



Konzeptentwurf

für einen zweigleisigen grundständigen Studiengang
sowie
ein *Advanced Studies*-Angebot

Mediengestaltung

an der Schule für Medien Leipzig (SML)



in Zusammenarbeit mit den anderen Hochschullehrer/innen der
Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig

ausgearbeitet und vorgelegt von Dr. Volker Grassmuck



Ver. 1.0
15. November 2000



Inhalt

A. Kriterien für Studiengänge im Rahmen der SML	3
Mediengestaltung	5
Berufschancen	6
Das Bildungsangebot in der Region	6
B. Raster für die tabellarische Darstellung der Studiengänge	8
1. Beantragende Institution	8
2. Art des Studienganges und Abschluß	8
3. Inhalt (Basiskompetenz + disziplinäre Erweiterung)	8
4. Berufsbild	10
5. Immatrikulationsrhythmus	11
6. vorgesehene Studentenzahl pro Jahrgang	11
7. relevante vorhandene Lehrkapazität der beantragenden Hochschule	12
8. zusätzlich benötigte Lehrkapazität aus anderen Hochschulen oder Einrichtungen	12
9. zusätzlich benötigte Lehrkapazität über SML (Stellen und Lehraufträge)	13
10. zusätzliche Raum- bzw. Laborkapazität	14
11. zusätzliche Ausrüstung	15
12. sonstiger zusätzlicher Mittelbedarf (Exkursionen, Bibliotheksmittel u.a.)	15
13. Finanzierung	15
C. Differenzierte Darstellung des Studiengangs Mediengestaltung	16
Spezialisierung "AV-Design"	18
Spezialisierung "Wissensgestaltung"	18
Studienaufbau	20
Grundstudium	20
Lehrgebiete	22
Studienablaufplan	24
Hauptstudium: Lehr- und Forschungsgebiete	26
Spezialisierung "AV-Design"	27
Spezialisierung "Wissensgestaltung"	28
Studienablaufplan	29
Aufbaustudium	31
Studienablaufplan	31

A. Kriterien für Studiengänge im Rahmen der SML

"No risk, no fun."

(Motto einer großen deutschen Design-Agentur)

Das Vollstudium an der SML gliedert sich in ein Grundstudium, das den Schwerpunkt auf ein mediales Studium generale legt und mit einem Vordiplom oder dem Nachweis eines entsprechenden Leistungspunktekontos abgeschlossen wird. Im Hauptstudium werden nach der ursprünglichen Planung vier Studiengänge angeboten, die neben der fachlichen Ausbildung ebenfalls Elemente des Studium generale sowie ein Praxissemester bei Unternehmen oder Forschungseinrichtungen im In- und Ausland enthalten.

Den erweiterbaren Kern der SML bilden die Studiengänge Medieninformatik, Medientechnik, Medienwirtschaft und Mediengestaltung. Der besondere Charakter der SML liegt in keinem dieser Studiengänge allein, sondern in ihrer Integration. Inzwischen ist auch dieses hochschulübergreifende Verbundprojekt nicht mehr einzigartig. Vergleichbare Ansätze mit unterschiedlichen Reichweiten werden in Bremen, Lübeck und Potsdam erprobt und sollten von der SML genau beobachtet werden.

Diese Bewegung hin zu einer kooperativen Integration verschiedener Bildungs- und Forschungskompetenzen trägt der Medienkonvergenz unter dem Leitmedium Computer Rechnung. In den emergierenden Tätigkeitsfeldern der Medienbranche stellt sich diese Konvergenz in einem Vorherrschen von disziplinenübergreifender Teamarbeit dar. Ein typisches Projekt-Team einer Agentur setzt sich aus fünf bis sechs Fachkompetenzen zusammen (Projektmanager, Konzeptor, Designer, Content-Strategie/Guidance, IT-Programmierer und IT-Consultor. Das Design teilt sich wiederum nach Bedarf auf in Grafik, Animation, Interface/Ergonomie, etc.). Nicht die Expertin ist gefragt, sondern die umfassend medientheoretisch wie -praktisch gebildete Generalistin, die Medienprozesse konzeptionell vollständig erfassen und ihre besonderen Fertigkeiten und Neigungen in den jeweiligen Projektablauf einbringen kann.

Zu den in Multimedia-Agenturen gesuchten generalistischen Qualifikationen gehören informatische Grundkenntnisse, konzeptionelle und Teamfähigkeiten, Lernfähigkeit, die Fähigkeit zu grenzüberschreitendem Denken und Handeln, Selbständigkeit und betriebswirtschaftliche Kenntnisse. Viele der heutigen Mitarbeiter haben eine unspezifische Designausbildung, doch auch die studierte Japanologin, die sich zu einer versierten Projektleiterin gemausert hat, oder der Flash-Spezialist, der seine Liebe zur Typografie entdeckte, gehören dazu. Immer wieder ist zu hören, daß Absolventen nach einem halben Jahr Training-on-the-job alle anfallenden Aufgaben übernehmen. "Die Berufsbilder werden von denen geformt, die sie ausfüllen." (Kora Kimpel, MetaDesign)

Um eine interdisziplinäre Kreativität anzuspornen, werden unter den SML-Partnern -- wo immer sinnvoll -- Cross-Content-Lehreinheiten entwickelt. (Z.B. "ePublishing" bestehend aus den Lehrgebieten Informatik, Technik, Typografie/Gestaltung, Recht, oder "Video" aus Dramaturgie, Informatik, Technik, Journalistik und Gestaltung.) Die Kooperation, auf der die SML beruht, muß zuallererst in der Abstimmung und Verzahnung der Lehrinhalte und -Formen

wirksam werden, was hohe Anforderungen an die Lehrenden stellt.

In einem noch in der Formation befindlichen Arbeitsfeld sind Studierende in besonderem Maße auf Unterstützung & Feedback der Lehrenden angewiesen, um entdecken zu können, wo ihre eigenen Stärken und Neigungen liegen, was heute häufig bis zum Studienabschluß nicht klar wird. Oft genug folgen Studierende nur den sich wandelnden Medien-Moden. Der Wechsel des Studienschwerpunkts muß jederzeit möglich sein. Da zu vermuten ist, daß Studierende an jeweils einer der Partnerhochschule immatrikuliert sein und ihre Abschlüsse machen werden, sind besondere Anstrengungen erforderlich, um strukturelle Hemmnisse für die Offenheit und Übergänge zwischen den Studiengängen abzubauen.

Im bundesweiten und internationalen Netzwerk der SML werden regelmäßig Lehrende und Lernende ausgetauscht. Gastvorträge, Workshops, Blockseminare und Gastdozenturen ebenso wie Studien-, Forschungs- und Praktikumsaufenthalte in Partneereinrichtungen und ortsverteilte Studienprojekte zusammen mit SML-Partnern sind keine seltene Ausnahme, sondern integraler Bestandteil des SML-Konzepts. Voraussetzung dafür ist erstens, daß die Studierenden befähigt werden, an einem Lehrbetrieb in englischer Sprache aktiv teilzunehmen. Und zweitens, daß die an den Partnerhochschulen erworbenen Leistungen -- z.B. mit Hilfe des ECTS (European Credit Transfer System)¹ oder bilateralen Übereinkünften -- an der SML anerkannt werden.

Da Innovationen in den digitalen Medien häufig sehr praxisnah entstehen, ist eine enge Verknüpfung von Forschung & Entwicklung und einer sich an Projekten bildenden Kreativität anzustreben.

Da eine Medienschule selbst ein mediales Gebilde ist, liegt es nahe, eine Selbstreferentialität in ihre Prozesse einzubauen. So würde z.B. ein Lehrgebiet Medienpädagogik Lehrmaterialien für die SML konzipieren. Ein Lehrgebiet Corporate Identity würde die SML selbst zum Gegenstand nehmen.² Und dies nicht nur in der Aufbauphase, sondern mit jeder Studierendengeneration auf neuem Niveau.

Zu den Rahmenbedingungen, die für den Erfolg des Experiments SML erforderlich sind, gehören eine gute Ausstattung mit Geräten und Wissensressourcen (Bibliothek, Mediathek, Intranet). Die Partnerhochschulen sollten den Studierenden 24 Stunden x 7 Tage zugänglich sein. Projekte sollten eigene Arbeitsräume haben, damit Studierende nicht alleine zuhause arbeiten müssen.

¹ vgl. <http://www.uni-leipzig.de/~akadem/ects/>

² vgl. Heyer, Entwurf Modul "Elektronisches Publizieren", S. 13: "Aufgrund des Themas des Moduls besteht bei diesem Projekt die besondere Situation, dass die Umsetzung des Moduls zugleich als ein Beispiel für die in diesem Modul dargestellten Techniken verstanden werden kann. Die oben ausgeführte mehrdimensionale Strukturierung des Moduls soll sich somit auch in innovativen Lösungen bei der Entwicklung des Moduls selbst niederschlagen."

Mediengestaltung

"You cannot *not* communicate."

(Motto einer großen deutschen Design-Agentur)

Gestaltung ist nicht Verpackung, sondern Wertschöpfung. Im medialen Raum gibt es ohnehin nichts, was nicht gestaltet wäre. Durch die umfassende Mediatisierung aller Sektoren und Produkte greift dieser Effekt weit über die klassischen Design-Felder hinaus. In der internationalen Design-Zentrale London werden heute bereits mehr Umsätze im kreativen Bereich erzielt als in der Autoindustrie.

Häufig genug, so berichten Agenturen, kommen Kunden und wollen 'nur eine Website'. Eine Agentur auf der Höhe der Zeit dagegen geht in das Unternehmen hinein und löst eine Identitätsdiskussion aus. Es wird nicht ein vorgegebener Inhalt mit einem Design überzogen, vielmehr entwickeln die Agentur als externer Spiegel gemeinsam mit dem Kunden die Botschaft, die die Inhalte strukturiert und leitet. Im Sinne eines explorativen Designs arbeiten die Auftraggeber mit, die Marke zu entwickeln und sie sich anzueignen.

