen Fertigkeiten trainiert. Durch **Exkursionen** und in der Auseinandersetzung mit Persönlichkeiten der Ausstellungsgestaltung, Leitsystematik, des Bühnenbildes und des Messebaus wird ein Höchstmaß an Aktualität in der Gestaltung erreicht. **Grundübungen** in Corporate Design, Werbung, Bühnenbild und klassischer Kommunikation runden das Profil des Kommunikationsgestalters im Raum interdisziplinär ab.

Design und Business

Visuelle Kommunikationsgestalter sind **Dienstleister**, die ihre kreativen Ideen in Vermarktung fördernde, Aufmerksamkeit generierende, sachgerechte oder schlichtweg innovative überraschende Lösungen umsetzen. Diese Lösungen sind im Umfeld eines immer härter werdenden Wettbewerbes ohne ein Verständnis des Marktes nicht mehr denkbar.

Deshalb ist es Ziel des Lehrgebietes "Design und Business", eine für Designer relevante **Grundkenntnis in Wirtschaft, Wahrnehmung, Management und Marketing** zu erzielen. Schwerpunkt dieses Stoffgebietes ist ein wirtschaftliches Grundwissen, das sowohl für den selbständigen als auch den angestellten Designer große Bedeutung besitzt. Das Stoffgebiet wird durch praxisorientierte Beispiele, Übungen und durch tagesaktuelle Themen untermauert.

Themen sind:

Projektmanagement und Entscheidungsstrukturen in Unternehmen (Abstimmungs- und Ablaufmodelle für Projekte); **rechtliche** Gesellschaftsformen von Unternehmen; Fachbe-

griffe des Managements und des Marketings (übliche Anglizismen); Prozesse und **Steuerungsmechanismen** in Unternehmen. Komplexe und vernetzte Projektstrukturen, sowohl auf Dienstleistungs- als auch auf Unternehmensseite, werden in praxisnahen Vorlesungen und Übungen erörtert.

Das Modul **Marke und Marketing** lehrt die Themen der Markenbildung und -steuerung sowie Marketing. Design ist immer enger an Markeninhalte und Vermarktungsformen gekoppelt. Designer müssen in der Lage sein Marketingpläne zu interpretieren und ihre Erfahrungen im Umgang mit Zielgruppe, Segmentierung und Differenzierung des Marketingmixes wiederzugeben.

Markenrecht und allgemeines Schutzrecht erfährt im Berufsalltag des Designers im Zeitalter des Eklektizismus¹⁴ eine leider zunehmend große Bedeutung. In diesem Stoffgebiet werden die Möglichkeiten und Grundlagen des gewerblichen Schutzrechtes dargestellt; die Studierenden werden auf den Umgang mit schutzrechtlichen Fragen sensibilisiert.

Wahrnehmungspsychologie konfrontiert den Gestalter mit wissenschaftlich erarbeiteten Erkenntnissen aus dem Bereich der sinnlichen Rezeption. Farbpsychologie, Eye-Tracing-Erkenntnisse und Darstellung allgemein menschlicher Sinnesgewohnheiten sind bei der Erarbeitung von Lösungen zu berücksichtigen.

In Grundzügen werden Studierende auf die ersten und notwendigen Schritte in eine eventuell angestrebte Selbständigkeit vorbereitet.

Lehrgebietsübergreifende Projektarbeit

In den Projekten werden **neue und eigenständige** Gestaltungsansätze, Formensprachen und Lösungsstrategien entwickelt und mit Hilfe der spezifischen Designtools umgesetzt. Aufgabenstellungen für die Projekte sind grundsätzlich **praxisorientiert**, die Zusammenarbeit mit Unternehmen oder anderen Organisationen ist dabei erwünscht. Verschiedene Themenstellungen ermöglichen die **interdisziplinäre Zusammenarbeit** mit verschiedenen Lehrgebieten. Diese Interdisziplinarität konfrontiert den Studierenden mit neuen relevanten Erkenntnissen und stärkt das Projektergebnis durch die Beachtung mehrerer Einflüsse. Die in einem solchen Rahmen stattfindende Projektarbeit (andere Fachgebiete/Partner aus dem Bereich von Organisationen oder der Industrie) trainieren die Kommunikations- und Teamfähigkeit des Studierenden.

Stegreifprojekte, Kurzprojekte und **Exkursionen** runden die Ausbildung ab.

¹⁴ Eklektizismus bezeichnet den Vorgang des Zusammenfügens alter Stilelemente zu neuen.

Praxissemester

Das Praxissemester ist fester Bestandteil des Studiums. Die Dauer des Praktikums im Praxissemester beträgt mindestens 100 Präsenztage und **maximal 6 Monate**. Das Praxissemester wird vom Studiengang betreut und von **unterstützenden Lehrangeboten** umrahmt. Die Module Unternehmensgründung und Projektmanagement werden in Form von **Blockseminaren** durchgeführt. Geeignete Praktikumsplätze sind vom Studierenden **selbst** zu organisieren und zur Anerkennung mit der Fakultät abzustimmen. Während des Praxissemesters gewinnt der Studierende praxisnahe Einblicke in das spätere Berufsleben. Er arbeitet aktiv in Unternehmen an designrelevanten Aufgabenstellungen mit und dokumentiert die Ergebnisse. Vorzugsweise ist ein **Auslandsaufenthalt** erwünscht, da dies die internationale Ausrichtung des Studierenden fördert.

10.7 Perspektiven nach dem Studium

Die Kommunikation ist und bleibt ein **Wachstumsmarkt**. Es wird auch weiterhin großen Bedarf an Kommunikationsdesignern geben.

Die Chancen stehen aus heutiger Sicht gut.

Dabei ist der Arbeitsmarkt künftig **weniger als bisher auf Deutschland** begrenzt. Denn schon jetzt haben viele Kommunikation treibende und beauftragende Unternehmen und Organisationen Geschäftsverbindungen oder **Dependenzen im Ausland**. Sie folgen dem Markt für Waren und Dienstleistungen, der sich längst internationalisiert hat.

Der Berufseinstieg wird erleichtert, wenn die Gestalterausbildung an den Bedürfnissen der beruflichen Praxis orientiert ist. Dem tragen wir in Pforzheim Rechnung durch praxisnahe Projekte und solche, die in Zusammenarbeit mit Wirtschaftsunternehmen oder anderen Organisationen bearbeitet werden. Die Studiensemester und Aufenthalte im Ausland und die Praktika in förderlichen Unternehmen sind ebenfalls Grundlage für die **Wertschätzung**, die Unternehmen unseren Studienabgängern entgegenbringen.

Berufseinstiege sind in vielen Unternehmen möglich. Hier sind Designer zunächst als **Layouther, Screen-Designer** und **Gestalter im Raum** gefragt und müssen sich als Teammitglied bewähren. Bei Einsatz und Eignung sind **gute Aufstiegsmöglichkeiten** und Verdienstmöglichkeiten zum **Art Director** und **Creative Director** gegeben.

Berufseinsteiger wählen oft aber auch direkt den Weg in die **Selbständigkeit** oder in kleine Arbeitsgemeinschaften. Sie betreuen eigene Kunden oder sind als Free-Lancer für Agenturen oder direkt für **Wirtschaftsunternehmen** beziehungsweise **Kulturorganisationen** tätig. Die neuen Kommunikationsmöglichkeiten befördern diesen Trend.

Noch bessere Perspektiven

Die Eintrittschancen steigen in dem Maße, wie der Bedarf vorhanden und durch die Qualifikation des Studienabgängers gedeckt ist. Dieser Bedarf hat sich **stark ausdifferenziert**. Die Anforderungen an Multimediagestalter zum Beispiel sind inzwischen so spezieller Art, dass Dauer und Ausrichtung der allgemeinen Grafikdesigner-Ausbildung nicht mehr ausreichen. Deshalb werden innerhalb des Studiengangs - im 3. 4. und 6. Semester - spezielle Module angeboten, welche die Möglichkeit für die Studierenden bieten, sich nach Neigung und öffentlichem Bedarf in der einen oder anderen Disziplin **vertiefend zu spezialisieren**.

Wir werden deshalb neben einer soliden Designer-Grundausbildung Module für fachliche Vertiefungsmöglichkeiten in drei signifikanten Feldern anbieten:

Multimedia-Design, Print-Design und Raum-Design.

Diese Qualifikationsfelder sind durch das Lehrangebot abgedeckt und personell repräsentiert.

Anlage 6a (Ba): Studien- und Prüfungsplan für den ersten Studienabschnitt Visuelle Kommunikation Bachelor-Studiengänge BA-VK

Module und Lehrveranstaltungen	Modul-/ LV-Nummer	Gesamt		1. Sem.		2. Sem.		Prüfungsleistungen			Gewichtung	
		Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Prüfungs- semester	Prüfungsart ¹⁾	Klausur- dauer in Minuten	Bachelor vorprüfung	Ø x
1. Grundlagen der Gestaltung												
Zeichnung	GDC1010										1:1	4
Zeichnung I	GDC1011	4	4	4	4			1.	PLS			
Zeichnung II	GDC1012	4	4			4	4	2.	PLS			
Malerei / Medien	GDC1020										1:1	4
Malerei / Medien / angrenzende Gebiete I	GDC1021	4	4	4	4			1.	PLS			
Malerei / Medien / angrenzende Gebiete II	GDC1022	4	4			4	4	2.	PLS			
2. Kulturwissenschaften												
Formgeschichte	KWS1010										1:1:1	2
Allgemeine Designgeschichte	KWS1011	2	2	2	2			1.	PLK	60/90/120		
Spezifische Designgeschichte ¹⁾	KWS1012	2	2			2	2	2.	PLH/PLK/PLR	60/90/120		
Kunstanalyse ¹⁾	KWS1013	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Wahrnehmung / Kreativität	KWS1020										1:1:1	2
Kreativitätstheorie ¹⁾	KWS1021	2	2			2	2	2.	PLH/PLK/PLR	60		
Ästhetik ¹⁾	KWS1022	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Wahrnehmungstheorie ¹⁾	KWS1023	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Gesellschaft und Zeichen	KWS1030										1:1:1	2
Kultursozologie I ¹⁾	KWS1031	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
Kultursozologie II ¹⁾	KWS1032	2	2			2	2	2.	PLH/PLK/PLR	60		
Semiotik ¹⁾	KWS1033	2	2	2	2			1.	PLH/PLK/PLR	60		
4. Designtools												
Schrift / Foto / Präsentation	DTO1010											
Einführung Fotografie ²⁾	DTO1011	2	2	2	2			1.	UPL			
Einführung Typografie ²⁾	DTO1012	2	2	2	2			1.	UPL			
5. Studiengangspezifische Designtools												
Designtools VK	DTV1510											
IT-Grundlagen; Netz (Block) ³⁾	DTV1511	2	2	2	2			1.	UPL			
IT-Bild Still / Motion ³⁾	DTV1512	2	2			2	2	2.	UPL			
IT-DTP layout/publishing ³⁾	DTV1513	2	2			2	2	2.	UPL			
Fotografie 2	DTV1514	2	2			2	2	2.	PLS			
Schibletchnik / Illustration	DTV1515	2	2			2	2	2.	PLS		1	3
6. Projektarbeiten Grundlagen	PGV1510											
Projekt I ³⁾	PGV1511	4	4	4	4			1.	PLP		1	5
Projekt II ³⁾	PGV1512	8	6			8	6	2.	PLP		1	5
Summe		60	58	30	30	30	28					27

¹⁾ Sind mehrere Prüfungsarten genannt, bestimmen die Prüfer Art und Anzahl der Prüfungsleistungen.

