

---

LEHRPORTFOLIO -  
AUSSCHNITTE  
PROFESSUR  
MULTIMEDIADESIGN / MEDIENGESTALTUNG

---

Studiengang Medientechnologie  
Institut für Medien- und Phototechnik  
Fakultät für Informations-, Medien- und Elektrotechnik  
**Technische Hochschule Köln**

---

Prof. Nicole Russi

20.09.2015

---

## INHALT

<b>1. Inhalte/Zielgruppe meiner Lehre (Was lehre ich für wen?) Inhaltliche Spezifizierung der Kurstypen und Inhalte.....</b>	<b>2</b>
Grundstudium des Bachelorstudiengangs Medientechnologie .....	4
Grundlagen der Gestaltung von Medien 1 (2. Semester, Pflichtmodul) .....	5
Grundlagen der Gestaltung von Medien 2 (3. Semester, Pflichtmodul) .....	7
Hauptstudium des Bachelorstudiengangs Medientechnologie .....	9
Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung (4. Semester) .....	9
<b>2. Lehrkonzeption (Warum und wozu lehre ich?) .....</b>	<b>11</b>
Meine eigene Motivation .....	11
Die Herausforderungen .....	11
<b>3. Lehransatz und Methoden (Wie lehre ich?) .....</b>	<b>13</b>
Beispiel 1 Lehrveranstaltung des 4. Semesters im Modul „ Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung“ .....	13
Lernräume: .....	14
Angewandte Methoden/Lernformen zur Aktivierung waren dabei: .....	14
Beispiel 2 - Lehrveranstaltung des 5. Semesters im Modul „ Medienkonzeption“ .....	16
Learning Outcome .....	16
Lernräume: .....	16
Angewandte Methoden/Lernformen zur Aktivierung waren dabei: .....	17
Leitfäden zu den Lehrveranstaltungen und Prüfungsleistungen .....	17
Weitere Methoden .....	18
<b>4. Rückmeldung auf die Lehre (Mit welcher Wirkung lehre ich?) .....</b>	<b>19</b>
<b>5. Engagement und Perspektiven für die Lehre (Wohin soll es gehen- auch unter Einbezug der Erkenntnisse, die ich durch das Anlegen des Lehrportfolios gewonnen habe) .....</b>	<b>21</b>
Aufbau des Faches Multimediadesign und Zukunftsperspektiven .....	22
Kooperationsmöglichkeiten .....	22
Weiterentwicklung und Anpassung der Lehrinhalte .....	23

# 1. Inhalte/Zielgruppe meiner Lehre (Was lehre ich für wen?)

## Inhaltliche Spezifizierung der Kurstypen und Inhalte

Die Professur für Multimediadesign sehe ich innerhalb der Fakultät für Informations-, Medien- und Elektrotechnik als Schnittstelle zwischen gestalterischer Vision und technischer Realisation - als Verknüpfungspunkt zwischen mathematisch-naturwissenschaftlichen Disziplinen und dem Informatikbereich. Diese Gebiete sind wichtige Bestandteile für die Entwicklung und Erstellung von Kommunikations- und Medienkonzepten, denn ohne den technischen Austausch zur Konzeption neuer Hard- oder Softwarelösungen würde der Bereich Multimedia nicht existieren. Die Lehre muss dabei den Studierenden fundierte theoretische Kenntnisse vermitteln, die anschließend in aktiver Projektarbeit umgesetzt werden, um so das erworbene Wissen durch praktische Anwendungsmöglichkeiten zu verfestigen.

In dem Bachelorstudiengang Medientechnologie, der für eine Regelstudienzeit von sieben Semestern ausgelegt ist, lehre ich das Fachgebiet Multimediadesign. Im Grundstudium unterrichte ich im 2. und 3. Semester die Module *Grundlagen der Gestaltung von Medien 1 und 2* und im Hauptstudium die Module *Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung, Medienkonzeption und Mediengestaltung*.

Diese Module konzipiere ich vollständig neu, da das Fach Multimediadesign bisher im Studiengang Medientechnologie nicht existierte. Mein Vorgänger betreute den Bereich Photodesign, der in dieser Form bereits veraltet war und ich daher auf kein bestehendes Konzept oder bestehendes Lehrmaterial zurückgreifen konnte. Im letzten Wintersemester habe ich zwei Module und im Sommersemester drei Module als Lehrveranstaltungen im Bachelorstudiengang Medientechnologie erfolgreich konzipiert und aufgebaut.

