



dual

## Studiengangübergreifender Kompetenzbereich 8 % aller CPs

3 Allgemeinbildende Grundlagenmodule

### Wissenschaftliches Propädeutikum

Wissenschaftsgeschichte/-theorie, Einführung in wissenschaftliches Arbeiten

CP 5  
SWS 3

### Empirische Methodenlehre

Empirische Sozialforschung, Statistik-Grundlagen, Medienwirkungsforschung, User Experience

CP 5  
SWS 3

### Personale und soziale Kompetenzen

Selbst-/Lernmanagement, Präsentationstechnik, Teamkompetenz und Projektmanagement

CP 5  
SWS 3

## Studiengangspezifischer Kompetenzbereich 92 % aller CPs

### Fachliche Grundlagen

4 grundlegende Module

### Medien, Disziplinen, Techniken

8 vertiefende Module

### Weitere Module und Studienabschnitte

### Kunst-/Designgeschichte und -theorie

Geschichte von Schrift, Bild und materieller Kultur, Analysemethoden

CP 6  
SWS 3

### Fotografie

Konzeption, Produktion und Bearbeitung fotografischer Bilder

CP 6  
SWS 4

### Grundlagen Interface- und Interaktionsdesign

Screenbasierte Medien, Mensch-, Maschine-Interaktionen, Usability etc.

CP 6  
SWS 4

### Betriebliche Praxisprojekte

in jedem Semester:

Erarbeitung von Lösungen für individuelle Problemstellungen im betrieblichen Arbeitsumfeld

CP 79  
SWS 7

### Gestaltungsprozess und Kreativität

Wahrnehmungsphysiologie/-psychologie, Form-/Farblehre, kreativer Prozess

CP 6  
SWS 3

### Layout

Editorial Design: Typographie und Satz

CP 6  
SWS 4

### Interaktive Medien

Navigations- und Interaktionsmodelle

CP 6  
SWS 4

### Repetitorium

im letzten Semester: Wiederholungen zentraler Themen und Prüfungsvorbereitung

CP 5  
SWS 1

### Farbe, Form, Komposition

Grundlagen der Farb- und Formenlehre und der Kompositionstechnik

CP 6  
SWS 3

### Prepress/Press

Druckvorstufe, Drucktechniken, PDF-Workflow, Veredelung

CP 6  
SWS 4

### Film- und Postproduktion

Filmgeschichte, Filmsprache/-analyse, Produktion/Postproduktion

CP 6  
SWS 4

### Bachelorarbeit

2- bis maximal 4-monatige BA-Arbeit, anschließend: BA-Kolloquium

CP 10  
SWS 1

### Grafik und Bild

Grafikdesign: Illustration, Corporate Design, Informationsdesign

CP 6  
SWS 3

### Grafik in Raum und Umgebung

Grafikdesign für Ausstellung, Geschäft und öffentlichen Raum, Leitsysteme

CP 6  
SWS 4

### Motion Design

vom Bild zur Bewegung, Grundlagen der Animationstechnik

CP 6  
SWS 4

### Selbstpräsentation

Kompetenz/persönlicher Auftritt, Bewerbungsstrategie, Print-/Online-Portfolio

CP 5  
SWS 2

„Das Spannendste am dualen Studienmodell sind **die betrieblichen Praxisprojekte**. Vom ersten Semester an arbeiten Sie in Projektaufträgen in Ihrem Betrieb, akademisch betreut, als Teil Ihrer Studienleistung!“

Prof. Dr. K.-D. Schulz, Rektor der HMKW



CP = ECTS-Credit Points  
SWS = Semesterwochenstunden