²⁾ Es erfolgt eine Leistungsbewertung erfolgreich bestanden / nicht erfolgreich bestanden

³⁾ Der erfolgreiche Abschluss ist Voraussetzung für die Teilnahme an der Veranstaltung in Projektarbeit des Folgesemesters

Anlage 6b (Ba): Studien- und Prüfungsplan für den zweiten Studienabschnitt Visuelle Kommunikation Bachelor-Studiengänge BA-VK

Module und Lehrveranstaltungen	Modul/ LV-Nummer	Gesamt		3. Sem.		4. Sem.		5. Sem. Praxissem.		6. Sem.		7. Sem.		Prüfungsleistungen			Gewichtung		
		Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Prüfungs- semester	Prüfungsart ¹⁾	Klausur- dauer in Minuten	Bachelor Thesis	Ø x	
1. Grundlagen der Gestaltung																			
Bild / Raum / Skulptur	GDG1030																	1:1	4
Bild / Raum / Skulptur I	GDG1031	4	4	4	4								3	PLS					
Bild / Raum / Skulptur II	GDG1032	6	4			6	4						4	PLS					
Medien	GDG1040																	2:1	4
Audiovisuelle Medien	GDG1041	4	4	4	4								3	PLS					
Interdisziplinäres Kurzprojekt ¹⁾	GDG1042	2	2								2	2	7	PLP / PLS					
3. Design und Business																			
Wirtschaft und Management	DUB1010																	1:1	2
BWL für Designer ¹⁾	DUB1011	2	2			2	2						4	PLH / PLK / PLR	60				
Design und Management ¹⁾	DUB1012	2	2			2	2						4	PLH / PLP / PLR					
Marke und Marketing	DUB1020																	1:1	2
Design und Marke / Branding ¹⁾	DUB1021	2	2			2	2						4	PLH / PLP / PLR / PLS					
Design und Marketing ¹⁾	DUB1022	2	2							2	2		6	PLH / PLP / PLR / PLS					
Design und Recht	DUB1030																	1:1	2
Recht für Designer ¹⁾	DUB1031	2	2							2	2		6	PLH / PLK / PLR / PLS	60				
Unternehmensrecht ¹⁾	DUB1032	2	2							2	2		6	PLH / PLK / PLR / PLS	60				
4. Designtools																			
Präsentationstechnik / Rhetorik ²⁾	DTO1013	2	2	2	2								3	UPL					
Fotografie 3	PAV1540	2	2	2	2								3	PLS			1	2	
7. Projektarbeiten																			
Projekt Multimedia Grundlagen ³⁾	PAV1510	6	4	6	4								3	PLP			1	3	
Projekt Corporate Design ³⁾	PAV1520	6	4	6	4								3	PLP			1	3	
Projekt Kommunikation im Raum ³⁾	PAV1530	6	4	6	4								3	PLP			1	3	
Stegreifprojekt	SPV1510	2	2			2	2						4	UPL					
Projektwahl 4.Sem (A+B)																			
A. User Centred Interface Design ³⁾	PMV1511	8	6			8	6						4	PLP			1	5	
A. Projekt Print-Medien Einführung ³⁾	PKV1511	8	6			8	6						4	PLP			1	5	
B. Projekt Informationsstrukturen KIR ³⁾	PRV1511	8	6			8	6						4	PLP			1	5	
B. Werbung/Text ³⁾	PKV1512	8	6			8	6						4	PLP			1	5	
Projektwahl 6.Sem (C+D entsprechend 4.Sem)																			
C. New Media Design ³⁾	PMV1512	8	6							8	6		6	PLP			1	5	
C. Print/Publikationen ³⁾	PKV1513	8	6							8	6		6	PLP			1	5	
D. Inszenierung im Raum ³⁾	PRV1512	8	6							8	6		6	PLP			1	5	
D. Illustration ³⁾	PKV1514	8	6							8	6		6	PLP			1	5	
Trickfilm / Animation	PAV1550	8	6							8	6		6	PLP			1	5	
Abschlussprojekt I	PAV1560	6	2									6	2	7	PLP		1	1	
Abschlussprojekt II	PAV1570	6	2									6	2	7	PLP		1	1	
Konzeptionelle Illustration / Kunst-VK	PAV1580	4	2									4	2	7	PLP		1	2	
9. Praktisches Studiensemester	PSV1110																		
Unternehmenspraxis	PSV1111	24	0					24	0				5						
IT Pre-Press/Multimedia ²⁾	PSV1112	6	4					6	4				5	PVL-PLT					
10. Bachelor-Vorprüfung	BVV1100												2						10
11. Bachelorarbeit Thesis ⁴⁾	BTV1100	12	0									12	0	7					16
Summe		150	84	30	24	30	24	30	4	30	24	30	8						80

¹⁾ Sind mehrere Prüfungsarten genannt, bestimmen die Prüfer Art und Anzahl der Prüfungsleistungen.

²⁾ Es erfolgt eine Leistungsbewertung erfolgreich bestanden / nicht erfolgreich bestanden

³⁾ Der erfolgreiche Abschluss ist Voraussetzung für die Teilnahme an der Veranstaltung in Projektarbeit des Folgesemesters.

⁴⁾ Die Bachelorarbeit (Thesis) sind als folgende Varianten möglich: 1. Hauptgewicht Konzeption, Design und mündliche Abschlussprüfung oder 2. Wissenschaftliche Arbeit und mündliche Abschlussprüfung.

11 Master of Arts in Transportation Design¹⁵

11.1 Kurzportrait

Der Studiengang Master of Arts im Fach Transportation Design wendet sich an graduierte **Industrie-** oder **Transportation Designer** mit den Abschlüssen Bachelor oder Diplom.

Unterrichtssprache ist **Englisch**.

Die Regelstudienzeit zur Erlangung des Abschlusses Master of Arts beträgt **drei Semester**, wobei das letzte Semester für die Erarbeitung der Masterthesis vorgesehen ist. Diese beinhaltet einen **Fahrzeugentwurf** (Interieur und/oder Exterieur), der zeichnerisch und als Datenmodell vorgelegt werden muss sowie eine **theoretische Abhandlung** zum Thema beziehungsweise zu einem Teilgebiet des Themas.

Die Masterthesis kann in Zusammenarbeit mit einem Industrieunternehmen erarbeitet werden. Ein **Industriepraktikum** gehört nicht zum formal vorgesehenen Ablauf, kann aber während des Studiums stattfinden.¹⁶

11.2 Inhalte

Der Kurs teilt sich thematisch in **drei Hauptteile**. Das erlangte Wissen aller Fächer wird grundsätzlich an der laufenden Projektarbeit angewandt.

1. Im Modul „**Professional Studies**“ werden auf den Fahrzeugentwurf spezialisiertes und für diesen typisches theoretisches Wissen sowie automotiv-typische Darstellungstechniken vermittelt. Insbesondere für den Industrial Designer beinhaltet dieses Modul die bis dahin noch nicht bekannten **fahrzeugspezifischen Methoden** und Kenntnisse.
2. Das Modul „**Automotive Exterieur**“ beinhaltet einen vollständigen Fahrzeug-Exterieur-Entwurf. Als Studienarbeit im Sinne eines Prüfungsbeleges erstellen die Kursteilnehmer ein 3D-Datenmodell ihres Entwurfs und erzeugen daraus Renderings. Auf dem Wege dahin durchlaufen sie alle dafür notwendigen Stadien wie Konzeption, Packaging, Ideenphase, Arbeits- und Designtape, Modeling und Rendering.
3. Das Modul „**Automotive Interieur**“ hat den prinzipiell gleichen Ablauf wie das vorherige, jedoch in der dem Thema eigenen höheren Komplexität. Das für die Erstellung eines Interieur-Entwurfs notwendige Wissen wird innerhalb des Moduls vermittelt. Die Studienarbeit im Sinne eines Prüfungsbeleges wird in derselben Technologie wie im vorherigen Modul erstellt. Ergänzend stellen die Kursteilnehmer hier in Form von Computeranimationen (bewegten Bildern) mechanische Funktionen einzelner Elemente des Entwurfs dar.

¹⁵ Informationen zur Bewerbung finden Sie zusätzlich in Kapitel 3.

¹⁶ Im Fall der Durchführung eines freiwilligen Praktikums sind auch für das betreffende Semester Studiengebühren zu entrichten.

Die für die Erstellung von 3D-Datenmodellen und Renderings und Animationen notwendigen Kenntnisse (**Alias AutoStudio, adobe After Effects etc.**) in verschiedenen Ausbaustufen sind ebenfalls Bestandteile der Module.

11.3 Ziele

Der Absolvent des Kurses wird in die Lage versetzt, sofort nach dem Abschluss **in der Fahrzeug-** beziehungsweise **Automobilindustrie** in einer über seine eigene Entwurfsarbeit hinaus **verantwortlichen Position** zu arbeiten. Im Gegensatz zu den Absolventen des Bachelor-Kurses erfüllt der Master of Arts im Fach Transportation Design die nötigen Voraussetzungen ein Projektteam zu strukturieren, ein Designprojekt zu planen und seine Durchführung zu überwachen.

Die Einsatzbereiche des Absolventen umfassen den Entwurf in **Seriendesign** oder **Advanced Design**, die Modellbaubetreuung sowie die Arbeit in einem gemischten Team (Entwicklung, Marketing, Design).

Die Regelstudienzeit beträgt drei Semester. Für Absolventen eines den Zulassungsbedingungen entsprechenden Diplomstudienganges kann sich durch Anerkennung von Prüfungsleistungen die Regelstudienzeit auf zwei Semester reduzieren. Die Anerkennung bedarf bei hochschulfremden Bewerbern der Einzelfachprüfung durch den Prüfungsausschuss. Für interne Bewerber wird eine entsprechende Regelung durch den Prüfungsausschuss einmalig festgelegt. Diese dient dem Prüfungsamt als Verfahrensgrundlage. Der erfolgreiche Abschluss des Aufbaustudiums führt zum Titel „Master of Transportation Design (MTD)“.