Zu den klassischen Feldern der Gestaltung gehören Produkt-Design, Grafik-Design und Corporate Design. Daneben finden sich heute Bildungsangebote in den neuen Bereichen Informations-Design und Kommunikations-Design.

Medien-Design ist genaugenommen ein Pleonasmus, da jedes Design eine Mediatisierungsleistung darstellt und jede mediale Erscheinung notwendig gestaltet ist. Der Begriff "Medien" markiert heute häufig -- und in diesem Sinne auch im Kontext der SML -- die Bündelung der bisherigen Einzelmedien (Print, Video, Radio usw.) unter dem Universalmedium Computer. Bindestrich-Disziplinen wie Medien-Kunst, Medien-Technik und Medien-Informatik nehmen im Gegensatz zur Video-Kunst, Rundfunk-Technik oder der klassischen Informatik jeweils das gesamte Medienspektrum integriert durch den Computer zu ihrem Gegenstand. Um diese Schwerpunktsetzung kenntlich zu machen, sollten alle Studiengänge an der "Schule für Medien" den Begriff "Medien" im Titel tragen. Daher wird natürlich auch für den vorliegenden Studiengangsentwurf der Name "Mediengestaltung" gewählt.

Medienwechsel heißt dabei keineswegs, daß dieselben Dinge mit neuen Handwerkszeugen gemacht werden. Wie der Film hat der Computer eine eigene Sprache, die erlernt werden muß, bevor man sich in ihr ausdrücken kann.

Im Zentrum steht der Computer in seiner heutigen paradigmatischen Form als Medium, also einerseits als Mittler zu Kommunikationspartnern und zu Informationen und andererseits als Ko-Kreator im schöpferischen Prozeß des Designers und des Anwenders. Als Weltenschöpfer ist der Künstler immer auch schon 'Ingenieur' gewesen. Ein solcher mathematisch-maschinischer Aspekt wird heute stärker, doch verlieren die nicht-rechnergestützten Anteile keineswegs an Bedeutung. Ebenfalls ein größeres Gewicht erhalten die kommunikativen Prozesse, die zur Herausbildung von etwas führen (Corporate Identity), dem dann eine Gestalt verliehen werden kann (Corporate Design).

Berufschancen

Die Berufschancen für AbsolventInnen sind derzeit ausgezeichnet. Die Auswertung von Stellenanzeigen durch die Roland Berger & Partner GmbH hat ergeben, daß in 24% der Ausschreibungen Designer gesucht werden. Es handelt sich nach Programmierern um die zweitgrößte Gruppe der zu besetzenden Stellen.³ Aufgrund der hohen Wachstumsraten im Multimedia-Bereich sind auch mittel- und langfristig beste Aussichten auf interessante Arbeitsplätze zu erwarten.

Das Bildungsangebot in der Region

In der Region gibt es folgende verwandte Angebote:

- Die Bauhaus-Universität Weimar, die einzige Universität Deutschlands, die einen eigenen Fachbereich "Medien" unterhält, unterrichtet dort die Diplom-Studiengänge "Mediengestaltung" und "Medienkultur", die Schwerpunkte in der digitalen Konvergenz setzen.
- Der Studiengang "Design" der Fachhochschule Anhalt, Dessau, enthält mit vier Medienprofessuren eine deutliche Ausrichtung auf Medien, legt die Schwerpunkte jedoch auf Produkt- und Grafik-Design.
- Die Hochschule Burg Giebichstein, Halle bietet in der Fakultät "Design" den Studiengang "Kommunikationsdesign" an, in dem einer der Ausbildungsschwerpunkte auf den neuen Medien liegt, sowie den Studiengang "Multimedia | VR-Design."
- Der in Deutschland ebenfalls einzigartige Studiengang "Computervisualistik" wird der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg gelehrt.
- Die Fachhochschule für Technik Wismar bietet im Fachbereich "Design/ Innenarchitektur" den Studiengang "Kommunikationsdesign und Medien."
- Die Fachrichtung "Experimentelle Mediengestaltung" der Hochschule der Künste Berlin hat das Studium der zeitbasierten Medien (Film, Video und Rechner) und ihre künstlerische Gestaltung zum Gegenstand.
- Die Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin bietet das Studium der digitalen Medien (Multimedia/Computeranimation) als einen Studienschwerpunkt im Studiengang "Kommunikationsdesign".
- Die Fachhochschule Potsdam bietet im Fachbereich "Design" ein interdisziplinäres, das Arbeitsfeld Multimedia integrierendes Lehrkonzept.
- Der Studiengang Malerei/Grafik/Bildhauerei/andere bildnerische Medien der Hochschule für Bildende Künste Dresden bietet seit 1999 eine Fachklasse (Lehrstuhl Dambeck) für Medien an.

Dresden führt digitale Medien nur mit. Dessau räumt ihnen einen größeren Stellenwert ein, ohne die klassischen Design-Felder aufzugeben. Halle und Magdeburg haben eine klare

³ Berger & Co., School of Media Leipzig. Abschlußpräsentation, München Oktober 2000, S.27

digitale Ausrichtung und fokussieren auf jeweils ein Teilgebiet: VR und Computervisualistik. Besonderes Interesse verdient auch das Konzept der HdK, das nicht auf einen Arbeitsmarktbedarf hin, sondern aus einer auf die Bauhaus-Schule zurückgehenden disziplin-immanenten Systematik heraus entwickelt wurde.

Der integrative Ansatz der SML stellt einen klaren Vorteil gegenüber den genannten Studienangeboten dar. Auch der Studiengang "Mediengestaltung" schließt -- vor allem mit dem neuen Spezialisierungsgebiet "Wissensgestaltung" -- eine deutliche Lücke der Medienbildungsangebot in Sachsen und Mitteldeutschland.

B. Raster für die tabellarische Darstellung der Studiengänge

1. Beantragende Institution

HGB, Fachbereiche Grafik-Design und Medienkunst sowie weitere Lehrinhalte.

2. Art des Studienganges und Abschluß

Der Abschluß ist laut bisheriger Studienordnung der HGB das Diplom, bzw. der Meisterschüler. Andere Formen des Abschlusses (z.B. B.A./M.A.) sollten SML-übergreifend einheitlich geregelt werden.

Bislang war an der HGB die Ausbildungsform nach dem Grundstudium ein Fachklassensystem. Um daran anzuknüpfen, müßte dieses für andere Lehrinhalte und Studierende geöffnet und anschlussfähig gemacht werden.

Die Medienfakultät der Bauhaus-Universität Weimar setzt auf die Form des Projektstudiums (Semesterprojekte als Arbeitsform). Andere Hochschulen ordnen Projekte klassischen Lehrformen wie Vorlesungen, Seminaren und Übungen nach. Auch Studierende wollen wieder eine stärker strukturierte Lehre.

Dem wird durch einen Mittelweg Rechnung getragen. Die ersten Studienabschnitte werden von Pflicht- und Wahlpflichtveranstaltungen in den klassischen Formaten bestimmt. In der zweiten Studienhälfte rückt die Projektarbeit in den Vordergrund, die selbstorganisiert stattfindet, sich an die 'angewandten' Zweige der SML (Crossmedia, SML-Press, media.leipzig) anlagert oder mit externen Partnern zusammen entwickelt wird.

Eine flexible Kombination von Vollstudium (10 Semester) und Aufbaustudium (4 Semester) erlaubt eine Aufbauphase mit schnell verfügbaren Aufbau-Absolventen, die langsam in eine Steigerung der Vollstudiums-Absolventenzahlen übergeht.

Ein postgraduales **Aufbaustudium** von 4 Semestern Dauer richtet sich an AbsolventInnen anderer Medienstudiengänge (z.B. Medientechnik, KMW, Medienwirtschaft), an Personen mit Berufserfahrung in der Medienbranche, die über entsprechende Voraussetzungen (abgeschlossenes Studium) verfügen und eine Zusatzqualifikation in der Mediengestaltung anstreben, sowie zukünftig auch an die AbsolventInnen des grundständigen Studiengangs "Mediengestaltung" der SML, die ihre Qualifikationen im Rahmen von *Advanced Studies* vertiefen und die Disziplin durch Forschungstätigkeit vorantreiben möchten.

In einer weiteren Ausbaustufe ist geplant, Voll- und Aufbaustudium auch **berufsbegleitend** anzubieten. Die Präsenzlehreinheiten finden dann am Wochenende (Fr von 14-21:30 und Sa 8-14:00) statt. Sie werden durch Blockveranstaltung außerhalb der normalen Studienzeit sowie Fernlehr-Module ergänzt.

3. Inhalt (Basiskompetenz + disziplinäre Erweiterung)

Die erforderlichen Kernkompetenz sind an der HGB vorhanden. Sie ergeben sich aus ihrer

Rolle als Kunsthochschule mit einem Spektrum von der freien Kunst bis zur angewandten Gestaltung. Dieses Spektrum steht unter einem medienspezifischen Schwerpunkt, der von der klassischen Buchgestaltung über das Grafik- und Mediendesign bis zur künstlerischen Fotografie und Medienkunst reicht.

Die Theorie hat als Kunstgeschichte, Medientheorie, Fotografiegeschichte und Philosophie eine fachübergreifende Funktion, welche die Praxis kontinuierlich begleitet und reflektiert.