Folgende Grafik verdeutlicht die Komplexität des Faches Multimediadesign:

## MULTIMEDIADESIGN – GESTALTUNG



Die Studierendenzahlen steigen regulär in meinen Veranstaltungen zum Sommersemester stark an, vor allem die Grundlagenmodule werden in der Regel von 120 Studierenden besucht. Da ich neben den 2 Grundlagenmodulen noch 3 weitere Module im Bachelor Hauptstudium betreue, unterstützen mich Lehrbeauftragte und Tutoren in den Lehrveranstaltungen, um die qualitative Lehre für so viele Studierende garantieren zu können. Des Weiteren wird für den Fachbereich eine technische Lehrkraft miteingeplant, damit das Praktikum bei den hohen Studierendenzahlen auch zukünftig gut umgesetzt werden kann.

Im Folgenden wird der von mir neu erstellte Lehrplan für die einzelnen Module mit den dazugehörigen Lehrzielen vorgestellt.

## Grundstudium des Bachelorstudiengangs Medientechnologie

**(Regelstudienzeit: 7 Semester)**

In Lehrveranstaltungen in Form von Vorlesungen lernen die Studierenden zuerst die Gestaltungsgrundlagen im Multimediadesign, die für alle Medien gültig sind. Nach der Bildung des Wissensfundaments wird dieses in praxisbegleitenden Übungen und Praktika angewendet. Es ist wichtig, dass diese Grundlagen verfestigt und die Sensibilisierung der Wahrnehmungsfähigkeit erlernt wird, damit diese später für alle Medienformen genutzt werden können. Dabei überprüfe ich die bisherigen Wissensstände der Studierenden und knüpfe an diese an. Die Studierenden sind sowohl theoretisch als auch praktisch unterschiedlich vorerfahren und sehr heterogen bezogen auf das Bildungsniveau und den unterschiedlichen sozialen und kulturellen Hintergrund. Sehr Homogen dagegen sind die Studierenden vom Geschlecht her, da es weit mehr männliche Studierende als weibliche Studierenden in dem Studiengang gibt.

## Grundlagen der Gestaltung von Medien 1 (2. Semester, Pflichtmodul)

(auf Basis des Modulhandbuchs BaMT2012\_Grundlagen der Gestaltung von Medien 1)

### Zielgruppe:

Studierende des 2. Semesters ohne gestalterische Vorkenntnisse

### Lernziele:

- Sensibilisierung der Wahrnehmung und Analysefähigkeit im Gestaltungsbereich
- Sensibilisierung der Gestaltungsfähigkeit durch experimentelles Vorgehen am Beispiel von konkreten Aufgaben und Themen
- Bedienen und Erlernen der Technologien und Werkzeuge zur multimedialen Gestaltung
- Erweiterung der sprachlichen Ausdrucksfähigkeit im Gestaltungsbereich
- wesentliche Begriffe kennen und anwenden können

### Inhalte (Was):

Vermittlung der allgemeinen Gestaltungsgrundlagen im Multimediadesign. Hier werden die verschiedenen Teilbereiche für analoge und digitale Medien analysiert und die Urteilsfähigkeit geschult.

Es geht dabei um die Wahrnehmung, die Erlernung und Anwendung von Gestaltungsgrundlagen wie:

#### Gestaltungsregeln/-gesetze/ -hilfen:

- **Gestaltgesetze** und -Elemente (z.B. Gesetz der Nähe, Gesetz der Ähnlichkeit, Goldener Schnitt etc.)
- Figur und Grund
- Konsistenz/ Erwartungskonformität
- Orientierung schaffen/Wahrnehmungsarbeit reduzieren
- **Komposition/Layout** (Formate, Layoutraster)

#### Gestaltungselemente

- Fläche, Linie, Punkt
- **Formen/Zeichen** und Zeichensysteme
- **Farben** (Farbraum, -spektrum, -wirkung etc.)
- **Typografie** (Analyse und Anwendung von Schrift, Funktionen von Schrift etc.)
- **Bildgestaltung** (Perspektive, Bildaufbau etc.)