Die **Bewerbungsunterlagen** sind im Internet erhältlich unter http://www.gestaltung.hs-pforzheim.de/inhalte/358/anmeldeformular_Master.pdf

11.4 Semesterstrukturierung

1. Semester

- Designconcept and -process
- CA modeling 3d (1)
- New Technology Ergonomics
- Design Management
- Formanalysis 3d (1)
- Presentation Techniques 2d

2. Semester

- Designconcept and -process (Project)
- CA modeling 3d (2)
- CA material simulation I + II
- Presentation Techniques virtuales
- Formanalysis 3d (2)
- Presentation Techniques 2d
- Color & Trim

3. Semester

- Thesis

Anlage 2b (Ma): Studien- und Prüfungsplan für den Master of Arts in Transportation Design MA-TD

Module und Lehrveranstaltungen	Modul-/ LV-Nummer	Gesamt		1. Sem.		2. Sem.		3. Sem.		Prüfungsleistungen			Gewichtung	
		SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	Prüfungs- semester	Prüfungsart ¹⁾	Klausur- dauer in Minuten	Master Thesis	Øx
1. Professional Studies														
Technology	PST2410													
New Technology Ergonomics	PST2411	3	2	3	2					1.	PLS		1	
Management	PST2420													
Design Management ¹⁾	PST2421	6	4	6	4					1.	PLH/PLK/PLR		1	
Presentation Techniques	PST2430													
Presentation Techniques 2d	PST2431	4	2	4	2					1.	PLP		1	
Presentation Techniques virtual	PST2432	4	2			4	2			2.	PLP		1	
2. Automotive Exterior														
Project Exterior	AET2410													
Designconcept and -process (Project) ²⁾	AET2411	7	8	7	8					1.	PLP	60	5	
CA exterieur modeling	AET2420													
Formanalysis 3d I	AET2421	4	2	4	2					1.	PVL-MP	60		
CA modeling 3d I	AET2422	5	4	5	4					1.	PLS	60	2	
3. Automotive Interior														
Project Interior	AIT2410													
Designconcept and -process (Project)	AIT2411	8	10			8	10			2.	PLP		5	
Color + Trim ¹⁾	AIT2412	6	2			6	2			2.	PLH/PLK/PLR		1	
CA interior modeling	AIT2420													
Formanalysis 3d II	AIT2421	4	2			4	2			2.	PVL-MP			
CA modeling 3d II	AIT2422	5	4			5	4			2.	PLS		2	
CA material simulation I+II	AIT2423	4	2			4	2			2.	PLS		1	
4. Thesis	MAT2100	30	0					30	0	3.			10	
Summe		90	44	29	22	31	22	30	0				0	

¹⁾ Sind mehrere Prüfungsarten genannt, bestimmen die Prüfer Art und Anzahl der Prüfungsleistungen.

²⁾ Der erfolgreiche Abschluss ist Voraussetzung für die Teilnahme am Project Interior (Designconcept and -process des Folgesemesters).

12 Master of Arts in Creative Direction¹⁷

12.1 Kurzportrait

Immer deutlicher zeichnet sich in den letzten Jahren eine **Erweiterung** des traditionellen Berufsbildes des Designers ab. So meint Design **mehr** als die Bereicherung unserer Warenwelt mit immer neuen Hüllen und Produkten. Im Vordergrund steht hier weniger gewinnmaximierendes und konsumorientiertes Denken und Handeln, sondern viel mehr der **sozialverantwortliche** und **nachhaltige** Entwurf sich ständig erneuernder kultureller Welten. Designer analysieren nicht nur das Gegebene, sondern eröffnen neue Möglichkeiten, stellen Bestehendes in Frage und entwickeln kreative Prognosen. Gerade diese Fähigkeiten erweisen sich mehr denn je als eine wertvolle und unerlässliche Qualifikation zur Unternehmensführung. Ein Markt, der nicht nur kurzfristig auf Trends reagieren möchte, benötigt entscheidendes und nachhaltiges Innovationspotential: den **Gestalter mit Führungsqualitäten** – creative leadership.

Als Designer und Manager in einem vereint ein Kreativmanager gestalterische Fähigkeiten mit kritischem Vermögen und analysierender Beobachtungsgabe. Er benötigt neben **kreativer Kompetenz** auch **Führungsqualitäten** und umfassendes **Methodenwissen**. Der Pforzheimer Master of Arts in Creative Direction hat sich gerade diese Verbindung verschiedener Kompetenzen zum Ziel gesetzt. In einem einzigartigen Programm werden Designer verschiedenster Fachrichtungen zusammengeführt und zu erfolgreichen kreativen Führungskräften ausgebildet – mit hervorragenden Zukunftschancen auf dem Arbeitsmarkt: in Unternehmen aber auch in eigenständiger Beratertätigkeit.

Mit dem Studiengang des Masters of Arts in Creative Direction wurde die Fakultät Gestaltung der Hochschule Pforzheim im Oktober 2007 vom amerikanischen Wirtschaftsmagazin BusinessWeek **neben Schulen wie Harvard, Stanford und dem MIT zu den international besten Ausbildungsstätten im Bereich des Designs gezählt**.

12.2 Berufsbild Master of Arts in Creative Direction

Absolventen des Studiengangs Master of Arts in Creative Direction haben mannigfaltige Möglichkeiten, ihre Fähigkeiten am Markt zu platzieren. Mit **Werbe- und Designagenturen, mittelständischen Betrieben** und **Großunternehmen** oder **Unternehmensbera-**

¹⁷ Informationen zur Bewerbung finden Sie zusätzlich in Kapitel 3.

tungen steht ihnen ein breites Spektrum beruflicher Weiterentwicklung offen. Auch die Gründung und erfolgreiche Leitung eines **eigenen Unternehmens** im Bereich Design oder Designberatung ist eine Erfolg versprechende Option. Durch die Verbindung von Fähigkeiten im Bereich Designmanagement und in der Analyse neuester Entwicklungen und Erfordernisse können unsere Absolventen sowohl als **Creative Director, Design-Consultant**, als **Produktmanager** oder **-entwickler** arbeiten.

Der Studiengang Master of Arts in Creative Direction hat es sich mit Blick auf sich abzeichnende Entwicklungen zum Ziel gesetzt, den **Wirkungsgrad** designspezifischer Fähigkeiten zu **erhöhen** und diese mit analysierenden, organisierenden und reflektierenden Kompetenzen zu kombinieren. Gerade weil kreatives Denken weniger schematisch agiert, sondern offen **komplexe Zukunftsvisionen** entwirft, wird es zunehmend von Personen in leitenden Positionen gefordert. Diese designspezifische Fähigkeiten gepaart mit der besonderen Befähigung zur **Visualisierung** von Sachverhalten und Ideen erlauben es, einen eigenständigen **neuen Managertyp** auszubilden, der Unternehmen sicher und innovativ führt und berät.

12.3 Ziele des Studiengangs

Der Masterstudiengang bietet kreativen Designern/innen eine **differenzierende Vertiefung** ihrer kreativen Kompetenz. Ziel ist die Absolventen zu **Experten** in Kreativität, Innovation, Art Direction und innovativer Marktbearbeitung zu machen. International renommierte Visiting-Artists, Designer und Professoren geben gemachte Erfahrung und Ergebnisse ihrer Forschung an die Studierenden weiter.

Die Entwicklung von **kreativer Kompetenz** steht im Mittelpunkt. Wissenschaften wie **Psychologie, Verhaltensforschung, Philosophie, Ethik** und **kognitive Wissenschaften** bilden dafür das Fundament.

Die Entwicklung von Innovationen und die Umsetzung von Visionen sind die Schwerpunkte, die den Studierenden aufzeigen, wie wichtig die eigenständige Kreation ist und welche Methoden erforderlich sind um erfolgreich zur Problemlösung zu kommen.

Ein weiterer Schwerpunkt ist Design als **Dienstleistung** weiter zu entwickeln und die Einbeziehung von Unternehmensidentität, Markenstrategien, Lifestyles und Zielgruppen-Szenarien in der Gestaltung zu ermöglichen.

Gerade in den Bereichen, in denen das Design zu Hause ist, sind enorme **Entwicklungsgeschwindigkeiten** zu beobachten. Wandel der Kommunikationsmedien und Wechsel im Konsumverhalten schaffen neue Chancen für die Kreativität des Designers. Innovative Fertigungsmethoden und moderne Logistik geben interessanten neuen Produktideen Chancen.

Was nutzen die besten Ideen, ohne die richtigen **Marktzugänge** und **Vermarktungsformen**. Die Studierenden kennen die Grundlagen der Vermarktung und sind in der Lage kreative Schlüsse zu ziehen.

Ziel des Studienganges ist aufbauend auf dem Bachelor die „Creative Leadership“ in den Unternehmen zu erreichen und die Studierenden zu befähigen **zu führen** und **erfolgreiche Ideen** und Designs sicher in die Zielmärkte und zu den angestrebten Zielgruppen zu tragen.

12.4 Studienablauf

Das Masterstudium ist auf **drei Semester** ausgelegt. In den ersten beiden Semestern finden Vorlesungen statt und werden interdisziplinäre praktische Aufgaben bearbeitet. Das dritte Semester bleibt für die Anfertigung der Thesis frei von Pflichtveranstaltungen. Die Vorlesungen und Kurse werden, soweit möglich, an drei aufeinander folgenden Tagen abgehalten. Der dadurch entstehende Freiraum bietet Gelegenheit für die konzentrierte und effektive Vorbereitung und Nachbereitung der Veranstaltungen sowie die selbständige Weiterentwicklung aktueller Projekte.

Die **Thesis** hat entweder die Form einer theoretischen Abhandlung (wahlweise in deutscher oder englischer Sprache) oder wird in Zusammenarbeit mit der Industrie als praktische Arbeit angefertigt. In beiden Fällen gelten die üblichen Regeln wissenschaftlichen Arbeitens. Das **Niveau der Masterthesis** ist deutlich über dem einer Bachelorthesis oder Diplomarbeit angesiedelt. Die Thesis wird von zwei Betreuern begleitet, mindestens einer der beiden Gutachter muss ordentlicher Professor an der Fakultät Gestaltung der Hochschule Pforzheim sein.

12.5 Lehrinhalte und Lehrgebiete

Die Lehrenden des Studiengangs sind Designer, Künstler, Wissenschaftler und Wirtschaftsexperten. Sie kommen mehrheitlich aus den fünf verschiedenen Designstudiengängen der Fakultät Gestaltung.

Erweitert wird das Profil in der Lehre durch externe **Dozenten**:

Für ein differenziertes und kreativ besonderes Gestaltungspotenzial ist die Breite der Erfahrung und des eigenen Horizonts ganz wesentlich. Ein wichtiger Teil dieses Masters ist

der **direkte Kontakt** mit Künstlern, Designern und Forschern, die ihre Erfahrungen, Forschungen und Denkweisen in den Lehrplan einbringen. Multidisziplinäre Projekte, in deren Rahmen spannende (internationale) Persönlichkeiten eingeladen werden, begleiten jeden Masterstudiengang. Die Studierenden trainieren und erproben in den Projektarbeiten so ihre neu erlernten Fähigkeiten und Kompetenzen. Dieser dynamische Aspekt des Masters setzt immer aktuelle Schwerpunkte und prägt unmittelbar die Entwicklungsfähigkeit und Agilität des Masters.

Das Ausbildungsprogramm für die MACD-Studierenden setzt sich aus folgenden Lehrgebieten zusammen:

- Creative Competence
- Creative Market Competence
- Creative Leadership

12.6 Beschreibung der Lehrgebiete

Creative Competence

In diesem Lehrfeld werden die schöpferischen und methodischen Ressourcen der Studierenden vertieft und ausgebaut. Dazu zählen beispielsweise die Fähigkeit des **Perspektivenwechsels**, der souveräne Umgang mit **komplexen Sachverhalten** und die Fähigkeit zur **kritischen Reflexion** der eigenen Arbeit. Nicht zuletzt zählt dazu auch die Reflexion der eigenen Position als Gestalter sowie die Kultivierung eines adäquaten Blicks auf das Phänomen Design. Die anwendungsbezogene Auseinandersetzung mit komplexen kulturellen, gestaltungsspezifischen und technischen Problemstellungen versetzt die Studierenden zudem in die Lage, **erfolgreiche** Produkt- und Markenidentitäten zu gestalten.