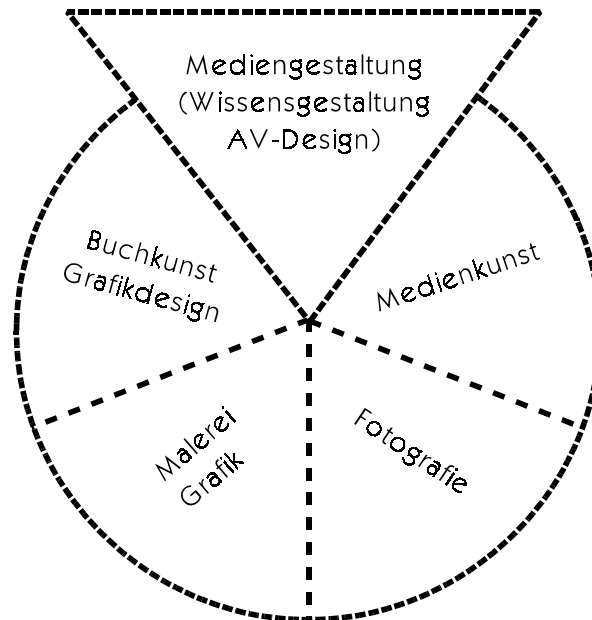
Die Kernkompetenzen der HGB im einzelnen:

- *Buchkunst / Grafik-Design* -- eine solide typografische und gestalterische Ausbildung mit großer Werkstatt-Tradition und seit ca. 1995 starker Innovation hin zum Corporate Design. In diesem Rahmen Öffnung hin zu Medien Design mit Anwendungen im Bereich elektronischer Interfaces und integrierter Designansätze vom Web bis zum Briefpapier.
- *Malerei / Grafik* -- eine traditionelle künstlerische Ausbildung mit Anatomie, Naturstudium, Maltechnik etc. und einer breite Palette an grafischen Techniken wie Radierung, Lithografie, Holzschnitt, Siebdruck etc.
- *Fotografie* -- eine der umfassendsten fotografischen Ausbildungen Deutschlands, in der Tendenz auf eine künstlerische Arbeit orientiert, aber mit allen Kapazitäten des Handwerks untermauert. Seit 1993/94 steigende Bedeutung der digitalen Bildverarbeitung, inklusive on-line Bilddaten-Banken etc.
- *Medienkunst* -- eine freie künstlerische Ausbildung in einem noch jungen Feld, die ein breites medientechnisches Spektrum (Video, Computergrafik, Multimedia, Internet) zur Basis einer eigenständigen Kunstform macht. Technische und künstlerische Innovation stehen dabei in einem ebenso befruchtenden wie kritischen Wechselverhältnis.

Zum seit 1993 neu gegründeten Bereich Medienkunst läßt sich ergänzen, dass im Vergleich zu anderen Neugründungen (KHM Köln, HfG Karlsruhe, HdK Berlin) der Schwerpunkt von Beginn an auf digitalen Medien liegt, d.h. im Bereich Internet, CD-ROM, Interaktivität, während filmische Ansätze nur begleitende Bedeutung haben. Hieraus ergibt sich der punktuell auch technologisch sehr avancierte Charakter von künstlerischen Arbeiten. (Um nur zwei Beispiel von Studentearbeiten zu nennen: Webcasting mit dem "Studio Inferno" oder das erste deutschsprachige MOO "Foogue")

Die künstlerisch-gestalterischen Kernkompetenzen der HGB werden im Rahmen der gegenwärtigen Umstrukturierung unter der Begriffstria "Bild - Medium - Zeichen" zusammengefaßt. Unter dem Einfluß neuer Berufsbilder und der digitalen Technik zeichnet sich innerhalb der HGB eine Konvergenz bislang getrennter Bereiche im Medialen ab. Buchgestaltung, Grafik-Design, digitale Fotografie, künstlerische Video-, CD-ROM- oder Web-Konzepte basieren auf vergleichbaren oder sogar identischen technischen Grundlagen.

Der neue Studiengang "Mediengestaltung" ergibt sich konsequent aus dieser Entwicklung. Er füllt die Lücke zwischen den Studiengängen "Grafikdesign" und "Medienkunst".



4. Berufsbild

Die Studierenden erwerben umfassende Kompetenzen, um sich in allen Bereichen der Multimedia-Produktion Tätigkeitsfelder eröffnen zu können. Durch Einbeziehung von Texten, Bildern, Tönen und Animationen sind sie in der Lage, Multimedia-Anwendungen und -Programme zu konzipieren und zu produzieren.

Die Berufsfelder verändern sich so rasch wie die Medientechnologien und die Medienbranche. Statt von 'Berufsbildern' ist daher besser von Tätigkeitsportfolios zu sprechen. Dazu gehören:

- Multimedia-Produktion und Produktions-Management
- Medien- und Datenmanagement
- 3D-Animation
- Digitaler Rundfunk
- Internet-Streaming
- Grafik- und Screen-Design
- Film- und Fernsehproduktion
- Unternehmens- und Betriebsorganisation

Zu den Tätigkeitsfeldern der Absolventen gehören Öffentlichkeitsarbeit und Marketing, künstlerische und kulturelle Medienanwendungen, die Programm- und Angebotsgestaltung der Unterhaltungsindustrie (Fernsehen, Spiel, Freizeitgestaltung), die Gestaltung von Dienstleistungsangeboten und Bedienungsoberflächen in der Informationsindustrie, die Erarbeitung mediengestützter Bildungssysteme und die Soft- und Hardware-Entwicklung,

sowohl von serienreifen Industrieprodukten wie individuellen Kundenlösungen.

Zu den Praxisbeispielen gehören das Gesamterscheinungsbild des Suermondt-Ludwig-Museums Aachen, die Konzeption und Steuerung der Internet-Präsenz der Audi AG und der Relaunch der Spiegel-Website.

Absolventen mit einer Spezialisierung "Wissensgestaltung" finden zudem Aufträge und Beschäftigung in den Bereichen Content-Management-Systeme, Wissens-Management, Wissens-Consulting, Customer-Relations, Employee-Relations, Business Process Reengineering, und Interface-Hardware-Design.

An Praxisbeispielen wären hier zu nennen die Konzipierung, Entwicklung und das Implementierungsmanagement eines Stadtinformationssystems; die Konzipierung und Gestaltung einer Intranet-Plattform zur Unterstützung, Kommunikation, Distribution und Analyse der Markenentwicklung bei Siemens; Corporate Identity, Markenleitbild und Visualisierung des aus dem Zusammenschluß von DB Cargo mit seinem niederländischen Pendant NS Cargo hervorgegangenen Unternehmens Railion und die Konzipierung und Entwicklung der Cycosmos-Communities für die ID-Group.

Absolventen finden Beschäftigung als selbständige Unternehmer und als gehobene bis leitende Mitarbeiter von Agenturen, von Firmen mit Online-Aktivitäten, von Offline-Produktionsfirmen (CD-ROM, DVD) und von Rundfunkunternehmen und öffentlichen Rundfunkanstalten. Auch Unternehmen anderer Branchen, die bislang auf die Mediendienstleistungen externer Agenturen zugegriffen haben, richten zunehmend Abteilungen für "Unternehmenskommunikation", "Corporate Branding" und "Wissens-Management" ein, die weitere Beschäftigungsoptionen bieten.

5. Immatrikulationsrhythmus

Die Einschreibung erfolgt jährlich zum Wintersemester. Das Aufnahmeverfahren besteht aus einer schriftlichen Bewerbung, einer Werkmappe und einem Aufnahmegespräch.

6. vorgesehene Studentenzahl pro Jahrgang

In der Endausbaustufe kann die Zahl der Studierenden maximal 70 bis 80 (Aufbau- und Vollstudium) erreichen. Darauf beruht folgendes Rechenbeispiel:

50 Vollstudenten / 10 Semester	10 Absolventen / Jahr
30 Aufbaustudenten / 4 Semester	20 Absolventen / Jahr
insges.	30 Absolventen / Jahr

Die Praxis an der HGB zeigt, das bei einem attraktiven Studienangebot in dem stark nachgefragten Gestaltungsbereich Studienwechsler aus dem In- und Ausland sowie Quereinsteiger aus der Berufspraxis, die vom Fachklassenleiter in ein ihrer Qualifikation entsprechendes Semester eingestuft werden, die Zahl der Absolventen pro Jahr jeweils erhöhen.

7. relevante vorhandene Lehrkapazität der beantragenden Hochschule

Die HGB verfügt über folgende Lehrkapazitäten:

- Corporate Design: C4-Professur Baur + 2/3BAT II Mitarbeiter
- Medienkunst: C4-Professur Mark + Dozentur Blank + 2/3BAT II Mitarbeiter + 2 BAT II Techniker
- Medientheorie und -Geschichte: C3-Professur Daniels + C2-Professur Türcke + C1-Professur Holschbach + BAT II WiMi Blume
- Typografie: C4-Professur Bose + 2/3BAT II Mitarbeiter
- Computergrafik: C2-Professur D'Urbano + 2/3BAT II Mitarbeiter
- Videokunst: C3-Professur Bühler + 2/3BAT II Mitarbeiter
- Grafik-Design: C4-Professur Pfüller + 2/3BAT II Mitarbeiter

Hinzu kommen zwei derzeit nicht besetzte Stellen:

- Medienkunst: C2-Professur
- Digitale Schrift: C3-Professur

8. zusätzlich benötigte Lehrkapazität aus anderen Hochschulen oder Einrichtungen

Die Tendenz zur Konvergenz bisher getrennter Bereiche durch die digitalen Medien wird auch über die Hochschulgrenzen hinaus Wirkungen zeigen. In diesem Sinne besteht von Seiten der HGB ein Interesse an hochschulübergreifender Orientierung. Hierzu lassen sich folgende Schnittstellen ausmachen:

- Kopplung redaktionell-journalistischer mit mediengestalterisch-künstlerischer Kompetenz und Elementen wissenschaftlicher Qualifikation. Dies würde vor allem einer Verbindung von UL (KMW) und HGB (Mediendesign + Medienkunst) entsprechen. Ziel wäre eine eigenständige, content-orientierte Arbeit mit Text und Bild in den Bereichen Electronic Publishing mit CD-ROM und Internet.
- Kopplung medienwirtschaftlicher mit mediengestalterisch-künstlerischer Kompetenz. Dies würde einer Verbindung von Elementen aus UL, HTWK und HGB entsprechen. Ziel wäre ein medienspezifisches Corporate Design bis hin zu integrierten Designkonzepten, z.B. für einen TV-Sender, vom Logo über das Studio bis zu Briefpapier und Web-Auftritt.
- Kopplung medientechnischer mit mediengestalterischer Kompetenz. Dies würde einer Verbindung von Elementen aus HTWK und HGB entsprechen. Ziel wäre die Entwicklung von ästhetisch-praktischen, anwendungsbezogenen Lösungen z.B. im Bereich Interface-Gestaltung und Benutzersteuerung.