#### visuelle Wahrnehmung

- **Wahrnehmungsformen**
- Täuschungen
- Zeichen und Semiotik
- **Bildtechniken** (Einführung in die digitale Bildbearbeitung, Fototechnik sowie Grafik- und Layoutprogramme)

#### Begriffsklärung und Medientheorie (Textur und Struktur etc.)

Darüber hinaus soll auch in der Anwendung folgendes vermittelt werden:

- Erläuterung der verschiedenen Gerätetypen und Displays, die in der Multimedia-Kommunikation eingesetzt werden. Übersicht über die unterschiedlichen Darstellungsformen und -kriterien (z.B. Kamera, Lichttechnik, PC, Smartphones, Tablets und deren technische Besonderheiten für die Planung und Durchführung von Projekten wie Bildschirmarten bis hin zur Interfaceart und Interaktionsmöglichkeiten).
- Geräte (wie z.B. Kameras, Lichttechnik usw.) zur Erzeugung von Foto und Film werden vorgestellt und ihre Bedienung erläutert und angewendet
- Vorstellung verschiedener Softwareprogramme (z.B. Adobe Creative Suite), die aktuell in der Mediengestaltung und -produktion angewendet werden.

### Lehrformen (Wie): Vorlesung und Praktikum/Übung

- Einführung durch **Vorlesung** zum Thema Grundlagen mit Aufgaben
- Die Grundlagen sollen mit Hilfe themenbezogener Aufgaben in Form eines **Praktikums oder einer Übung** zu einem Thema (z.B. Erstellung eines Grundlayouts für eine Website oder eine interaktive Anwendung mit Einsatz von Bildern, Form, Farbe, Zeichen oder Bau einer Bildcollage oder kleinen Bildanimation in Photoshop und Video- und Fotoerstellung im Fotoatelier) gelernt und geübt werden.
- Diese Aufgaben werden anschließend von den Studierenden präsentiert und in der Gruppe besprochen und analysiert.

### Lehrveranstaltungen:

- Vorlesung (**1 SWS**) zur Vermittlung der theoretischen Grundlagen und Sensibilisierung der Wahrnehmung
- Praktikum (**2 SWS**) zur Anwendung und Erzeugung von audiovisuellen und interaktiven Medien und Umsetzung der Theorie in die Praxis

**Aufwand [h]:** 120

Nach erfolgreicher Teilnahme und Abgabe der Prüfungsleistung werden folgende ECTS-CP vergeben:

**4 ECTS-Punkte**

### Prüfungsform:

- Zwischenpräsentation als Feedbackmaßnahme
- Endpräsentation der gestalterischen Arbeiten
- Abgabe einer gestalterischen Leistung parallel zur Vorlesung
- Abgabe einer gestalterischen Leistung als Ergebnis des bestandenen Praktikums

### Literaturliste:

- *Fries, Christian: Grundlagen der Mediengestaltung*; Carl Hanser Verlag München, 2008

- *Böhringer, Joachim; Bühler, Peter; Schlaich, Patrick: Kompendium der Mediengestaltung Digital und Print: Konzeption und Gestaltung, Produktion und Technik für Digital- und Printmedien (X.media.press); 6. vollst. überarb. u. erw. Aufl.; Springer Vieweg; 2014*
- *Korthaus, Claudia: Grafik und Gestaltung – Für Ausbildung und Praxis; Galileo Design, 2013*
- *Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen; Fourier, Wiesbaden, 1993*
- *Werner, Kamp: AV-Mediengestaltung Grundwissen; Verlag: Europa-Lehrmittel; Auflage: 5, 2013*

## Grundlagen der Gestaltung von Medien 2 (3. Semester, Pflichtmodul)

(auf Basis des Modulhandbuchs BaMT2012\_Grundlagen der Gestaltung von Medien 2)

### Zielgruppe:

Studierende des 3. Semesters, die aus dem Modul *Gestaltung der Medien 1* bereits die Grundlagen beherrschen.

### Lernziele:

- Lernen von multimedialen Produktionsabläufen mit ökonomischen und projektbezogenen Rahmenbedingungen
- Vertiefung und Anwendung der erlernten Gestaltungsgrundlagen
- Sensibilisierung der Gestaltungsfähigkeit am Beispiel eines Projektes mit Erweiterung der sprachlichen Ausdrucksfähigkeit im Gestaltungsbereich und der analytischen Fähigkeiten
- Bedienen und Erlernen der Technologien und Werkzeuge zur multimedialen Gestaltung im Rahmen eines Projektes und dessen Planung