Neben der fachlichen und methodischen **Handlungskompetenz**, zu der State-of-the-Art-Wissen, Argumentationsfähigkeit, konzeptionelles und interdisziplinäres Denken, aber auch selbständige Weiterbildung sowie systematisches Vorgehen zählen, spielen Techniken der Ideenfindung, -bewertung und -umsetzung eine wichtige Rolle.

Creative Market Competence

Spezifisches Wissen über **Märkte**, **Tendenzen** und **Entwicklungen** ist elementarer Bestandteil einer zukunftsorientierten Gestaltungsstrategie. Innovative und kreative Spitzenleistungen setzen den sicheren Umgang mit Methoden und Wissensbeständen verschiedener Disziplinen voraus. Die Studierenden analysieren Markt- und Konsumentenverhalten und nutzen die gewonnenen Erkenntnisse dazu, sich Perspektiven zur Entwicklung oder Verbesserung zukunftsweisender Kommunikations- und Designprodukte

zu erschließen. Im Bereich **New Business** lernen die Studierenden, neue Geschäftsfelder von der Idee über das Produkt bis hin zur erfolgreichen Etablierung am Markt strategisch zu planen und deren Umsetzung zu leiten. Hinzu kommen Fähigkeiten im Aufbau und der Erhaltung erfolgreicher Kundenbeziehungen. Durch die dem Design inhärente Nutzer- und Kundenorientierung sind die Studierenden in der Lage, innovative Marketing- und Vertriebsansätze zu konzipieren.

Creative Leadership

Mit dem Bereich Creative Leadership werden die **Führungsqualitäten** der Studierenden entwickelt. Wer in leitender Position Mitarbeiter unter innovativen Vorzeichen führen will, muss nicht nur Ideen und Visionen entwickeln können, sondern vor allem in der Lage sein, kreative Prozesse zu **organisieren** und Zielsetzungen adäquat zu **kommunizieren**. Neben den üblichen sozialen Kompetenzen wie Team- und Dialogfähigkeit bedarf es dabei der Befähigung in einem weit reichenden Maße **Verantwortung** übernehmen zu können.

Anlage 3b (Ma): Studien- und Prüfungsplan für den Master of Arts in Creative Direction MA-CD

Module und Lehrveranstaltungen	Modul-/ LV-Nummer	Gesamt		1. Sem.		2. Sem.		3. Sem.		Prüfungsleistungen			Gewichtung	
		SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	SWS	Credits	Prüfungs- semester	Prüfungsart ¹⁾	Klausur- dauer in Minuten	Master Thesis	Øx
1. Visiting Artists, Designers and Professors	MDP2010													
Multidisciplinary Design Project I ²⁾	MDP2011	6	2	6	2					1.	PLP		1	6
Multidisciplinary Design Project II	MDP2012	6	2			6	2			2.	PLP		1	6
2. Creative Competence														
Cultural Design Competence	CDC2010												1:1:1	4
Intercultural Design Contexts ¹⁾	CDC2011	2	2	2	2					1.	PLH/PLR			
Theories of Perception ¹⁾	CDC2012	2	2	2	2					1.	PLH/PLR			
Philosophy, Ethics ¹⁾	CDC2013	2	2	2	2					1.	PLH/PLR/PLK	60		
Aesthetics/Semiotics, Theory of Design ¹⁾	CDC2014	2	2	2	2					1.	PLH/PLR/PLK	60		
Design and Innovation	CDC2020												1:1:1	4
Sustainability ¹⁾	CDC2021	2	2			2	2			1.	PLH/PLR/PLK	60		
Research, Development und Usability ¹⁾	CDC2022	2	2	2	2					2.	PLH/PLR/PLK	60		
New Technologies, Materials & Processes ¹⁾	CDC2023	2	2			2	2			1.	PLH/PLR/PLK	60		
Identity Building	CDC2030												1:1:1	2
Brand-, Corporate-, Product-Identity ¹⁾	CDC2031	2	2			2	2			2.	PLH/PLR			
Identity Switching, Gender Studies+Rituals ¹⁾	CDC2032	2	2			2	2			2.	PLH/PLR			
Lifestyles, Trend Scouting, Market Re. ¹⁾	CDC2033	2	2			2	2			2.	PLH/PLR			
New Media Creation and Communication	CDC2040												1:1:1	2
Innovative Media Systems ¹⁾	CDC2041	2	2			2	2			2.	PLR/PLP			
Media and Communication Strategy ¹⁾	CDC2042	2	2			2	2			2.	PLH/PLR			
User centered Media and Media Creation ¹⁾	CDC2043	2	2			2	2			2.	PLR/PLK	60		
Design Methodology	CDC2050												1:1:1	4
Visioneering and Creative Strategies ¹⁾	CDC2051	4	2	4	2					1.	PLR/PLK	60		
Systems Theory ¹⁾	CDC2052	2	2	2	2					1.	PLR/PLK	60		
Artistic Perception, Theory of Art ¹⁾	CDC2053	2	2	2	2					1.	PLH/PLR/PLP			
3. Creative Market Competence	CMC2010												1:1:1	4
New Business Development ¹⁾	CMC2011	2	2			2	2			2.	PLH/PLR			
Innovative Marketing ¹⁾	CMC2012	2	2	2	2					1.	PLH/PLR			
Creative CRM Client Relationship Manag. ¹⁾	CMC2013	2	2			2	2			2.	PLH/PLR			
4. Creative Leadership	CLS2010												1:1:1	2
Research and Analysis, Knowledge Management ¹⁾	CLS2011	2	2	2	2					1.	PLH/PLR			
Agency-, Design- and Teammanagement ¹⁾	CLS2012	2	2			2	2			2.	PLH/PLR			
Trademark and Design Right	CLS2013	2	2			2	2			2.	PLK	60		
Presentation and Event Management ¹⁾	CLS2014	2	2	2	2					1.	PLH/PLR			
5. Thesis	MAC2100	30	0					30	0	3.				16
Summe		90	50	30	24	30	26	30	0					50

¹⁾ Sind mehrere Prüfungsarten genannt, bestimmen die Prüfer Art und Anzahl der Prüfungsleistungen.

²⁾ Der erfolgreiche Abschluss ist Voraussetzung für die Teilnahme am Multidisciplinary Design PnDesign Project II

13 Personelles (Fakultät für Gestaltung)

Rektor: Prof. Dr. Martin Erhardt
Tiefenbronner Straße 65
Tel. 07231/28-6000
Sprechzeiten: nach Anmeldung im Vorzimmer bei
Christa Scherrer oder Tatjana Dieterlen
E-Mail: christa.scherrer@hs-pforzheim.de
tatjana.dieterlen@hs-pforzheim.de

Prorektor: Prof. Dr. Michael Felleisen
Tel. 07231/28-6001

Fakultät für Gestaltung

Dekan: Prof. Michael Throm
Holzgartenstraße 36
Raum G1.1.03
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
Tel. 07231/28-6035

Prodekan: Prof. Andreas Gut
Holzgartenstraße 36
Raum G1.1.15
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
Tel. 07231/28-6728

Studiendekanin: Prof. Sybille Klose
Holzgartenstraße 36
Raum G1.1.11
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
Tel. 07231/28-6036

Sekretariat: Martina Haase
Holzgartenstraße 36
Raum G1.1.10
Tel. 07231/28-6030
E-mail: martina.haase@hs-pforzheim.de

Fakultätsverwaltung: Maria Ilic
Holzgartenstraße 36
Raum G1.1.02
Tel. 07231/28-6035
Telefax: 07231/28-6030
E-Mail: maria.ilic@hs-pforzheim.de

Industrial Design (Bachelor of Arts)

Ansprechpartner: Prof. Thomas Gerlach
Holzgartenstraße 36
Raum G1.3.06
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
Tel. 07231/28-6779

Akademische Mitarbeiter Industrial Design:

Dipl.-Designerin (FH) Martina Findik
Holzgartenstraße 36
Raum G 1.1.08
Tel. 07231/28-6727
Telefax: 07231/28-6030
E-Mail: martina.findik@hs-pforzheim.de

Dipl.-Designer (FH) Hagen Gamisch
Holzgartenstraße 36,
Raum G 1.1.08
Tel. 07231/28-6727
Telefax: 07231/28-6030
E-Mail: hagen.gamisch@hs-pforzheim.de

Transportation Design (Bachelor of Arts)

Ansprechpartner: Prof. Lutz Fügener
Eutinger Straße 111 (B 10)
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
Tel. 07231/28-6900

Akademische Mitarbeiterin:

Dipl.-Designerin (FH) Monika Markert
Eutinger Straße 111 (B 10)
Tel. 07231/28-6892
Telefax: 07231/28-6890
E-Mail: monika.markert@hs-pforzheim.de

Studiengang Schmuck und Objekte der Alltagskultur

Ansprechpartner:

Prof. Christine Lüdeke
Holzgartenstraße 36
Raum G1.1.12
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
Tel. 07231/28-6780

Akademische Mitarbeiterinnen:

Dipl.-Designerin (FH) Christina Pauls
Holzgartenstraße 36
Raum G1.1.08
Tel. 07231/28-6727
Telefax: 07231/28-6030
E-Mail: christina.pauls@hs-pforzheim.de

Dipl.-Designerin (FH) Caroline Weiss
Holzgartenstraße 36
Raum G1.1.08
Tel. 07231/28-6727
Telefax: 07231/28-6030
E-Mail: caroline.weiss@hs-pforzheim.de

Studiengangübergreifende Fachgebiete Kunst / Kunst- und Designwissenschaften

Ansprechpartner: Prof. Erich Reiling
Holzgartenstraße 36
Raum G1. 4.09
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
Tel. 07231/28-6034

Akademischer Mitarbeiter Kunst- und Designwissenschaften:

Oliver Brokel M.A.
Holzgartenstraße 36
Raum G1.2.21
Tel. 07231/28-6746
Telefax: 07231/28-6030
E-Mail: oliver.brokel@hs-pforzheim.de

Akademische Mitarbeiterin Kunst:

Dipl.-Designer (FH) Christina Pauls
Holzgartenstraße 36,
Raum G 1.1.08
Tel. 07231/28-6727
Telefax: 07231/28-6030
E-Mail: christina.pauls@hs-pforzheim.de

Studiengangverwaltung Industrial Design und Schmuck und Objekte der Alltagskultur:

Irene Tennigkeit
Holzgartenstraße 36,
Raum G1 1.10
Tel. 07231/28-6036
Telefax: 07231/28-6030
E-Mail: irene.tennigkeit@hs-pforzheim.de

Studiengangverwaltung Studiengangsübergreifenden Fachgebiete Kunst sowie Kunst- und Designwissenschaften:

Martina Haase
Holzgartenstraße 36
Raum G1.1.10
Tel. 07231/28-6786
Telefax: 07231/28-6030
E-mail: martina.haase@hs-pforzheim.de

Visuelle Kommunikation (Bachelor of Arts)

Ansprechpartner: Prof. Michael Throm
Östliche Karl-Friedrich-Straße 24
Raum G 2.4.07
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
Tel. 07231/28-6856