- Kopplung einer informatischen, geistes- oder naturwissenschaftlichen mit einer medienkünstlerischen Kompetenz. Dies würde einer Verbindung von Elementen aus UL (Informatik, Soziologie, KMW etc.) und HGB (Medienkunst) oder HMT (Dramaturgie) entsprechen. Ziel wären innovative, unkonventionelle Lösungen im Bereich der digitalen Medienkultur mit Schnittstellen zur Wissenschaft, z.B. mit Themen wie Scientific Visualisation, ästhetisches Tele-Learning, Identitätsformen in virtuellen Gemeinschaften, Gender-Entwicklung in MOOs, Suchmaschinen mit kultureller Spezifizierbarkeit usw. Diese Kompetenzerweiterung wäre als forschungsorientierter "High-End"-Bereich der SML eher projektbezogen zu konzipieren.

Inhaltlich geboten sind weitere Vernetzungen mit der Juristenfakultät, Wahrnehmungspsychologie, Pädagogik, Psychologie und Kunstgeschichte der UL, der Medientheorie der HTWK und den musikalischen Fachbereichen der HMT.

Im bundesweiten und internationalen Netz von Partnereinrichtungen der SML werden regelmäßig Gastreferenten ausgetauscht. Für Gastvorträge, Workshops, Blockseminare und Gastdozenturen (1 - 4 Semester) sollten entsprechende Mittel vorgesehen werden.

9. zusätzlich benötigte Lehrkapazität über SML (Stellen und Lehraufträge)

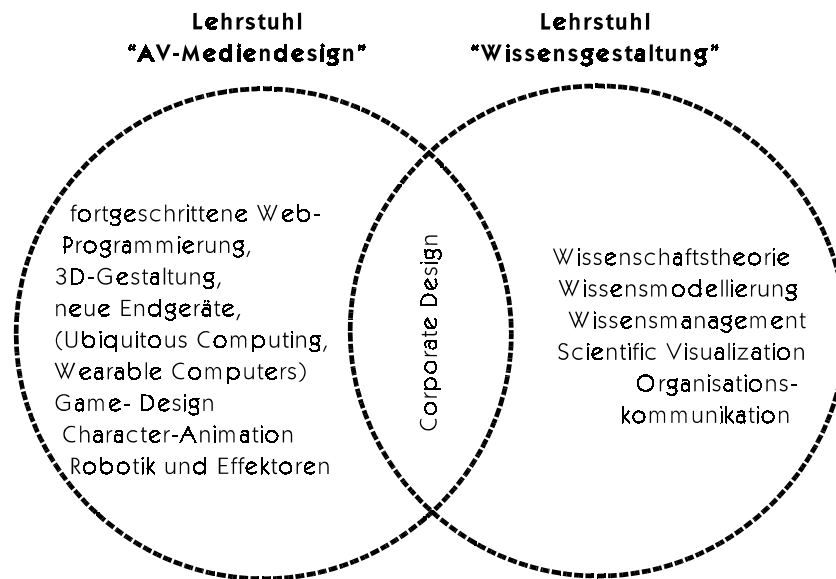
Die an der HGB vorhandenen Kompetenzen sind durch folgende zwei neue Lehrstühle zu erweitern.

- Lehrstuhl "Audiovisuelle Mediengestaltung" (C4-Professur + BAT II MitarbeiterIn)

Die Kernkompetenz des Lehrstuhls liegt in der Forschung und Lehre in den Bereichen fortgeschrittene Web-Programmierung, 3D-Gestaltung, neue Endgeräte, Ubiquitous Computing, Wearable Computers. Dazu kommt eine Spezialisierung entweder in Game-Design und Character-Animation oder in Robotik und Effektoren.

- Lehrstuhl "Wissensgestaltung" (C4-Professur + BAT II MitarbeiterIn)

Die Kernkompetenz des Lehrstuhls liegt in der Forschung und Lehre in den Bereichen Wissenschaftstheorie, Wissensmodellierung und Wissensmanagement, mit einer Spezialisierung entweder in der Wissenschaft (Scientific Visualization) oder der Wirtschaft (Organisationskommunikation).



Hinzu kommen

- studiengangübergreifend: 1 wiss. AssistentIn Informatik, (C1 + 1 techn. MitarbeiterIn BAT II)
- SekretärIn

Für die Grundausbildung und aufgrund des starken Nachfrage nach Gestaltungsausbildungselementen in den Studiengangs-Skizzen der anderen SML-Partnerhochschulen besteht ein noch genauer zu definierender zusätzlicher Bedarf an Personal.

- Grundlehre und hochschulübergreifende Lehre (C2-Professur + BAT II)

10. zusätzliche Raum- bzw. Laborkapazität

Die technische Infrastruktur und der Raumbedarf sind in der Endfassung des Curriculums in Koordination mit der gesamten SML zu definieren. Dazu wird eine Bestandsaufnahme der im Rahmen der SML vorhandenen Technik vorgenommen, um sie zielgerichtet, ohne Dopplungen und in Verstärkung der jeweiligen Kernkompetenzen gemeinsam auszubauen.

Da die Raumkapazitäten der HGB weitgehend ausgelastet sind, sind entsprechend der bewilligten Stellen neue Büro-, Lehr- und Arbeitsräume zu schaffen.

An der HGB wird ab 2001 aus vorhandenen Ressourcen und bewilligten Mitteln die Einrichtung eines Multimedia-Labors incl. eines Verleih-Pools begonnen. Es steht für Lehre, Forschung und Produktion im Studiengang Mediengestaltung und für andere Teilbereiche der SML zur Verfügung. Da es nach bisheriger Planung auf eine Nutzung durch die HGB allein ausgelegt ist, müßten die Kapazitäten entsprechend dem gemeinsam erhobenen Bedarf

durch Studierende der anderen SML-Partner ausgebaut werden.

11. zusätzliche Ausrüstung

Ausstattung für Professoren und Mitarbeiter.

12. sonstiger zusätzlicher Mittelbedarf (Exkursionen, Bibliotheksmittel u.a.)

Ebenso wie die Technik sind auch die an den Partnerhochschulen vorhandenen medienwissenschaftlichen Medien (thematische Bibliotheksressourcen, Dias, Videos, CDs, DVDs) zu erfassen, über einen SML-weiten Online-Katalog zu erschließen und in Verstärkung der jeweiligen Kernkompetenzen gemeinsam auszubauen.

Als Neuerung werden in einem SML-weiten Intranet elektronische Fachzeitschriften, Nachschlagwerke und Fachliteratur zur Verfügung gestellt.

13. Finanzierung

Der Studiengang wird aus den unter 7.) genannten Lehrkapazitäten heraus aufgebaut. Ferner stehen als Eigenmittel der HGB Geräte, Laborkapazitäten und Mediatheksressourcen für die Mitnutzung durch den neuen Studiengang zur Verfügung.

Einer der drei neuen Lehrstühle wird als Stiftungsprofessur ausgelegt. Gespräche mit einer namhaften deutschen Design-Agentur sind aufgenommen.

Für den grundständigen Studiengang werden keine Studiengebühren erhoben. Für das postgraduale Bildungsangebot könnte in Abstimmung mit den SML-Partnern eine Gebührenstruktur erwogen werden.

Die Anschubfinanzierung und die weiteren öffentlichen und privat einzuwerbenden Mittel ergeben sich aus der SML-Gesamtplanung.

C. Differenzierte Darstellung des Studiengangs Mediengestaltung

Interaktivität habe nichts mit Mausclicken zu tun, es gehe vielmehr um die Nutzung der Zwischenräume, der vielfältigen Beziehungen zwischen Autor und Publikum. "Soviel, wie beide Seiten zur Verfügung stellen, soviel bekommen sie jeweils auch zurück". (Philip Pocock)⁴

Die Studieninhalte umfassen künstlerisch-gestalterische, technische und analytisch-kritische Fachgebiete der Mediengestaltung. Es sollen vorrangig unabhängige, kreative und kritische Ideen- und Konzeptbildner ausgebildet werden.

Um professionelle Design-Leistungen erbringen zu können, sollen Mediengestalter

- in der Lage sein, sowohl innovativ als auch systematisch zu denken
- über den Sachbereich, in dem sie arbeiten, informiert sein
- sowohl über die kommunikativen Aspekte der Komponenten visueller Mitteilungen als auch über deren Zusammenwirken Bescheid wissen
- die relevanten Usancen, Normen, Richtlinien und deren theoretische Grundlage kennen
- mit den technischen Anforderungen der Medien, insbesondere der visuellen, vertraut sein
- mit den kommunikativen, alle Sinne betreffenden Fähigkeiten des Menschen im Hinblick auf das Wahrnehmen, die kognitive Verarbeitung von und die Reaktion auf Information vertraut sein
- in der Lage sein, den möglichen Nutzen der kommunizierten Information für die jeweiligen Adressaten abzuschätzen
- wissen, wie sich unbewegte und bewegte Bild- und Text-Elemente sowie Informationen, die nicht nur den Gesichtssinn ansprechen, aufgabenbezogen schaffen lassen und wie man sie zur Erzielung einer optimalen Wirkung aufeinander abstimmen kann
- fähig sein, Informationen formal interessant und so attraktiv zu gestalten, daß sie im Rezipienten eine dem Kommunikationsanliegen entsprechende Aufmerksamkeit hervorruft
- verstehen, die zu gestaltenden Informationen und Informationssysteme in solcher Weise interaktiv auszustatten, daß ihre Anpassung an veränderte Rahmenbedingungen gewährleistet ist, sollte dies zur Aufrechterhaltung des Anwender-Nutzens erforderlich sein
- außer ihrer Muttersprache zumindest Englisch verhandlungsfähig beherrschen
- die Möglichkeiten der Hilfswissenschaften verstehen -- als da sind Kognitive Psychologie, Linguistik, Sozial- und Politikwissenschaften, Informatik, Statistik -- und in

⁴ Der Kanadier Philip Pocock, zur Zeit mit dem Projekt "Humbot.org" am Karlsruher ZKM, spürt Alexander von Humboldts Forschungsreise, um die unterirdische Verbindung zwischen Amazonas und Orinoco zu entdecken, nach. Humboldt fand tatsächlich einen Upstream, und Pocock leitet daraus seine Maxime für Online-Projekte ab.

der Lage sein, mit Fachleuten zusammenzuarbeiten, um, unter Berücksichtigung verschiedener, kulturspezifischer Wahrnehmungsfähigkeiten, die Gestaltung von Mitteilungen zu evaluieren und zu verbessern

- detailliert über die Kostenfaktoren Bescheid wissen, die sich auf die einzelnen Design-Schritte und ihre Umsetzung beziehen
- ihren Beruf unter Berücksichtigung der Bedürfnisse der Adressaten und der Gesellschaft im allgemeinen mit Verantwortung ausüben.