### Inhalte (Was):

- Erläuterung und Überblick über verschiedene Projekte und Arten von Multimediaproduktionen im Bereich Darstellung hinsichtlich der relevanten gemeinsamen Gestaltungsgrundlagen für Print, Online, Mobile, interaktive Anwendungen (wie multimediale Präsentationen, Webanwendungen oder mobile Anwendungen)
- Darstellungskriterien für die Kombination von unterschiedlichen Medien (Online, Mobile Medien, Foto und Animation)
- Anwenden medienspezifischer Gestaltungsprinzipien

### Lehrformen (Wie): Vorlesung, Praktikum und Projekt

Thematische Einführung durch **Vorlesung** mit Diskussionsrunde am Beispiel von Realprojekten aus der Industrie (von der Analyse über Projektplanung, Umsetzung und Testen eines Designprojektes z.B. Webauftrittes)

Folgende Inhalte werden in der Vorlesung bearbeitet:

- **Tools zur Gestaltung (von Skizzenbuch, Fotokamera, Smartphone bis hin zur Adobe Software)**
- **Projektvorgehensweise, Web-, Screen, Interface-Design allgemein**
- **Farben** (Einsatz und Wirkung in verschiedenen Medien)
- **Typografie** (Anwendung von Schrift, Funktionen von Schrift in verschiedenen Medien, Webfonts)



- **Fotoeinsatz und Grafiken für Websites und Apps** (für mobile Geräte) **Raster und Seitenbreiten** (Web/Print)
  - **Bewegte Bilder/Video/Animation**
  - **Navigationsarten auf Websites und auf mobilen Geräten**
  - **Responsives Design und App-Gestaltung**
  - **Trends und Effekte**
- Basierend auf der Einführung sollen die Studierenden ein eigenes kleines **Projekt** von der Analyse über die Konzeption und Skizzenerstellung bis hin zur Umsetzung und Präsentation durchführen (in Form einer Website mit Einbindung verschiedener Medien, mit Erstellung von Fotos und eines kleinen animierten Filmes oder einer kleinen Anwendung).  
Beispiel für die Vorgehensweise beim Projekt Website
    - Definition der Inhalte und Zielgruppen – Erstellung eines Struktogramms
    - Grundraster Navigationsart im Wireframe mit Größendefinition (je nach Medium) festlegen
    - Foto- und Videoerstellung im Atelier
    - Layout unter Anwendung der Gestaltungsgrundlagen in Photoshop anlegen
 Während des Projektes werden alle Zwischenergebnisse vorgestellt und hinsichtlich der Gestaltungsgrundlagen aus dem ersten Modul gemeinsam besprochen.
  - Diese Aufgaben werden am Schluss des Projektes von den Studierenden in einer Gesamtpräsentation vorgestellt und in der Gruppe besprochen und analysiert.

### Lehrveranstaltungen:

- Vorlesung (**1 SWS**) zur Vertiefung der theoretischen Grundlagen und Sensibilisierung der Wahrnehmung
- Praktikum (**2 SWS**) zur Anwendung und Erzeugung von audiovisuellen und interaktiven Medien
- Projekt (**2 SWS**) zur Anwendung und Erstellung eines Projektes

**Aufwand [h]:** 180

Nach erfolgreicher Teilnahme und Abgabe der Prüfungsleistung werden folgende ECTS-Punkte vergeben:

**6 ECTS-Punkte**

### Prüfungsform:

- Zwischenpräsentation als Feedbackmaßnahme für die Studierenden
- Endpräsentation gestalterischer Arbeit/Projekt
- Abgabe einer Projektarbeit, die verschiedene Medien kombiniert und eine Präsentation
- Abgabe einer Projektdokumentation

### Literaturliste:

- *Fries, Christian: Grundlagen der Mediengestaltung*; Carl Hanser Verlag München, 2008
- *Böhringer, Joachim; Bühler, Peter; Schlaich, Patrick: Kompendium der Mediengestaltung Digital und Print: Konzeption und Gestaltung, Produktion und Technik für Digital- und Printmedien (X.media.press)*; 6. vollst. überarb. u. erw. Aufl.; Springer Vieweg; 2014
- *Korthaus, Claudia: Grafik und Gestaltung – Für Ausbildung und Praxis*; Galileo Design, 2013

- *Korthaus, Claudia: Grundkurs Typografie und Layout: Für Ausbildung und Praxis*; Verlag: Galileo Design; Auflage: 4 Aktual. , 2014
- *Helle, Eva: Wie Farben wirken: Farbpsychologie. Farbsymbolik. Kreative Farbgestaltung*, Verlag: rororo; Auflage: 7, 2004

## Hauptstudium des Bachelorstudiengangs Medientechnologie

### Vertiefungsmodule „Gestaltung von Medien“

Im Hauptstudium sollen die gelernten Gestaltungsgrundlagen weiter vertieft werden und durch übergeordnete Themen im Rahmen von Seminaren oder Projekten, die reale und aktuelle Einsatzmöglichkeiten für verschiedene Medien aufzeigen, angewendet werden.

### Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung (4. Semester)

(auf Basis des Modulhandbuchs BaMT2012\_Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung)

#### Zielgruppe:

Studierende des 4. Semesters, die aus den Modulen *Gestaltung der Medien 1 und 2* die Grundlagen beherrschen und bereits ein Projekt umgesetzt haben.

#### Lernziele:

- Lernen von multimedialen Produktionsabläufen unter Berücksichtigung ökonomischer Aspekte
- Sensibilisierung der Gestaltungsfähigkeit auch hinsichtlich kultureller Unterschiede
- Vertiefung der multimedialen Gestaltungskenntnisse
- Erweiterung der sprachlichen Ausdrucks- und Analysefähigkeit für unterschiedliche Medien

#### Inhalte (Was):

- Vorstellung der verschiedenen Arten von Multimediaproduktionen (Bild, Foto, 3D-Bild, Video, Web, Mobile)  
Darstellung von Interaktionsformen, Entwicklung narrativer Erzähltechniken und Erläuterung verschiedener Produktionsformen (z.B. Storyboarderstellung für Video und Strukturplanung und Wireframeerstellung einer Website)
- Erarbeitung von werbefotografischen Konzepten mit Analyse und Bearbeitung und Einarbeitung in ein Multimediakonzept mit Kombination von analogen und digitalen Medien
- Historische Entwicklung von audiovisuellen Medien beschreiben und gegenüberstellen (am Beispiel eines Routenplaners und Leitsystems)
- Entwicklung eines Leitsystems mit eigener grafischer Symbolik und Anwendung
- Besprechung der Wirtschaftlichkeit von existierenden Systemen oder aktuellen Plattformen im Bereich Multimedia (Darstellung unterschiedlicher Gestaltungsprinzipien hinsichtlich verschiedener Medien und der Herausstellung von interkulturellen Unterschieden bei der Gestaltung (z.B. der Einsatz von mobilen Geräten innerhalb von Europa und die Einbindungsart in multimediale Kommunikationskonzepte)

## Lehrformen (Wie): Vorlesung, Seminar und Projekt

- Thematische Einführung in Form einer **Vorlesung mit Übergang zum Seminar**
- **Seminar** mit Aufgaben und Referaten (z.B. Leitsysteme, Werbefotos und Videos analysieren, Interfacegestaltung von Navigationssystemen vergleichen). Während des Seminars werden Referate zu den projektrelevanten Themen vergeben und in 2er-Gruppen bearbeitet. Diese werden anschließend vorgetragen und in der Gruppe besprochen und analysiert. Dabei soll auch jeweils die historische Entwicklung von audiovisuellen Medien beschrieben und ein Konzept erarbeitet werden, in dem auch analoge Medien mit einbezogen werden.
- Basierend auf dem Seminar sollen die Studierenden in Gruppenarbeit ein eigenes kleines **Projekt** zu einem Hauptthema durchführen: von der Analyse über die Konzeption und Skizzenerstellung bis hin zur Umsetzung und Präsentation (eine Website oder interaktive Anwendung mit Einbindung aller Medien mit Erstellung von Fotos und einem kurzen animierten Film). Die Aufgaben werden in Zwischenschritten besprochen und in der Gruppe präsentiert.

## Lehrveranstaltungen:

- Vorlesung (**1 SWS**) zur Vertiefung der theoretischen Grundlagen und Sensibilisierung der Wahrnehmung
- Seminar (**1 SWS**) zur Anwendung und Erzeugung von audiovisuellen und interaktiven Medien
- Projekt (**2 SWS**) zur Anwendung und Erstellung eines Projektes

**Aufwand [h]:** 180

Nach erfolgreicher Teilnahme und Abgabe der Prüfungsleistung werden folgende ECTS-Punkte vergeben:

**6 ECTS-Punkte**

## Prüfungsform:

- Erstellung eines Referates mit Ausarbeitung und Präsentation als Seminararbeit
- Präsentation gestalterischer Arbeit/Projekt
- Abgabe einer Projektarbeit, die verschiedene Medien kombiniert und eine Präsentation
- Abgabe einer Projektdokumentation