Akademische Mitarbeiterinnen:

Dipl.-Designerin (FH) Stefanie Schwarz
Östliche Karl-Friedrich-Straße 24
Raum G 2.3.01
Tel. 07231/28-6862
Telefax: 07231/28-6040
E-Mail: stefanie.schwarz@hs-pforzheim.de

Dipl.-Designerin (FH) Juliane Tag
Östliche Karl-Friedrich-Straße 24
Raum G 2.3.01
Tel. 07231/28-6862
Telefax: 07231/28-6040
E-mail: juliane.tag@hs-pforzheim.de

Mode (Bachelor of Arts)

Ansprechpartner: Prof. Johann Stockhammer
Östliche Karl-Friedrich-Straße 24
Raum G2.2.04
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
Tel. 07231/28-6830

Akademische Mitarbeiterin:

Dipl.-Designerin (FH) Olga Pfeifle
Östliche Karl-Friedrich-Straße 24
Raum G2.2
Tel. 07231/28-6832
Telefax: 07231 28-6040
E-Mail: olga.pfeifle@hs-pforzheim.de

Studiengangverwaltung Mode und Visuelle Kommunikation

Doreen Kaden
Östliche Karl-Friedrich-Straße 24
Raum G2.3.00
Tel. 07231/28-6045
Telefax: 07231/28-6040
E-Mail: doreen.kaden@hs-pforzheim.de

Master of Arts in Transportation Design

Ansprechpartner: Prof. James Kelly
Eutinger Straße 111 (B 10)
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
Tel. 07231/28-6891

Akademische Mitarbeiterin:

Dipl.-Designerin (FH) Monika Markert
Eutingerstraße 111 (B 10)

Tel. 07231/28-6892

Telefax: 07231 28-6890

E-Mail: monika.markert@hs-pforzheim.de

Master of Arts in Creative Direction

Ansprechpartner: Prof. Thomas Gerlach
Holzgartenstraße 36
Raum G1.3.06
Sprechzeiten nach Vereinbarung
Tel.: 07231/28-6779

Akademische Mitarbeiterin:
Nina Bestelmeyer M.A.
Holzgartenstraße 36,
Raum G 1.2.21
Tel. 07231/28-6746
Telefax: 07231/28-6030
E-Mail: nina.bestelmeyer@hs-pforzheim.de

Prüfungs- und Praktikantenamt: Roland Müller
Holzgartenstraße 36
Raum G1.1.06
Tel. 07231/28-6725
Telefax: 07231/28-6030
E-Mail: roland.mueller@hs-pforzheim.de
Sprechzeiten in der Vorlesungszeit:
MO 14.30 - 18.00 Uhr
DI - FR 08.30 - 11.30 Uhr

Studentensekretariat : Antje Dreißig
Holzgartenstraße 36
Raum G1.1.07
Tel. 07231/28-6724
Telefax: 07231/28-6030

E-Mail: antje.dreissig@hs-pforzheim.de

Sprechzeiten in der Vorlesungszeit

MO, DI, MI, FR 09.00 – 12.00 Uhr

MO, DI, DO 13.30 – 16.00 Uhr

**Wissenschaftlicher Leiter
des Praktikantenamtes:**

Prof. Erich Reiling

Holzgartenstraße 36

Raum G.1.4.09

Sprechzeiten nach Vereinbarung

Tel. 07231/28-6036

**Wissenschaftlicher Leiter
des Prüfungsamtes:**

Prof. Lutz Fügener

Eutinger Straße 111 (B10)

Sprechzeiten: nach Vereinbarung

Tel. 07231/28-6900

**Wissenschaftlicher Leiter
für das Aufnahmewesen:**

Prof. Jürgen Goos

Holzgartenstraße 36

Raum G1 3.06

Sprechzeiten: nach Vereinbarung

Tel. 07231/28-6779

Bibliothek:

Dipl.-Bibliothekarin Waltraud Leitz (Leitung)

Holzgartenstraße 36

Raum G1.1.28

Tel. 07231/28-6732

E-Mail: waltraud.leitz@hs-pforzheim.de

Evelyn Keppler

Clemens von der Lelie

Anna Frick

Holzgartenstraße 36

Raum G1.1.26

Tel. 07231/28-6731

Öffnungszeiten Bibliothek (Vorlesungszeit):

Raum G1.1.28

MO - DO 8.30 – 18.30 Uhr

FR 8.30 – 18.00 Uhr

Öffnungszeiten Bibliothek (vorlesungsfreie Zeit)

MO – DO 8.30 – 16.00 Uhr

FR 8.30 – 12.00 Uhr

Personalverzeichnis (Fakultät für Gestaltung)

Fach	Name	Tel.:
		07231/ 28-
Industrial Design		
Projekteinführung	Prof. Jürgen Goos	6779
Projekt I	Prof. Jürgen Goos	6779
Projektarbeit II (Originalmaterialien)	Prof. Thomas Gerlach	6779
Projekt III	Prof. Cosima Striepe	6729/6752
Stegreifprojekt	Prof. Thomas Gerlach/N.N.	6779
Allgemeine Konstruktionslehre I+II	Prof. Dr.-Ing. Ralph Schieschke	6768
Animation und Visualisierung	Prof. Cosima Striepe	6729/6752
CAD Grundlagen	Dipl.-Designer (FH) Hendrik Fries	6752
CAD-Einführung	Dipl.-Designer (FH) Oliver Schweizer	
Darstellungstechnik I+II	Adrianus Obers, M.A.	
Designzeichnen	Adrianus Obers, M.A.	
Ergonomie I+II	Prof. Dr.-Ing. Ralph Schieschke	6768
Fertigungstechnologie	Prof. Dr.-Ing. Ralph Schieschke	6768
Konstruktion und Formfindung	Prof. Jürgen Goos	6779
Werkstattkurs Industrial Design	Martin Hailer TA	6711
Werkstofftechnologie	Prof. Dr.-Ing. Ralph Schieschke	6768
Akademische Mitarbeiterin	Dipl.-Designerin (FH) Martina Findik	6727
Akademischer Mitarbeiter	Dipl.-Designer (FH) Hagen Gamisch	6727
Mode		
Projekt I (Grundlagen der Modekonzeption)	Prof. Sibylle Klose	6865
Projekt II (Historisches Projekt)	Prof. Thomas Pekny	6866
Projekt III+V	Prof. Johann Stockhammer	6830
Projekt IV+V	Prof. Sibylle Klose	6865
Projekt IV+VI	Dipl.-Designer Markus Müller	
Projekt VI	Prof. Johann Stockhammer	6830
Projekt VI	Prof. Sibylle Klose	6865
Projekt VI	Prof. Thomas Pekny	6866
Blockveranstaltung zum Prakt. Studiensemester	Sandra Volz	
CAD-Schnitt	Dipl.-Designerin (FH) Doris Knodel	6820
Darstellungstechnik I-IV	Dipl.-Designer (FH) Eckehardt Gersting	
Gestalten mit digitalen Medien	Bryan Wolf, TA	6837
Grundlagen + Digitales Gestalten	Bryan Wolf, TA	6837
Kurzprojekt Strickkonzeption	Dipl.-Designerin (FH) Konstanze Maager	
Modegeschichte und Modeanalyse	N.N.	6831
Modellieren	Tomatsu Kondo	
Schnittkonstruktion I, II, IV	Dipl.-Designerin (FH) Doris Knodel	6820
Schnittkonstruktion III+IV	Dipl.-Designerin (FH) Brigitte Kopp	
Technisches Zeichnen CAD	Dipl.-Designerin (FH) Doris Knodel	6820
Textiles Gestalten Strick	Kerstin Naegler	
Verarbeitungstechnik I-III	Verena Potthoff/Beate Maier, TA	6824
Verarbeitungstechnik IV+V	Dipl.-Designerin (FH) Elke Michel	
Werkstattkurs	Verena Potthoff/Beate Maier, TA	6824
Wissenschaftliche Mitarbeiterin	Dipl.-Designerin (FH) Olgar Pfeifle	6828/6871

Fach	Name	Tel.:
		07231/
		28-

Schmuck und Objekte der Alltags-

kultur

Projekt I Einführung Schmuck	Prof. Andreas Gut	6745
Projekt II Einf. Obj. der Alltagskultur	Prof. Christine Lüdeke	6780
Projekt III+IVa+V+7.Semester	Prof. Christine Lüdeke	6780
Projekt III+IVa+V+7.Semester	Prof. Andreas Gut	6745
Projekt III+IVa	Gastdozent	
Beratung Fachvertiefung	Prof. C. Lüdeke, Prof. A. Gut	6780/6745
CAD Einführung (Rhino)	Dipl.-Designer (FH) Till Baacke	
Designzeichnen	Dipl. Designerin (FH) Beate Weiss	
Geschichte des Schmucks	Dipl. Designer (FH) Ulrich Haass	
Edelsteine/Gemmologie	Jeanette Fiedler	
Emaillieren	Susanne Miller	
Fachtheorie, Fertigungstechnologie	Prof. Dr. Wolfgang Böhm	6063
CAD Grundlagen	Dipl.-Designer (FH) Hendrik Fries	6752
Galerien, Museen, Messen	Prof. Andreas Gut	6745
Galvanotechnik	Dipl.-Designerin (FH) Barbara Simon	
Goldschmieden	Dipl.-Designerin(FH) Gabriele Maier TA	6730
Gravieren	Lothar Deibenzheier	
IT-Grundlagen	Dipl.-Designer (FH) Hendrik Fries	6752
Keramische Materialien	Hans König/Prof. Christine Lüdeke	6780
Metalldrücken	Gerold Strauß	
Produktionstechnik	Dipl.-Designer (FH) Thomas Leicht, TA	6739
Kunststoffe + Neue Materialien	Prof. Christine Lüdeke/Thomas Leicht	6780/6739
Portfoliogestaltung	Prof. Andi Gut	6745
Silberschmieden	Manfred Rombach, TA	6741
Edelsteinschleifen	Dipl.-Designer (FH) Spencer Gaudoin	
Werkschaukonzept	Dipl.-Des. (FH) C. Weiss/C. Pauls	6727
Akademische Mitarbeiterin	Dipl.-Designerin (FH) Caroline Weiss	6727
Akademische Mitarbeiterin	Dipl.-Designerin (FH) Christina Pauls	6727

Transportation Design

Projekt I	Dipl.-Designer (FH) Gernot Bracht	
Projekt II (Exterior CAD)	Prof. Lutz Fügener	6900
Projekt III (Exterior Claymodellbau)	Prof. James Kelly	6891
Projekt IV (Interior)	Prof. James Kelly	6891
Allg. u. KfZ-Konstruktionslehre I+II	Dipl.-Ing. Anton Reichel	
CAD-Einführung (ALIAS)	Prof. Lutz Fügener	6900
Color & Trim	Dipl.-Designerin (FH) Anja Bracht	6730
Design und Marke (TD)	Prof. James Kelly	6891
Design und Marketing (TD)	Dipl.-Designer Gerhard Friedrich	
Designprozessablauf	Designer Stephan Stark	
Designzeichnen	Dipl.-Designer (FH) Gernot Bracht	
Digitales Fahrzeugmodell	Prof. Lutz Fügener	6900
Ergonomie Automotive I+II	Dipl.-Ing. Anton Reichel	
Interdisziplinäres Kurzprojekt	Dipl.-Designer (FH) Gernot Bracht	
IT-Grundlagen Transportation Design	Dipl.-Designer (FH) Andreas Hoffmann	6899
Moderne Entwurfsmethoden	Dipl.-Designer Gerhard Friedrich	