Im Zentrum des Studiums steht der Kanon einer an die Bauhaus-Tradition angelehnten Design-Ausbildung: Kunst- und Designgeschichte, die Parameter der Gestaltung (Farbe, Form, Material), Semiotik, Methodiken und Prozesse, Corporate Design und Design-Management. Diese Lehrgebiete sind nicht spezifisch für einzelne Medien, mit denen sich die Studierenden gleichwohl handfest vertraut machen.

Der Schwerpunkt des Studiums liegt auf dem Computer, der als Universalmedium alle Einzelmedien metaphorisch in sich enthält, darüber hinaus aber über eine eigene Sprachlichkeit verfügt. Ziel des Studiums ist es nicht, Anwendungsbeispiele durchzuexerzieren, sondern die Sprachlichkeit des Mediums zu erfassen. Computemedien haben ebenso wie der Film oder die Fotografie ihr eigenes Vokabular und ihre eigene Grammatik. Nach dem Erwerb dieser Grundlagen ist sowohl Kunst wie Design möglich. Wer die Sprachlichkeit eines Mediums beherrscht, kann darin Gedichte ebenso wie Gebrauchsanleitungen verfassen. Dieser Ansatz sorgt dafür, daß Absolventen nicht in Schubladen denken, sondern sich frei auszudrücken vermögen.

Ziel des Gestaltungsstudiums ist es, an die Cutting Edge der digitalen Medien heranzuführen und zugleich profunde Erfahrungen mit dem ganzen Spektrum analoger Medien zu ermöglichen. Den Absolventen steht die ganze Pluralität der Medien zur Verfügung. Sie sind in der Lage zu entscheiden, welche medialen Ausdrucksmittel wann, wo und wie am besten einzusetzen sind und mit welchen anderen Experten sie jeweils am besten zusammenarbeiten. Im Vordergrund steht daher das Integrationswissen.

Neben dem sich herauskristallisierenden Fächerkanon der audiovisuellen Mediengestaltung, der als einer von zwei Schwerpunkten des Hauptstudiums gewählt werden kann, wird hier empfohlen, ähnlich wie in Halle ("Multimedia | VR-Design") und Magdeburg ("Computervisualistik"), auch im Rahmen des SML-Studiengangs "Mediengestaltung" eine weitere Spezialisierung, die "Wissensgestaltung" einzuführen, ist doch eine Ausdifferenzierung in Spezialgebiete in einer sich etablierenden Disziplin nur natürlich und bereichert sie insgesamt.

Somit bietet der Studiengang für den SML-Verbund nicht nur die unerläßlichen gestalterischen Kompetenzen, sondern setzt darüber hinaus innovative Zeichen, die weit über die Grenzen der Region hinaus ausstrahlen und einen weiteren Attraktor innerhalb der Leipziger Medienbildung darstellen werden.

Spezialisierung "AV-Design"

Diese Spezialisierungsrichtung zielt auf den heute am stärksten nachgefragten Kompetenzbereich, die audiovisuelle Gestaltung digitaler Informationsangebote. Im Vordergrund stehen fortgeschrittene Web-Programmierung, 3D-Welten, Character-Animation und Game-Design. Da die Schnittstelle zur Information nicht länger nur der Bildschirm ist, gehören auch neue Endgeräte, Ubiquitous Computing, Wearable Computers sowie Robotik und Effektoren zu den Lehrgebieten, die eng mit den Forschungsaktivitäten des Fachbereichs verschränkt sind.

Spezialisierung "Wissensgestaltung"

Der neuartige Leipziger Ansatz im Medien-Design liegt in der Spezialisierungsrichtung "Wissensgestaltung". Anders als "Informations-Design" und "Kommunikations-Design" hat "Wissensgestaltung" nicht Zeichen und ihre Vermittlung, sondern Wissen und seine Operationen zum Gegenstand.

Die Wissensgestaltung ist dem "Wissens-Management" benachbart, einem neuen Feld, das in jüngster Zeit einen erstaunlichen Boom erfährt. Es geht zurück auf die heute naiv anmutende Euphorie der achtziger Jahre, daß Wissen einer ingenieurwissenschaftlichen Erschließung und Automatisierung zugänglich zu machen sei. Damals bemühte sich das "Knowledge Engineering", ein Teilgebiet der Künstlichen Intelligenz, mit Hilfe von Knowledge Acquisition-Techniken, das Wissen menschlicher Fachleute zu gewinnen und in Expertensysteme zu speisen.

Unter den gewandelten Bedingungen der Unternehmensstrukturen, Managementstrategien und voll-computerisierten und vernetzten Arbeitsumgebungen vereinigen sich inzwischen ähnliche Bemühungen unter dem Titel "Knowledge-Management".

Wissensmanagement, so einer der Vertreter dieser Richtung, bedeutet nicht nur die Sammlung von Wissen, sondern vor allem seine Aufbereitung, Speicherung, Verbreitung und Nutzung. Mehr Information bedeutet nicht, daß die Beteiligten besser informiert sind oder gar über mehr Wissen verfügen. Organisationen begreifen zunehmend, wie wichtig es ist, zu wissen, was sie wissen. Dieses Wissen ist verteilt über Datenbanken, Aktenarchive und die Köpfe der Mitarbeiter. Häufig genug werden Anstrengungen dupliziert, weil das Wissen über dieselben Bemühungen in anderen Teilen der Organisation die Betroffenen nicht erreicht. Eines der vorrangigen Ziele des Wissens-Managements ist es, "to create a culture that encourages knowledge sharing."

Einen Studiengang "Wissens-Management" gibt es noch nicht, doch Module mit dem Titel finden sich in den Wirtschaftswissenschaften und der Wirtschaftsinformatik, selbst eine sehr

junge Disziplin.⁵

Das Aufgabenfeld des Wissensgestalters überschneidet sich mit dem des Wissensmanagers, doch hat er eine andere Sichtweise darauf. Als Gestalter geht es ihm weniger um technische Verfahren des Data-Mining, mit denen er natürlich vertraut ist, als darum, Wissen zu erschließen und Kommunikationen reicher zu machen, indem er ihnen eine Gestalt verleiht. Informationstechnologie muß mit ästhetischer Formgebung, multidimensionalem Denken und Konzepten der Interaktivität verbunden werden. Wenn virtuell alle Informationen verfügbar sind, verschiebt sich die Aufgabe hin zur Gestaltung von Umwelten und Szenerien, in denen die richtigen Fragen formuliert werden.

Ein Mediengestaltungsabsolvent mit dieser Spezialisierung gestaltet Prozesse des Wissenserwerbs, seiner Generierung, Nutzung und Kommunikation. Er ist weniger mit der Außenrepräsentation seiner Klienten beschäftigt, als mit ihren internen Wissensabläufen, ihrem Selbstverständnis, ihrer Identität. Ist das Motto des AV-Mediengestalters: "ich zeige Dich, wie Du denkst, daß Du bist", so lautet das des Wissensgestalters: "Erkenne Dich selbst." Dazu verfügt er über Instrumente zur Erhöhung der Reflexivität. Ihm stehen die Fertigkeiten des AV-Designers zur Verfügung und darüber hinaus Techniken des Prozeß-Designs wie Flow-Charting, Drehbücher, Storytelling, Szenarios. Kernfrage ist das Zustandekommen von Wissen und die Modellierung von Wissen mit digitalen Techniken. Dabei spielen auch neue qualitative Möglichkeiten der Informationsverarbeitung (cf. Diagrammatisches Argumentieren) eine wichtige Rolle.

Wissensgestalter agieren in zwei Richtungen: in bezug auf das Wissen selbst und in bezug auf die Kultur, die es hervorbringt und nutzt.

Als Informationsarchitekten strukturieren und verdichten sie Wissen und machen es navigierbar. Dazu gehören Erfassung und Archivierung, Soft- und Hardware-Schnittstellen, Suche, Navigation, kontextuelle Relevanzgewichtung (algorithmische Verstärkung 'wichtiger' Information) und Fortschreibung des Wissens. In Anlehnung an Vannevar Bush sind sie mit der Organisation des Wissens selbst beschäftigt. Als Autoren von Pfaden ergänzen sie die Arbeit der Autoren von Dokumenten. Auch die Gestaltung von Interface-Hardware gehört zur komplexen Wissensgestaltung dazu. Ein gutes Beispiel ist der World-Browser, den Art+Com zur 3D-Navigation seiner TerraVision-Datenbank entworfen hat und der erst die ungeheure Masse an Information in diesem weltweit verteilten System zugänglich macht.

Im Hinblick auf die Wissenskultur einer Organisation gehören die Aufmerksamkeitsökonomie und die kognitiven Prozesse von Einzelnen und die Wechselwirkungen innerhalb von Communities zu ihren Parametern. Wissensgestalter gestalten 'intelligente' Kommunikations- und Interaktionsumgebungen. Sie integrieren medienübergreifend die sichtbaren und unsichtbaren Anteile einer Organisation. Sie wirken hier als Mediatoren oder genauer als

⁵ "Aufgabe der Wirtschaftsinformatik ist die Gestaltung von Informations- und Kommunikationssystemen, durch welche die betriebswirtschaftlichen Aufgaben effizient gelöst werden können. Daher ist sowohl das Verständnis für die betrieblichen Aufgaben als auch das Wissen um deren Computerunterstützung nötig." http://sowi.oeh.uni-linz.ac.at/win/win1_99ws.html

"Transformatoren" (Otto Neurath).