Fach	Name	Tel.:
		07231/
		28-
Präsentationstechnik	Dipl.-Designer Gerhard Friedrich	
Rendering	Dipl.-Designer (FH) Oliver Samson	
Werkstattkurse TD und Clay	Jochen Heintz, TA	6894
Akademische Mitarbeiterin	Dipl.-Designerin (FH) Monika Markert	6892
Akademischer Mitarbeiter	Dipl.-Designer (FH) Matthias Lingner	6898
Visuelle Kommunikation		
Projektarbeit Grundlagen Projekt I+II	Prof. Alice Chi/N.N.	6853
Projekt I Multimediale Grundlagen a (Flash)	Prof. Wolfgang Henseler/Nadine Hecht	6842
Projekt I Multimediale Grundlagen b (AUDIO)	Prof. Wolfgang Henseler/Bryan Wolf	6842
Projekt I Corporate Design	Prof. Alice Chi	6853
Projekt I Kommunikation im Raum	Dipl.-Ing. Architekt Uwe Münzing/N.N.	
A. Projekt Print-Medien Einführung	Dipl.-Designer (FH) Lars Harmsen	
A. User centered Interface Design	Prof. Wolfgang Henseler/N.N.	6842
B. Projekt Informationsstruktur KIR	Dipl.-Ing. Architekt Uwe Münzing/N.N.	
B. Werbung/Text (Art)	Prof. Michael Throm/N.N.	6856
Werbung/Text (Text)	Sigrid Frank-Eßlinger M.A./N.N.	
C. New Media Design	Prof. Wolfgang Henseler	6842
C. Print Publikation	Prof. Michael Throm/N.N.	6856
D. Inszenierung im Raum	Dipl.-Ing. Architekt Uwe Münzing/N.N.	
D. Illustration	Prof. Thomas Rothfuß	6837
Abschlußprojekt I+II	Prof. Alice Chi	6853
Abschlußprojekt I+II	Prof. Wolfgang Henseler	6842
Abschlußprojekt I+II	Prof. Michael Throm	6856
Konzeptionelle Illustration/Kunst-VK	N.N.	
Audiolabor	Bryan Wolf, TA	6837
Einführung Fotografie	Harald Koch	6840
Fotografie 2 und 3	Prof. Michael Throm/Harald Koch, TA	6840/6856
IT-Grundlagen; Netz	Dipl.-Designerin (FH) Nadine Hecht	6837
IT-Bild Still/Motion	Dipl.-Designerin (FH) Nadine Hecht	6837
IT-DTP layout publishing	Dipl.-Designerin (FH) Nadine Hecht	6837
Mac Labor	Dipl.-Ing. Architekt Jürgen Paschen	6845
IT Pre-Press/Multimedia	Prof. Alice Chi/Prof. Thomas Rothfuß	
Scribbletechnik/Illustration	Prof. Thomas Rothfuß	6837
Stegreifprojekt	Prof. Thomas Rothfuß	6837
Trickanimation/Animation	Dipl.-Designer (FH) Ulrich Ganter	
Akad. Mitarbeiterin (MAC-Labor)	Dipl.-Designerin (FH) Stefanie Schwarz	6862
Akad. Mitarbeiterin (Studiengang)	Dipl.-Designerin (FH) Juliane Tag	6862
Studienübergreifendes Fachgebiet:		
Kunst		
Audiovisuelle Medien	Prof. Susan Hefuna	6775/6757
Interdisziplinäres Kurzprojekt	Prof. Susan Hefuna	6775/6757
Interdisziplinäres Kurzprojekt	Prof. Matthias Kohlmann	6774
Interdisziplinäres Kurzprojekt	Prof. Erich Reiling	6034
Interdisziplinäres Kurzprojekt	Prof. Isabel Zuber	6749/6750
Malerei	Prof. Erich Reiling	6776/6746
Malerei/Medien/angrenzende Gebiete	Prof. Philip Pocock	6776/6746
Skulptur/Raum	Prof. David Abraham Christian	6737
Zeichnung/Aktzeichnung	Prof. Matthias Kohlmann	6774

Fach	Name	Tel.:
		07231/
		28-
Zeichnung/Aktzeichnung	Prof. Isabel Zuber	6749/6750
Medieningenieur	Bruno Mayer, TA	6756
Medieningenieur	Dipl.-Desig. (FH) Patrick Grossien, TA	6756
Schlossertechniken/Schweißen	Vito Pace, TA	6737
Akademische Mitarbeiterin	Dipl.-Designer (FH) Christina Pauls	6727

**Studienübergreifendes Fachgebiet:
Kunst- und Designwissenschaften**

Ästhetik/Semiotik/Kunstanalyse	Dr. Holger Lund	6742
BWL für Designer	Dr. Andreas Mahr	
Design und Management	Prof. Thomas Gerlach	6032
Design und Marke/Branding	Prof. Thomas Gerlach	6032
Design und Marketing	Prof. Thomas Gerlach	6032
Einführung Typografie	Dipl.-Designer (FH) Dirk Wachowiak	
Einführung Fotografie	Petra Jaschke, TA	6781
Kreativitätstheorie	Dr. Holger Lund	
Kultursoziologie I und II	Dr. Holger Lund	
Ökologie	Prof. Dr.-Ing. Ralph Schieschke	6768
Präsentationstechnik/Rhetorik	Sigrid Frank-Eßlinger	
Propädeutikum	Dr. Bitter/Brokel/Leitz	
Recht für Designer	Prof. Dr. Simone Harriehausen	6729
Spezifische Designgeschichte VK	Dr. Holger Lund	6742
Spezifische Designgeschichte SOdA	Dipl.-Designer (FH) Ulrich Haass	
Unternehmensrecht	Prof. Dr. Barbara Lorinser	6281
Wahrnehmungstheorie	Prof. Dr. habil. Ansgar Häfner/ Oliver Brokel M.A.	6769
Wissenschaftlicher Mitarbeiter	Oliver Brokel M.A.	6746

Master of Arts in Creative Direction

Aesthetics/Semiotics, Philosophy, Theorie of Design	Prof. Dr. habil. Ansgar Häfner/ Oliver Brokel M.A.	6769/6746
Agency-Design and Teammanagement	Prof. Jürgen Goos/Prof. Dr. Barbara Lorinser	6779/6281
Artistic Project	Prof. Matthias Kohlmann	6774
Brand-, Corporate, Product-Identity Creative CRM	Prof. Thomas Gerlach Dr. Adrian Mahr	6779
Identity Switching, Gender Studies and Rituals	Prof. Dr. habil. Ansgar Häfner/ Oliver Brokel M.A.	6769/6746
Innovative Marketing	Prof. Thomas Gerlach	6779
Innovative Media Systems	Prof. Wolfgang Henseler	6842
Interculturel Design Contexts	Prof. Dr. habil. Ansgar Häfner/N.N.	6769
Media and Communication Strategies	Prof. Wolfgang Henseler	6842
Multidisciplinary Design Project I	Prof. Thomas Gerlach/N.N.	6779
Multidisciplinary Design Project II	Prof. Jürgen Goos	6779
New Business Development	Dr. Adrian Mahr	
New Technologies, Material & Processes	Prof. Christine Lüdeke	6780
Presentation and Event Management	Dr. Holger Lund	
Research, Development &	Prof. Dr.-Ing. Ralph Schieschke (Teil 1)	6768

Fach	Name	Tel.:
		07231/
		28-
Knowledge Management	Prof. Dr. habil. Ansgar Häfner (Teil 2)	6769
Systems Theory	Prof. Dr. habil. Ansgar Häfner	6769
Theories of Perception	Prof. Dr. habil. Ansgar Häfner	6769
Trademark and Design Right	Prof. Dr. Barbara Lorinser	6281
User centered Media and Media Creation	Prof. Wolfgang Henseler	6842
Visioneering & Creative Strategies and Artistic Perception	Prof. Dr. habil. Ansgar Häfner/N.N.	6769
Akademische Mitarbeiterin	Nina Bestelmeyer, M.A.	6746
Master of Arts in Transportation Design		
CA Material Simulation I+II	Prof. Lutz Fügner	6900
Color & Trim	Dipl.-Designer (FH) Gernot Bracht	
Design Management	Designer John Sweeny	
Designconcept and -process (Exterior)	Prof. James Kelly	6891
Designconcept and -process (Interior)	Prof. James Kelly	6891
Formanalysis 3d(I)	Designer John Sweeny	
Formanalysis 3d (II)	Dipl.-Designer (FH) Hasip Girgin	
Modeling 3d (I)	Prof. Lutz Fügner	6900
Modeling 3d(II)	Prof. Lutz Fügner	6900
New Technology Ergonomics	Designer Mark Fetherstone	
Presentation Techniques 2d	Designer John Sweeny	
projektbegleitend zu Prof. Kelly	Designer Mark Fetherstone	
projektbegleitend zu Prof. Kelly	Dipl.-Designer (FH) Michael Frey/ Dipl.-Designer (FH) Hasip Girgin	
Akademische Mitarbeiterin	Dipl.-Designerin (FH) Monika Markert	6892

14 Auslandsbeziehungen und Partnerhochschulen

Mit folgenden Hochschulen bestehen Auslandsbeziehungen und Partnerschaften im Hochschulbereich Gestaltung:

Industrial Design

Victoria University of Wellington
Neu Seeland

Tecnologico de Monterrey
Mexico

Rhode Island School of Design
USA

HDK/School of Design and Crafts
Göteborg/Schweden

Hongik University/College of Fine Art
Seoul/Korea

Kookmin University/College of Design
Seoul /Korea

NID / National Institute of Design
Ahmendabad/Indien

Emily Carr Institute of Art and Design
Vancouver/Kanada

University of Illinois at Chicago
Chicago/USA

CCS/ College for Creative Studies
Ohio/USA

CIA/Cleveland Institute of Art
USA

Lathi Politechnik Institute of Design
Finnland

ENSCI/Ecole Supérieure de Création Industrielle
Paris/Frankreich

State College

Frankreich

Schmuck und Objekte der Alltagskultur

Rhode Island School of Design

Providence/USA

Stellenbosch University

Matieland/Südafrika

NSCAD/Nova Scotia College of Art and Design

Halifax/Kanada

Bezalel Academy of Arts and Design

Jerusalem/Israel

Konstfack University College of Arts, Crafts and Design

Stockholm/Schweden

Kookmin University/College of Design

Seoul/Korea

NID/National Institute fo Design

Ahmendabad/Indien

Politecnico di Milano

Italien

Mode

NSCAD/Nova Scotia College of Art and Design

Halifax/Kanada

University of Economics in Bratislava

Slowenien

University of Ljubliana

Slowenien

Visuelle Kommunikation

Emily Carr Institute of Art and Design

Vancouver/Kanada

NSCAD/Nova Scotia College of Art and Design

Halifax / Kanada

CCS/College for Creative Studies
Ohio/USA

CIA/Cleveland Institute of Art
USA

Stellenbosch University
Matieland/Südafrika

Transportation Design

Emilij Carr Institute of Art and Design
Vancouver/Kanada

CCS/College for Creative Studies
Cleveland Ohio/USA

Nähere Auskunft zum Auslandsstudium an der Fakultät für Gestaltung erhalten Sie beim

Coordinator for International Programs

Ansprechpartner: Prof. Cosima Striepe
Holzgartenstraße 36
Tel. 07231/28-6752
E-Mail: cosima.striepe@hs-pforzheim.de
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
Anmeldung im

Sekretariat für Internationale Programme

Irene Tennigkeit
Holzgartenstraße 36
Raum G1.1.10
Tel. 07231/28-6036
Telefax: 07231/28-6030
E-Mail: irene.tennigkeit@hs-pforzheim.de

15 Informations- und Beratungsstellen

15.1 Zentrale Studienberatung



Das Zentrum für Information und Beratung "**zib**" ist die zentrale Studienberatungsstelle des Karlsruher Institut für Technologie (KIT). Das KIT ist der Zusammenschluss der ehemaligen Universität Karlsruhe mit dem Forschungszentrum Karlsruhe.

Das zib ist zuständig für **alle** Hochschulen in Karlsruhe und Pforzheim sowie die Berufsakademie Karlsruhe und damit für insgesamt ca. 30.000 Studierende. Das Beratungsangebot richtet sich sowohl an Studierende als auch an Studieninteressierte.

Unser Ziel ist es, den Ratsuchenden im Gespräch Hilfen an die Hand zu geben, die es Ihnen ermöglichen, Fragen zu entwickeln, Probleme zu erkennen, eigenverantwortlich Entscheidungen zu treffen und ggf. Schwierigkeiten zu überwinden.

Unsere Beratung ist kostenlos, die Inanspruchnahme ist freiwillig, das Interesse unserer Ratsuchenden hat Vorrang, daher kann die Beratung auch anonym erfolgen.

Die Beratung erfolgt in der Regel **in Einzelgesprächen** nach vorheriger Anmeldung.

Für all diejenigen, die nicht persönlich bei uns vorbeikommen können, bieten wir auch **telefonische Beratung** an. Diese ist allerdings zeitlich auf maximal eine halbe Stunde beschränkt. Auch hierfür ist eine vorherige Anmeldung nötig.

Studierende, die ohne Terminvereinbarung mit einer Beraterin oder einem Berater sprechen möchten, können unsere **offene Beratung** nutzen. Ein maximal 20-minütiges Gespräch ist möglich, um eine erste Orientierung zu gewinnen oder um sich zu einem ausführlichen Gespräch entschließen zu können.

Neben Einzelgesprächen bieten wir **Workshops** zur Studienfachwahl und zum Thema Lernen und **Informationsveranstaltungen** zu einzelnen Studiengängen und zum Thema Studienfinanzierung an.

Informationsveranstaltungen zu den einzelnen Studiengängen:

Wirtschaftsingenieurwesen

Ingenieurwissenschaften

Kunst & Design

Bachelor-Studiengänge in den Geisteswissenschaften

Architektur & Bauingenieurwesen

Lehramtsstudium

Die Termine entnehmen Sie bitte unserem Studienberatungskalender, der vierteljährlich neu erscheint oder unserem Veranstaltungskalender im Internet (www.kit.edu/lehre/533.php)

Unsere **Spezialbibliothek** mit ca. 1.000 studien- und berufskundlichen Publikationen und ca. 40 ausgewählten Zeitschriften ist wichtiger Bestandteil unseres Beratungskonzeptes. Die Bücher und Zeitschriften stehen allen Interessierten zur Selbstinformation zu unseren Öffnungszeiten in unseren Räumen zur Verfügung – eine Ausleihe ist nicht möglich.

In unserer **Infothek** hält das zib für jeden Studiengang eine ausführliche Informationsschrift bereit, desgleichen Informationblätter und -broschüren zu einer Reihe von studienbezogenen Themen. Es werden die Bewerbungsbedingungen, Zulassungsvoraussetzungen und die Einschreibemöglichkeiten genannt. Die Studiengänge werden mit Pflichtveranstaltungen und Studienschwerpunkten sowie mit Vorpraktika und Praxissemestern vorgestellt.

Die Informationsschriften im DIN A5-Format haben einen Umfang zwischen 10 und 120 Seiten und können

unter der Internetadresse www.kit.edu/lehre/44.php ([Broschüren über das KIT](http://www.kit.edu/lehre/44.php)) und www.zib.uni-karlsruhe.de/4279.php ([für alle anderen Broschüren](http://www.zib.uni-karlsruhe.de/4279.php)) als PDF-Dokument heruntergeladen,

als gedrucktes Exemplare gegen Portoersatz bestellt,

als gedruckte Ausgabe im zib abgeholt werden.

Das zib arbeitet eng mit den Fachstudienberatern und Fachschaften der Fakultäten und Fachbereiche der einzelnen Hochschulen sowie deren Verwaltungseinrichtungen zusammen.

Mit welchen Fragen und Problemen ist man im zib genau richtig?

Das zib ist für alle diejenigen da, die

- Fragen zur **Studienwahl** haben und denen es Schwierigkeiten bereitet, eine Entscheidung zu treffen
- Fragen zu den verschiedenen **Zulassungsverfahren** und zur **Finanzierung** ihres Studiums haben
- sich über **Studieninhalte** und **-anforderungen** sowie über **Schwerpunkte** und Vertiefungsrichtungen des jeweiligen Studiengangs einen Überblick verschaffen wollen
- an einen **Studienfachwechsel** oder **Studienabbruch** denken und die damit verbundenen Probleme besprechen wollen
- mit ihrem Studium einfach nicht mehr zurechtkommen und **Unterstützung** brauchen

- Hilfe suchen bei **Angst vor Prüfungen**, bei Arbeitsstörungen, bei Kontaktschwierigkeiten oder anderen persönlichen und **psychischen Problemen**
- Informationen, Materialien, Adressen zu Hochschulorten, Studiengängen und beruflichen Anschlussfeldern suchen.

Wie kommt man ins zib?

Das zib befindet sich in der Stadtmitte am Marktplatz im sog. Weinbrennerhaus, in Räumen **außerhalb** des Universitätsgeländes, und ist so auch für Studierende der anderen Hochschulen, Schülerinnen und Schüler sowie andere Studieninteressierte sehr gut erreichbar.

Sie erreichen das zib

telefonisch:	0721/608-4930
per Fax:	0721/608-4902
per E-Mail:	info@zib.kit.edu
per Post:	zib Zähringerstraße 65 (Marktplatz) 76133 Karlsruhe
mit der Bahn:	vom Hauptbahnhof Karlsruhe, ab Bahnhofsvorplatz S1/S11 in Richtung Hochstetten/Neureut S4/S41 in Richtung Heilbronn/Karlsruhe Linie 2 in Richtung Wolfartsweier Haltestelle Marktplatz aussteigen
mit dem Auto:	A 8 Stuttgart, A5 Basel-Frankfurt Abfahrt KA-Mitte in Richtung Rheinhafen, Landau Südtangente bis Abfahrt 2 Wegweisern in Richtung Stadtmitte/Marktplatz folgen A 65 aus Richtung Landau Südtangente bis Abfahrt 2 Wegweisern in Richtung Stadtmitte/Marktplatz folgen In der unmittelbaren Umgebung des Marktplatzes befinden sich verschiedene Parkhäuser, das dem zib am nächsten gelegene in der Kreuzstraße
im Internet:	http://www.zib.kit.edu

Öffnungszeiten

Montag	9:00-17:00 Uhr
Dienstag, Donnerstag, Freitag	9:00-12:00 Uhr und 14:00-17:00 Uhr (DI 14.00-16.30 Uhr offene Beratung)
Mittwoch	kein Publikumsverkehr

Beratungsgespräche können gerne persönlich oder telefonisch vereinbart werden.

Schauen Sie doch einfach einmal bei uns vorbei: Wir freuen uns auf Sie!

15.2 Studienberatung und -information

(Bewerbung, Studienmöglichkeiten, Studienverlauf)

Berater: Roland Müller

Beratungszeit: jeder erste Donnerstag des Monats, 14.00 Uhr,
innerhalb der Vorlesungszeit. Anmeldung notwendig.

Den Terminplan können Sie auch auf unserer Homepage unter <http://www.hs-pforzheim.de> unter „Semestertermine“ einsehen.

(Telefonische Anfrage, ob die jeweiligen Termine stattfinden, ist empfehlenswert.)

Ort: Prüfungs- und Praktikantenamt
Holzgartenstraße 36, Raum G1.1.06
Tel. 07231/28-6725
E-Mail: roland.mueller@hs-pforzheim.de

15.3 Fachstudienberatung

Aufnahmewesen

Berater: Prof. Jürgen Goos

E-Mail: juergen.goos@hs-pforzheim.de

Ort: Holzgartenstraße 36, Raum G1.3.06

Sprechzeiten: nach Vereinbarung
(Anmeldung im Prüfungs- und Praktikantenamt, s. Kapitel 15.2 notwendig)

Auslandsfragen

Berater: Prof. Cosima Striepe

E-Mail: cosima.striepe@hs-pforzheim.de

Ort: Holzgartenstraße 36, Raum G1.2.20
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
(Anmeldung im Studiengangsekretariat G1.1.10, s. Kapitel 14)

Öffentlichkeitsarbeit

Berater: Prof. Andi Gut
E-Mail: andi.gut@hs-pforzheim.de
Ort: Holzgartenstr. 36, G1. 1.15
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
(Anmeldung im Studiengangsekretariat G2.3.00 notwendig, s. Kapitel 13)

Praxissemester

Berater: Prof. Erich Reiling
E-Mail: erich.reiling@hs-pforzheim.de
Ort: Holzgartenstraße 36, Raum G1.4.09
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
(Anmeldung im Prüfungs- und Praktikantenamt notwendig, s. Kapitel 15.2)

Prüfungswesen

Berater: Prof. Lutz Fügener
E-Mail: lutz.fuegener@hs-pforzheim.de
Ort: Eutinger Straße 111
Sprechzeiten: nach Vereinbarung
(Anmeldung im Prüfungs- und Praktikantenamt notwendig, s. Kapitel 15.2)

15.4 Beratung zur künstlerischen Eignung (Mappenberatung)

Berater: Professoren Christian, Hefuna, Kohlmann, Pocock, Reiling, Zuber

Die Beratung findet an zwei Terminen innerhalb des Vorlesungsbetriebes statt, kann aber von jedem Bewerber nur einmalig in Anspruch genommen werden. Zum Beratungstermin muss eine Mappe mit eigenen Arbeiten mitgebracht werden. Die genauen Termine können telefonisch bei der Telefonzentrale der Hochschule Pforzheim erfragt oder auf unserer Homepage <http://www.hs-pforzheim.de> unter „Semestertermine“ oder unter <http://design-pf.de> eingesehen werden.

15.5 Fachstudienberatung zu studieninhaltlichen Fragen

Sprechzeiten: jeder erste Donnerstag des Monats um 15.00 Uhr. (Terminplan auf der Homepage unter <http://www.hs-pforzheim.de> unter „Semestertermine“ oder unter <http://www.design-pf.de>. Beratung findet in der Vorlesungszeit statt. Eine Anmeldung ist nicht notwendig. Telefonische Anfrage im Studentensekretariat, ob die jeweiligen Termine stattfinden, ist empfehlenswert (Tel.: 07231/28-6724).