Zwar sind Agenturen auch heute schon zum Teil auf diesem Feld tätig, doch besteht hier der größte Forschungsbedarf, zumal noch keine systematische Wissenswissenschaft (Helmut Spinner) existiert, an der die Wissensgestaltung sich orientieren könnte. Da die Kompetenzen aller Fachbereiche der SML dafür relevant sind, wäre es vielversprechend, das Wissen zu einem langfristigen koordinierten Forschungsschwerpunkt der SML zu machen.

Studienaufbau

Das Studium beginnt mit einem eng mit den Angeboten der SML-Partnern verzahnten 4-semesterigen **Grundstudium**, das mit einem Vordiplom oder einem entsprechenden Leistungspunktekonto abgeschlossen wird.

Zu diesem Zeitpunkt entscheiden sich die Studierenden, ob sie ihr **Hauptstudium** in der Mediengestaltung fortsetzen oder zu einem der anderen SML-Studiengänge wechseln.

Das Hauptstudium erstreckt sich über 4 Semester, gefolgt von einem Praxissemester und einem Semester, das in erster Linie der Erstellung der Diplomarbeit dient.

Die Wahl zwischen den beiden angebotenen **Spezialisierungsrichtungen** wird nach einer Studienberatung zu Beginn des 6. Semesters verbindlich getroffen. Neben den allgemeinen Lehrgebieten der Mediengestaltung belegen die Studierenden eine bestimmte Zahl von Lehrveranstaltungen entweder im **AV-Mediendesign** oder in der **Wissensgestaltung**. Auch Praktikum und Abschlußarbeit sollten innerhalb der gewählten Spezialisierung liegen.

Eine Fortsetzung des Studiums mit dem Ziel der Promotion ist in Zusammenarbeit mit der Universität Leipzig möglich.

Abschluß ist der Diplom-Mediengestalter, Spezialisierung AV-Design resp. Wissensgestaltung.

Grundstudium

Das Grundstudium besteht aus einer allen SML-Studiengängen gemeinsamen medialen Grundlehre. Sie ist als Propädeutikum ausgelegt, in dem die "Schlüsselqualifikationen" und ein Grundwissen Medien vermittelt werden, das den Studierenden nicht zuletzt eine informierte Entscheidung über ihren weiteren Bildungsweg ermöglicht. Wahlpflichtfächer erlauben es, die eigenen Neigungen zu entdecken.

Als Orientierung für den Aufbau des medialen Studiums generale mag dienen, was die Enquete-Kommission "Informationsgesellschaft des Bundestages unter der Überschrift "Lebenslanges Lernen – Medienkompetenz" als von großer Bedeutung für die Zukunft der

Gesellschaft aufzählt:

- Technische Kompetenz
- Kompetenz zum Wissensmanagement
- Soziale Kompetenz
- Kompetenz zur persönlichen Entscheidungsfindung
- Demokratische Kompetenz⁶

Der Anspruch der Medienausbildung an der SML auch im Hauptstudium sollte sein, daß sie neben der grundlegenden technischen in erster Linie kulturelle und soziale (ethische) Kompetenz sowie ein Wissen über theoretisch-historische Kontexte vermittelt, also ein Fundamentalwissen mit einer höheren 'Halbwertszeit' als das sehr schnell veraltende Spezialwissen. Im Vordergrund stehen Arbeitsmethoden, nicht die Vermittlung spezifischer Werkzeuge; das Warum, nicht allein das Wie. Dabei sollten Medienpraxis, kreative Gestaltungskompetenz und theoretischer Kontext sich gegenseitig zu einer Einheit ergänzen.

Gleichermaßen praktisch wie theoretisch erfolgt die Einübung von **ästhetischen Kompetenzen**.⁷ In künstlerischen Übungen sollen Studierende direkt an der künstlerischen Praxis beteiligt werden, um ihr sinnliches Wahrnehmungsvermögen zu verfeinern und die ästhetische Urteilskraft zu schulen. Die Übungen werden von KünstlerInnen angeboten. Für eine begrenzte Zeit arbeitet ein "artist in residence" mit den Studierenden zusammen, der jeweils aus unterschiedlichen künstlerischen Sparten (Bildende Kunst, Musik, Tanz, Performance, Film- bzw. Videokunst etc.) stammt.⁸

Auch der Erwerb **sozialer Kompetenzen** enthält theoretische Aspekte, hat seinen Schwerpunkt jedoch im erfahrungs- und handlungsorientierten Lernen in Trainings. Im Unterschied zur Diskursfähigkeit, die in Seminaren oder anderen diskursiv angelegten Veranstaltungsformen gefördert wird, vermitteln besonders ausgebildete Trainer den Studierenden gezielt kommunikative und soziale Fähigkeiten. Soziale Fähigkeiten (wie z.B. Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Komplexitätsbewältigung etc.) sind im späteren Beruf nachgefragte Schlüsselkompetenzen.

Zu einer integrierten praktischen, historisch-materialistischen, wirtschaftlichen, rechtlichen kulturwissenschaftlichen Medienbildung gehört ein Gefühl für die Genealogie der Medien, ihr historisches Gewordensein und ein Verständnis von dem sozialen Kontext, in dem Medien (sowohl als ganze wie einzelne Medienwerke) entstehen und in dem sie wirken.

Schließlich vermittelt das Grundstudium eine **Basic Media Literacy**, also die Fähigkeit, die verschiedenen Medien lesen und schreiben zu können. Dazu gehört eine Grundausbildung (mindestens je ein Projekt) in Text, Grafik, Video, Sound, 3D, Programmierung (z.B. Perl, Lingo (Macromedia Director)) auf gängigen PC-Plattformen (Linux, Mac, Windows etc.). Dazu gehören auch

⁶ Schlußbericht der Enquete-Kommission "Deutschlands Weg in die Informationsgesellschaft", Deutscher Bundestag, Drucksache 13/11004, 22.6.1998, S. 67

⁷ vgl. im Konzept Wagner/Heß die Aussage unter 1.1. "Ästhetische Fragen gewinnen an Gewicht.", <http://www.hgb-leipzig.de/Medienausbildung/konzept1.html#1.1>. Allgemeine Situationsbeschreibung

⁸ Vgl. Studium Fundamentale, Universität Erfurt, <http://www.uni-erfurt.de/studium/fundamentale.htm>

Wissens- und soziale Fertigkeiten. Ob in Seminaren, in Aufsätzen, auf Konferenzen, bei Interviews oder in Kundenpräsentationen werden sich alle, die sich für das Angebot der SML interessieren, immer wieder in **Schrift** und **Wort** öffentlich äußern müssen.

Für die Sprachausbildung findet ein Einstufungstest statt. Englisch wird von Anfang an angeboten. Weitere Sprachausbildungen (Französisch, Spanisch, ...) sollen mittelfristig hinzukommen. Sinnvoll wäre es, diese bei einem Auslandsaufenthalt an entsprechenden Partnerhochschulen mit einer Fachausbildung zu integrieren.

Das Grundstudium endet mit einer Vordiplomprüfung, rsp. dem Nachweis eines entsprechenden Leistungspunktekontos.

Lehrgebiete des Grundstudiums

Mediengeschichte und -Theorie

(UL / HGB / HTWK)

Medienlogische Dimensionen (Speichern, Übertragen, Verarbeiten) / Geschichte und Theorie der Einzelmedien (Print, Foto, Film, Fernsehen, Musik, Computer)

Wahrnehmungslehre

(UL Psychologie)

Medienpsychologie, Wahrnehmungsparameter, Rezeptionsprozesse, Lerntheorien, Wirkung situativer und motivationaler Bedingungen auf Rezipientenseite, Medienwirkungsforschung, Medienpädagogik

Technische Grundlagen

(HTWK Medientechnik / HGB)

Litho- und Drucktechnik, Herstellung / Fotografie / Film & Video / Audio, CAD

Grundzüge der Informatik

Algorithmen, Datenstrukturen, Betriebssysteme, Netzwerke; Grundlagen der Informationstheorie; Grundzüge der gegenwärtigen Soft- und Hardware-Strategien und Entwicklungslinien / Grundkenntnisse in allen gängigen Programmen zur Produktion audiovisueller Werke

Mathematik

Analysis, Algebra, Geometrie, Statistik

Grunddimensionen der Mediengestaltung

Linie -- Vektorgrafikprogramm (Freehand), Fläche -- Bitmapgrafikprogramm (Photoshop), Raum -- 3D-Programm (Cinema 4D), Zeit -- Videoeditprogramm (Director)

Medienästhetik

Kunstgeschichte, Grundlagen der Ikonografie in der Kunstgeschichte, zeitgenössische Kunst, Medienästhetik; Geschichte von Gattungen und Genres der AV-Medien,

Medieninhaltsanalyse, Medien- und Netzkunst

Grundzüge der Philosophie

Grundfragen der Philosophie, Erkenntnistheorie, philosophische Anthropologie, Ethik, Ästhetik, Logik

Semiotik

Grundzüge der Semiotik; Bild- und Filmsemiotik

Politische Ökonomie der Medien

Geschichte medienrelevanter Institutionen: Medienwirtschaft, Verwertungsgesellschaften, IG Medien; geistiges Eigentum, Rechteindustrien; öffentlich-rechtliche Medien und ihre Privatisierung; *Digerati* und *Digital Artisans* (s.a. IAMCR-Sektion)

Medienpolitik

Demokratie und Medien, Öffentlichkeit; gesetzgeberische Steuerung, Technologiepolitik; NGOs und Medien, Gewerkschaften; Internet Governance

Grundzüge und Methoden der Soziologie

Mediensoziologie, Medienkulturen; Medienwirkung; quantitative und teilnehmende Kommunikationsforschung, Medien- und Marktforschungsmethoden

Gender und Medien

Wie produzieren sich Geschlechterrollen in Kunst und Medien? (u.a. Gastveranstaltungen von Marieluise Angerer, KHM, Sue Golding, Jan van Eijk Maastricht)

Grundzüge des Medienrechts

Medien- und Telekommunikationsrecht, Datenschutz, Urheber- und Copyrightrecht, Patentrecht, Markenschutzrecht, Geschmacksmusterrecht, technische Rechteverwaltungssysteme, Vertragsrecht, Wettbewerbsrecht

Techniken wissenschaftlichen Arbeitens

Recherche, Lernmethoden, Zitieren, Kreativitäts- & Produktivitätsmethoden und Tools, Teamarbeit, Präsentations- und Kommunikationstechniken, Rhetorik

Fremdsprache

Englisch, (Französisch, Spanisch, ...)