Bachelor of Arts in Industrial Design

Berater: Prof. Thomas Gerlach
Akademische Mitarbeiterin:
Dipl.-Designerin (FH) Martina Findik
Dipl. Designer (FH) Hagen Gamisch
Ort: Holzgartenstraße 36, Raum G1.1.08

Bachelor of Arts in Transportation Design

Berater: Prof. Lutz Fügner
Akademische Mitarbeiterin:
Dipl.-Designerin (FH) Monika Markert
Ort: Eutinger Straße 111 (B 10)

Bachelor of Arts in Mode

Berater: Prof. Johann Stockhammer
Akademische Mitarbeiterin:
Dipl.-Designerin (FH) Olga Pfeifle
Ort: Östliche-Karl-Friedrich-Straße 24, 2. OG

Bachelor of Arts in Schmuck und Objekte der Alltagskultur

Berater: Prof. Christine Lüdeke
Akademische Mitarbeiterinnen:
Dipl.-Designerin (FH) Christina Pauls
Dipl.-Designerin (FH) Caroline Weiss
Ort: Holzgartenstraße 36, Raum G.1.1.08

Bachelor of Arts in Visuelle Kommunikation

Berater: Prof. Michael Throm
Akademische Mitarbeiterinnen:

Ort: Dipl.-Designerin (FH) Juliane Tag
Dipl.-Designerin (FH) Stefanie Schwarz
Östliche-Karl-Friedrich-Straße 24, 4. OG

Master of Arts in Transportation Design
Berater: Prof. James Kelly
Akademische Mitarbeiterin:
Dipl.-Designerin (FH) Monika Markert
Ort: Eutingen Straße 111 (B 10)

Master of Arts in Creative Direction
Berater: Prof. Thomas Gerlach
Tel.: 07231/28-6779
Akademische Mitarbeiterin:
Nina Bestelmeyer M.A.
Tel. 07231/28-6746
Ort: Holzgartenstraße 36, Raum G1. 2.21

15.6 Akademisches Auslandsamt der Hochschule Pforzheim

Tiefenbronner Straße 65
75175 Pforzheim
Telefon (07231) 28-6145
<http://www.akademisches-auslandsamt.de/>

oder

<http://hs-pforzheim.de> → Studieninteressierte → Einrichtungen

15.7 Beratung durch Studierende

Allgemeiner Studierendenausschuss
Ort: Holzgartenstraße 36, Raum G1.2.29
Telefon: 07231/28-6744 (Anrufbeantworter)
Internet: <http://asta.hs-pforzheim.de/kontakt/>
Öffnungszeiten AStA-Büro: Montag-Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

15.8 Präsentation der Semester- bzw. Projekt- und Diplomarbeiten

Zu Semesterende findet eine öffentliche Präsentation statt. Die jeweiligen Termine können im zib oder direkt an der Hochschule Pforzheim, Fakultät für Gestaltung (Tel. 07231/28-5 oder 28-6036) erfragt werden oder sind auf der Homepage www.design-pf.de zu finden.

15.9 Psychotherapeutische Beratungsstelle (PBS)

Die Psychotherapeutische Beratungsstelle versteht sich als Beratungsstelle für Studierende mit persönlichen Problemen und/oder Studien- und Arbeitsschwierigkeiten. Sie ist eine Einrichtung des Studentenwerkes und wird durch die Studentenwerksbeiträge der Studierenden finanziert; der Besuch der Beratungsstelle ist somit kostenlos.

Sekretariat der PBS

Ort: Rudolfstr.20, 76131 Karlsruhe
Telefon: 0721/933 4060
Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.00 - 12.00 Uhr
Internet: <http://www.studentenwerk-karlsruhe.de/static.php?page=beratung-pbs>
E-Mail: pbs@studentenwerk-karlsruhe.de
E-Mail-Beratung: beratung@pbs-ka-pf.de

Beratungszeiten der PBS vor Ort in Pforzheim:

Beraterin: Herr Boris Rothmann
Ort: Hagenschießstr.1, 75175 Pforzheim
Telefon: 07231/102132
Sprechzeiten/
Anmeldung: Montag -Donnerstag 13.15 -14.00 Uhr

16 Informationsmöglichkeiten rund ums Studieren

Seit 2006 gibt das Studentenwerk Karlsruhe zusammen mit dem zib die jährlich im handlichen Pocket-Format erscheinende Broschüre „Rund ums Studieren in Karlsruhe und Pforzheim“ heraus.

In diesem trotz seines kleinen Formats doch recht umfangreichen Infoheft erfahren Sie alles, was Sie in sozialer und organisatorischer Hinsicht beim Studieren beachten sollten. Neben vielen wichtigen Adressen bekommen Sie Informationen und Tipps zu folgenden Themen:

- alles zum Thema **Wohnen** (Wohnheime, Internetadressen)
- kostengünstige Angebote rund um **Essen&Trinken**
- hilfreiche Tipps zur **Studienfinanzierung** in den Bereichen von
 - Lebenshaltungskosten
 - Studiengebühren
 - Semesterbeiträgen
 - Elternunterhalt
 - BAföG
 - Studienabschlussdarlehen und KfW-Kreditangebote
 - Stipendien
 - Jobben und Praktika
- **Spartipps**
- **Rechtsberatung**
- psychologische Hilfe durch die **Psychotherapeutische Beratungsstelle (PBS)**
- **Sozialberatung**
- Studieren **mit Kind**
- **Versicherungen**
- **Kulturangebote**
- Hilfreiches für **ausländische** und **behinderte Studierende**
- **Sport- und Sprachkurse**

Die Broschüren bekommen Sie gratis in den Einrichtungen des Studentenwerks Karlsruhe (z.B. im Infocenter/Mensa-Foyer der Universität Karlsruhe, Adenauerring 7, 76131 Karlsruhe), im zib oder aber kostenlos zum Herunterladen im Internet unter http://www.studentenwerk-karlsruhe.de/downloads/Stud_in_KA_WEB_DSL.pdf.

17 Literatur

Die genannte und weitere Literatur zum Studium und Beruf ist, soweit nicht anders vermerkt, in der **zib-Bibliothek** vorhanden. Die zib-Bibliothek steht zu den Öffnungszeiten (s. Kapitel 15.1) allen Interessierten zur Verfügung. Das Ausleihen der Literatur ist für maximal zwei Stunden gegen Vorlage des Personalausweises möglich. Weitergehende Fragen, die sich aus der Lektüre von Infomaterialien ergeben, können gerne in einem persönlichen Beratungsgespräch geklärt werden.

<http://infobub.arbeitsagentur.de/berufe/index.jsp>:

Datenbank für Ausbildungs- und Tätigkeitsbeschreibungen

abi-Berufswahlmagazin, herausgegeben von der Bundesagentur für Arbeit:

- Industrial Design mit Schwerpunkt Transportation Design
an der Fachhochschule Pforzheim abi 11/2000
 - Arbeitsmarkt Industriedesign: Mit Kreativität und Realitätssinn abi 5/2003
 - Kommunikationsdesign: Kreative Köpfe mit Konzept abi 4/2006
 - Kommunikationsdesigner: Mit Konzept kreativ sein abi 10/2006
 - Alternativen für Designer? Berufliche Alternativen für Grafiker abi 06/2007
 - Studium Produktdesign: „Das mit den Verpackungen“ abi 02/2008
 - Grafikdesignerin: Mut zur Mappe abi 03/2008
 - Kunst-Mappe: Kreativität beweisen abi 09/2008
 - Diplom-Designerin: Ein großer Lichtentwurf abi 02/2009
 - Art Direktor: Immer bei 100 Prozent abi 02/2009
 - Arbeitsmarkt Grafik- und Kommunikationsdesigner abi 02/2009
 - Creativ Director: Der kreative Coach abi 03/2009
 - Medien: Sprache, Technik, Design abi 05/2009
 - Studienwahl: Gestaltung studieren abi 06/2009
 - Modedesignerin: Auf dem Weg zur eigenen Kollektion abi 07/2009
 - Designstudium: Erfolg im Design? abi 10/2009
 - Praktikum Grafikbüro: Kreativ Wissen sammeln abi 10/2009
 - Kunst studieren: Überleben in der Modebranche abi 01/2010
 - Kunst studieren: Zeichnen, designen, forschen oder unterrichten abi 01/2010
- Im Internet kann unter <http://www.abimagazin.de/index.htm> nach Artikeln der letzten 2 Jahre gesucht werden.

UNI-Berufswahlmagazin, herausgegeben von der Bundesagentur für Arbeit:
(Die Publikation wurde eingestellt und in das abi-Berufswahlmagazin integriert)

•Autodesign	UNI 7/2000
•Branchenreport Bekleidungshersteller	UNI 1/2001
•Arbeitsmarkt Designer: Schwere Zeiten	UNI 1/2003
•Anzeigenanalyse: Design	UNI 5/2003
•Zukunft der Grafik-Designer	UNI 2/2004

Studienführer:

Jung, Michael: Kunst & Design. Lexika-Verlag. Würzburg. 2008

Heiming, Eva: Design. Studienführer mit Olive. Verlag hellblau. Essen 2009

Sonstige Literatur:

Zee, Peter: German design standards. Köln 1997.

Kieselbach, Ralf: The drive to design. Geschichte, Ausbildung und Perspektiven im Autodesign. Ludwigsburg 1998.

Alternativen zu meinem Wunschberuf - Foto + Design + Kunst, Verlag Bildung und Wissen. Nürnberg 1999.

Berufe mit Kunst. Verlag Bildung und Wissen. Nürnberg 1999.

Berufe mit Internet. Verlag Bildung und Wissen. Nürnberg 1999.

Berufe mit Film + Funk + Fernsehen + Foto, Verlag Bildung und Wissen, Nürnberg 1999.

Manhart, Lothar: Hörfunk- und Fernsehberufe. 1999.

Sparke, Penny: Design im 20. Jahrhundert. Stuttgart 1999.

DUZ (Deutsche Universitätszeitung) Special September 2000:

Hochschule Pforzheim innovativ – international - interdisziplinär

Böckmann, Uli und Pecher, Volker: Mythos Mappe. Designstudenten zeigen ihre Bewerbungsmappen. Essen 2002.

Böckmann, Uli und Pecher, Volker: Mythos Eignungsprüfung. Studenten dokumentieren ihre Zulassung zur Eignungsprüfung. Essen 2003.

Böckmann, Uli; Lajewski, Renata und Pecher, Volker: Mythos Mappe Machen. Wie gestalte ich meine Bewerbungsmappe für das Designstudium? Essen 2005.

Carlsen, Rita und Sommerfeld, Annette: Mythos Mappe 2. Essen 2008.

Publikationen des zib:

- Schreiben im Studium
- Lernen im Studium
- Studienkosten und Studienfinanzierung
- 8 Hochschulen in Karlsruhe und Pforzheim
- Hochschultageprogramm

Die Broschüren können unter <http://www.zib.uni-karlsruhe.de/4279.php> kostenlos heruntergeladen werden. Selbstverständlich können die Druckversionen auch bei uns bestellt oder persönlich abgeholt werden.