Studienablaufplan des Grundstudiums

VL = Vorlesung, SE = Seminar, Ü = Übung, LB = Labor, T = Training, SWS = Semesterwochenstunden, HS = Hochschule

1. Semester					
Lehrgebiet	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Mediengeschichte I	P	VL	2	Daniels	HGB
Medientechnik	P	SE/L	2	NN	HTWK/HGB
Grunddim. der Mediengestaltung I	P	VL/Ü	4	Prof. AV-Design	HGB
Philosophie	P	SE	2	Türcke	HGB
Medienästhetik	P	VL	2	von Bismarck	HGB
Medienpolitik	P	VL	2	NN	
Informatik I	P	VL/Ü	2	NN	
Mathematik I	P	Ü	2	NN	
Kreativ- & Arbeitstechniken	P	Ü/T	4	NN	
Englisch I	P	Ü	2	NN	
Gesamt			26		

2. Semester					
Lehrveranstaltung	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Mediengeschichte II	P	VL	2	Daniels	HGB
Medientechnik	P	SE/L	4	NN	HTWK/HGB
Grunddim. der Mediengestaltung II	P	VL/Ü	2	Prof. AV-Design	HGB
Philosophie	P	SE	2	Türcke	HGB
Medienästhetik	P	VL	2	von Bismarck	HGB
Wahrnehmungslehre	P	VL/Ü	2	NN	UL
Medienpolitik	P	VL	2	NN	
Informatik II	P	VL/Ü	2	NN	
Mathematik II	P	Ü	2	NN	
Kreativ- & Arbeitstechniken	P	Ü/T	2	NN	
Englisch II	P	Ü	2	NN	
Gesamt			24		

3. Semester					
Lehrveranstaltung	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Medientheorie I	P	VL/SE	2	Daniels	HGB
Medientechnik	P	SE/L	2	NN	HTWK/HGB
Grunddim. der Mediengestaltung II	P	VL/Ü	2	Prof. AV-Design	HGB
Medienästhetik	P	VL	2	von Bismarck	HGB
Wahrnehmungslehre	P	VL/Ü	2	NN	UL
Polit. Ökonomie	P	VL	2	NN	
Medienrecht	P	VL	2	NN	UL

Soziologie I	P	VL/Ü	2	NN
Gender & Medien	P	SE	2	NN
Informatik III	P	VL/Ü	4	NN
Kreativ- & Arbeitstechniken	P	Ü/T	2	NN
Englisch III	P	Ü	2	NN
Gesamt			26	

4. Semester

Lehrveranstaltung	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Medientheorie II	P	VL/SE	2	Daniels	HGB
Medientechnik	P	SE/L	2	NN	HTWK/HGB
Grunddim. der Mediengestaltung III	P	VL/Ü	2	Prof. AV-Design	HGB
Medienästhetik	P	VL	2	von Bismarck	HGB
Wahrnehmungslehre	P	VL/Ü	2	NN	
Polit. Ökonomie	P	VL	2	NN	
Medienrecht	P	VL	2	NN	UL
Soziologie II	P	VL/Ü	2	NN	
Informatik IV	P	VL/Ü	2	NN	
Kreativ- & Arbeitstechniken	P	Ü/T	2	NN	
Englisch IV	P	Ü	2	NN	
Projektseminar Vordiplom	P	SE	2	Mark	HGB
Gesamt			24		

Hauptstudium: Lehr- und Forschungsgebiete

Designgeschichte und -Theorie

Bauhaus, Design-Soziologie, Parameter der Gestaltung

Text in Print- und Bildschirmmedien

(HGB, Journalismus: KMW UL)

Typografie & Satz, Copywriting, Journalismus, redaktionelle Arbeit

Bild in Print- und Bildschirmmedien

(HGB)

visuelle Gestaltung, Grafik, Illustration, Zeichnen, Reinzeichnen, Logo/Signet-Design /
Fotografie: Kamera, Komposition, Genres, digitale Fotografie / Grafikdesign für elektronische
Medien: Internet, TV, Off-line Medien (CD-ROM, Spiele, DVD)

Bewegt看

(HGB, HMT)

Animation, Video, Film; Kamera, Licht, Postproduktion, linearer und nichtlinearer Schnitt

Klang & Musik

(HMT)

Klang- und Sprachverarbeitung; Audio-Design für elektronische Medien: Internet, TV, Radio,
Off-line Medien (CD-ROM, Spiele, DVD), Jingle-Produktion

Raum

3D-Gestaltung / Architektur / Character-Animation

Interaktion

(HGB / UL Inst. für Software- und Systementwicklung)

Interface-Design (ästhetische und technische Gestaltung des Mensch-Maschine-Dialogs),
Wissensnavigation, Benutzerführung, Informationsergonomie, Hardware-Interfaces, Robotik /
Game-Design / Kommunikationsdesign, Communities (in 1-, 2- und 3D-Räumen)

Ausstellungs- und Event-Gestaltung

Raumgestaltung, Installationen, Planung

Corporate Design

Werbung: Marketing, Public Relations, Öffentlichkeitsarbeit / Corporate Identity, Style-Guides
(Typografie, Farben, Klänge), Design-'Container'

Design-Management

Konzeption, Grundlagengestaltung, Team-Planung, Controlling

Medien-Informatik

Mathematik für Bild- und Klangverarbeitung, Codierung, Datenbanken; SGML/XML, Java, Flash,
Objektorientierte Systeme, Content-Management-Systeme; Kryptografie; Dokumenten-

Management, Knowledge Sharing-Werkzeuge: Groupware, CSCW; Auszeichnungssprachen (XML); Versionierung; Data-Warehousing, Data-Mining-Werkzeuge; Systemevaluation

Mediendramaturgie

(HMT)

Programmgestaltung, Regie und Drehbuch (für alle Medientypen), Scripting & Komposition, Drama & Inszenierung

Mediendidaktik

Pädagogik (Media Literacy in Schule, Fort- und Weiterbildung), CD-ROM-Gestaltung (z.B. Projekt mit Juristen-Fakultät: SimLawyer), Teleteaching-Systeme; Lehramt: Medienkunde; auch selbstreflexiv in Bezug auf die SML

Soziale Kompetenzen

Projektleitung, Führung von Mitarbeitern in komplexen Systemen: Selbstführung, Arbeiten im Team, Moderationstechnik, Interviewtechniken

Wirtschaftliche Kompetenzen

(UL, Betriebswirtschaft)

theoretisch: Globalisierung durch Medien, Medien-Management

praktisch: Grundlagen von Buchhaltung, Kalkulation, Controlling, betriebswirtschaftliches Rechnungswesen, Businessplan / IP-Management: Urheber- und Copyrightrecht, Patentrecht, Markenschutzrecht, Geschmacksmusterrecht, technische Rechteverwaltungssysteme, Vertragsrecht, Wettbewerbsrecht

Praktika

Projekte im Rahmen der angewandten Zweige der SML (Radio Mephisto, Crossmedia, SML-Press, media.leipzig)

Praktika im In- oder Ausland, betreut von einem Hochschullehrer, im jeweiligen Spezialisierungsgebiet.

Lehr- und Forschungsgebiete der Spezialisierung "AV-Design"

Fortgeschrittene Web-Programmierung

PHP, DTDs, DOM, XSLT

Character-Animation

Anthropomorphe 3D-Modellierung, Motion-Tracking, Charaktergestaltung

Game-Design

Szenarioplanung, Grafik, Sound, Interaktion

Neue Endgeräte

Ubiquitous Computing, Embedded Systems, Wearable Computers sowie Robotik und

Effektoren

Lehr- und Forschungsgebiete der Spezialisierung "Wissensgestaltung"

Wissenswissenschaften

Wissenschaftstheorie, -Philosophie und -Geschichte; ex- und implizites Wissen, strukturiertes Wissen, Ontologien, Organisations- und Wissenskulturen, interkulturelle Kommunikation; Methoden zur Wissensidentifikation, Wissens-Strukturierung und -Bewertung, Wissenserwerbs- und Wissensentwicklungssystematik

Scientific Visualization

Bildanalyse in Medizin und Physik, Geoinformationssysteme, Signalverarbeitung, 3D-Techniken (VRML), Simulationen

Wissensmodellierungstechniken

SWOT-Analyse (Strengths Weaknesses Opportunities Threats), Balanced Scorecards, Modellierungssprachen wie IDEF (Process Flow and Object State Description Capture Method) und RADs (Role Activity Diagrams).

Wissensmanagement

Archivwissenschaft, Informationslogistik, Information Retrieval, Navigationshilfen, Thesauri; Kommunikations- und Wissenspsychologie; Management komplexer Projekte: Systems Engineering und Projektmanagement, vernetztes Prozeß-Denken, Analyse von Geschäftsprozessen, Benchmarking; Konzept "Mensch-Technik-Organisation" (MTO); Change Management, Organisationsentwicklung, Unternehmensstrategie, Unternehmenssimulation; Businessplan, Investitions- und Prozesskostenrechnung

Studienablaufplan

VL = Vorlesung, SE = Seminar, Ü = Übung, LB = Labor, T = Training, C= Colloquium, SWS = Sem.wochenstunden, HS = Hochschule

5. Semester

Lehrveranstaltung	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Designgeschichte	P	VL	2	Baur	HGB
Text	P	SE/Ü	4	Bose	HGB
Bild	P	SE/Ü	4	D'Urbano	HGB
Interaktion	P	SE/Ü	4	Mark	HGB
Informatik	P	VL/Ü	2	NN	
Mediendramaturgie	P	SE/Ü	4	Reichel	HMT
Soziale Kompetenzen	P	T	4	NN	
Gesamt			24		

6. Semester

Lehrveranstaltung	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Designtheorie	P	VL	2	Baur	HGB
Bewegtbild	P	SE/Ü	4	Bühler	HGB
Klang & Musik	P	SE/Ü	4	NN	HMT
Raum	P	SE/Ü	4	Holschbach	HGB
Interaktion	P	SE/Ü	2	Mark	HGB
Informatik	P	VL/Ü	2	NN	
Mediendramaturgie	P	SE/Ü	2	Reichel	HMT
Soziale Kompetenzen	P	T	2	NN	
Wissenswissenschaft	WP	VL	2	Prof. Wiss.gest.	HGB
Game-Design	WP	VL	2	Prof. AV-Design	HGB
Gesamt			24		

SZ = Spezialisierung, AVD = AV-Design, WG = Wissensgestaltung

7. Semester

Lehrveranstaltung	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Designtheorie	P	VL	2	Bose	HGB
Ausstellungs- & Event-Design	WP	SE/Ü	2	NN	
Design-Management	P	VL/T	2	Baur/Bose	HGB
Corporate-Design	P	SE	4	Baur	HGB
Mediendidaktik	P	VL	4	NN	
Medien-Informatik	P	Ü	2	NN	
Web-Programmierung (SZ AVD)	WP	Ü	2	Prof. AV-Design	HGB
Charakter-Animation (SZ AVD)	WP	SE/Ü	2	Prof. AV-Design	HGB
Game-Design (SZ AVD)	WP	SE/Ü	2	Prof. AV-Design	HGB
Endgeräte (SZ AVD)	WP	SE/Ü	2	Prof. AV-Design	HGB

Wissenswissenschaft (SZ WG)	WP	VL/SE	2	Prof. Wiss.gest. HGB
Scientific Visualization (SZ WG)	WP	SE/Ü	2	Prof. Wiss.gest. HGB
Wissensmodellierung (SZ WG)	WP	SE/Ü	2	Prof. Wiss.gest. HGB
Wissensmanagement (SZ WG)	WP	SE/Ü	2	Prof. Wiss.gest. HGB
Gesamt			24	

8. Semester

Lehrveranstaltung	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Mediendidaktik	P	SE/Ü	2	NN	
Corporate-Design	P	SE	2	Baur	HGB
Web-Programmierung (SZ AVD)	WP	Ü	4	Prof. AV-Design	HGB
Charakter-Animation (SZ AVD)	WP	SE/Ü	4	Prof. AV-Design	HGB
Game-Design (SZ AVD)	WP	SE/Ü	4	Prof. AV-Design	HGB
Endgeräte (SZ AVD)	WP	SE/Ü	4	Prof. AV-Design	HGB
Wissenswissenschaft (SZ WG)	WP	VL/SE	4	Prof. Wiss.gest.	HGB
Scientific Visualization (SZ WG)	WP	SE/Ü	4	Prof. Wiss.gest.	HGB
Wissensmodellierung (SZ WG)	WP	SE/Ü	4	Prof. Wiss.gest.	HGB
Wissensmanagement (SZ WG)	WP	SE/Ü	4	Prof. Wiss.gest.	HGB
Wirtschaftliche Kompetenzen	P	VL/Ü	4	NN	
Gesamt			24		

BSE = Blockseminar

9. Semester

Lehrveranstaltung	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Wirtschaftliche Kompetenzen	P	BSE	2	NN	
Colloquium im SZ-Gebiet	P	BSE	2	Prof. AV-Design u. Wiss.gest.	HGB
Praktikum, incl. Dokumentation	P		ca. 20		
Gesamt			24		

10. Semester

Lehrveranstaltung	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Erstellung der Diplomarbeit			ca. 26		
Diplomcolloquium		C	2	Prof. AV-Design u. Wiss.gest.	HGB
Gesamt			28		

Aufbaustudium

Das postgraduale 4-semesterige *Advanced Studies*-Angebot richtet sich an AbsolventInnen anderer Medienstudiengänge (z.B. Medientechnik, KMW, Medienwirtschaft) und an Personen mit Berufserfahrung in der Medienbranche, die über entsprechende Voraussetzungen (abgeschlossenes Studium) verfügen und eine Zusatzqualifikation in der Mediengestaltung anstreben.

Die Implementierung des neuen Studiums "Mediengestaltung" könnte in der ersten Phase mit dem postgradual Lehrangebot beginnen. Das hätte nicht nur den Vorteil, daß nach schon zwei Jahren die ersten Mediengestaltungs-Absolventen die SML verlassen würden, sondern würde außerdem eine Vorlaufzeit bieten, um die Lehr- und Forschungsgebiete "AV-Design" und "Wissensgestaltung" weiter zu entwickeln und zu konturieren. In der zweiten Phase könnte dieser Bereich dann um den grundständigen Studiengang "Mediengestaltung" mit den beiden Spezialisierungsrichtungen ergänzt werden.

Zukünftig ist ferner vorstellbar, die *Advanced Studies* auch den AbsolventInnen des grundständigen Studiengangs "Mediengestaltung" anzubieten, die ihre Qualifikationen vertiefen und die Disziplin durch Forschungstätigkeit vorantreiben möchten. In diesem Fall wäre der Studienablauf als eine Art Meisterklasse vor allem projektorientiert und entsprechend freier zu konzipieren.

Studienablaufplan

VL = Vorlesung, SE = Seminar, Ü = Übung, LB = Labor, T = Training, C= Colloquium, SWS = Sem.wochenstunden, HS = Hochschule

1. Semester					
Lehrveranstaltung	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Grunddim. der Mediengestaltung I	P	VL/Ü	2	Prof. AV-Design	HGB
Designesch. und -Theorie I	P	VL	2	Baur	HGB
Wahrnehmungslehre	P	SE	2	NN	
Medientechnik	P	Ü	2	NN	HTWK/HGB
Medieninformatik	P	SE/Ü	4	NN	
Ästhetik	P	VL	2	von Bismarck	HGB
Semiotik	P	VL	2	NN	
Medienpolitik	P	SE	2	NN	
Medienrecht	P	VL	2	NN	UL
Text	P	SE/Ü	2	Bose	HGB
Bild	P	SE/Ü	2	D'Urbano	HGB
Interaktion	P	SE/Ü	2	Mark	HGB
Gesamt			26		

2. Semester					
Lehrveranstaltung	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Grunddim. der Mediengestaltung II	P	VL/Ü	2	Prof. AV-Design	HGB
Designesch. und -Theorie II	P	VL	2	Baur/Bose	HGB
Medientechnik	P	Ü	2	NN	HTWK/HGB
Medieninformatik	P	SE/Ü	4	NN	
Ästhetik	P	VL	2	von Bismarck	HGB
Medienrecht	P	VL	2	NN	UL
Politische Ökonomie der Medien	P	SE	2	NN	
Bewegtbild	P	SE/Ü	2	Bühler	HGB
Raum	P	SE/Ü	2	NN	
Klang & Musik	P	SE/Ü	2	NN	HMT
Interaktion	P	SE/Ü	2	Mark	HGB
Mediendramaturgie	P	SE/Ü	2	Reichel	HMT
Soziale Kompetenzen	P	SE/Ü	2	NN	
Gesamt			28		

SZ = Spezialisierung, AVD = AV-Design, WG = Wissensgestaltung

3. Semester					
Lehrveranstaltung	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Corporate Design	P	SE	2	Baur	HGB
Mediendidaktik	P	SE	2	NN	
Design-Management	P	SE/Ü	2	Baur/Bose	HGB
Ausstellungs- und Event-Design	WP	SE	2	NN	
Web-Programmierung (SZ AVD)	WP	Ü	2	Prof. AV-Design	HGB
Charakter-Animation (SZ AVD)	WP	SE/Ü	2	Prof. AV-Design	HGB
Game-Design (SZ AVD)	WP	SE/Ü	2	Prof. AV-Design	HGB
Endgeräte (SZ AVD)	WP	SE/Ü	2	Prof. AV-Design	HGB
Wissenswissenschaft (SZ WG)	WP	VL/SE	2	Prof. Wiss.gest.	HGB
Scientific Visualization (SZ WG)	WP	SE/Ü	2	Prof. Wiss.gest.	HGB
Wissensmodellierung (SZ WG)	WP	SE/Ü	2	Prof. Wiss.gest.	HGB
Wissensmanagement (SZ WG)	WP	SE/Ü	2	Prof. Wiss.gest.	HGB
Wirtschaftliche Kompetenzen	P	VL/Ü	2	NN	
Praktikum (8 Wochen in der zweiten Semesterhälfte)					
Gesamt			16	+ Praktikum	

4. Semester					
Lehrveranstaltung	Pflicht/ Wahlpflicht	Typ	SWS	LehrerIn	HS
Corporate Design	P	SE	2	Baur	HGB
Mediendidaktik	P	SE/Ü	2	NN	
Web-Programmierung (SZ AVD)	WP	Ü	2	Prof. AV-Design	HGB
Charakter-Animation (SZ AVD)	WP	SE/Ü	4	Prof. AV-Design	HGB

Game-Design (SZ AVD)	WP	SE/Ü	4	Prof. AV-Design HGB
Endgeräte (SZ AVD)	WP	SE/Ü	2	Prof. AV-Design HGB
Wissenswissenschaft (SZ WG)	WP	VL/SE	2	Prof. Wiss.gest. HGB
Scientific Visualization (SZ WG)	WP	SE/Ü	4	Prof. Wiss.gest. HGB
Wissensmodellierung (SZ WG)	WP	SE/Ü	2	Prof. Wiss.gest. HGB
Wissensmanagement (SZ WG)	WP	SE/Ü	4	Prof. Wiss.gest. HGB
Wirtschaftliche Kompetenzen	P	VL/Ü	2	NN
Diplomcolloquium		C	2	Prof. AV-Design u. Wiss.gest. HGB
Abschlußprojekt				
Gesamt			20	