## Literaturliste:

- *Weber, Wibke; Burmester, Michael; Tille, Ralph: **Interaktive Infografiken**; Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2013*
- *Pricken, M.: **Kribbeln im Kopf, Kreativitätstechniken & Brain-Tools für Werbung und Design**; Verlag Hermann Schmitz Mainz 2002*
- *Siegle, M. B.: **Logo, Grundlagen der visuellen Zeichengestaltung**; Itzehoe, 2002*
- *Stapelkamp, Thorsten: **Informationsvisualisierung**; Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2013*
- *Stapelkamp, Thorsten: **Interaction-und Interfacedesign**; Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2010*
- *Stapelkamp, Thorsten: **Web X.0 – Erfolgreiches Webdesign und professionelle Webkonzepte**, Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2010*
- *Stapelkamp, Thorsten: **Screen-und Interfacedesign**; Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2007*

## 2. Lehrkonzeption (Warum und wozu lehre ich?)

### Meine eigene Motivation

Meine eigene Motivation zur Lehre im Bereich Mediengestaltung ist den Veränderungsprozess der Wahrnehmung und Weiterentwicklung im gesamten Leben der Studierenden mit zu erleben und zu unterstützen. Dies war auch schon innerhalb der ersten Semester, die ich bereits miterleben durfte, sichtbar.

Für mich persönlich ist gerade die Autonomie und eigene Gestaltungsfreiheit des Faches sehr interessant. Als weitere Motivation dient meine eigene Neugier an dem Fach und an den Ergebnissen der Lehrveranstaltungen, die im Bereich Gestaltung nie vorhersehbar sind.

Dabei spielen auch die Lernziele eine wichtige Rolle, die ich in Kapitel 3 als Beispiel in Bezug auf die verschiedenen Lernzielebenen im Rahmen von bereits gehaltenen Lehrveranstaltungen kurz darstelle.

Meine Haltung und Aufgabe sehe ich als Mittlerin zwischen Theorie und Praxis für die Studierenden. Auch sehe ich mich in einer Vorbildrolle durch meine erfolgreiche Praxiserfahrung und eigener erfolgreicher Agentur in der Vergangenheit.

Den wechselseitige Austausch mit den Studierenden über aktuelle Technologien oder Trends finde ich sehr wichtig und nehme diesbezüglich auch gerne Input von den Studierenden an.

Darüber hinaus versuche ich Projekte mit Vorbildcharakter innerhalb der Lehrveranstaltungen zu platzieren, die für das spätere Berufsleben als Hinführung und Wegweisung dienen sollen.

### Die Herausforderungen

Innerhalb des Studienganges bestehen zurzeit noch einige Altlasten des Faches Phototechnik, die ich von meinem Vorgänger übernehmen musste. Die Inhalte des Faches waren bisher nicht multimedial konzipiert, wie oben in Kapitel 1 bereits erwähnt. Deshalb müssen einige Studierende noch zusätzliches Grundwissen vermittelt bekommen, das ich in die bestehenden Veranstaltungen nach Bedarf mit einbaue.

Darüber hinaus nimmt das Fach Mediengestaltung innerhalb des Instituts und auch der Fakultät eher eine Alleinstellung ein, da die anderen Fächer einen starken technischen Hintergrund haben. Den Studierenden muss das freie kreative Arbeiten innerhalb der Projekte in dem stark technisch konzipierten Studiengang vermittelt werden.

Die Studierenden sollen motiviert werden, sich mit dem Lehrstoff auseinander zu setzen, indem sie konzeptionelle und praxisbezogene Aufgaben erhalten und damit den Lernstoff direkt anwenden und selber erleben können.

Dies ist gerade für den Bereich Gestaltung sehr wichtig, da es dabei immer verschiedene Wege und Lösungen gibt, die alle zu einem guten Ergebnis führen können. Deshalb soll der eigene Geist und die eigene Initiative geweckt werden, um neue Lösungswege basierend auf bestehenden Strukturen und gelernten Methoden zu finden.

Die Inhalte werden immer anwendungsbezogen und durch strukturierte Skripte, Leitfäden und Projektbriefings vermittelt. Das Ziel eine aktiven Lernumgebung zur Verinnerlichung und Anwendung der Lerninhalte habe ich erreicht, wenn:

- die Studierenden mir aktiv ihre Zwischenergebnisse zeigen
- sie erfolgreich eine Präsentation ihrer Themen vor der ganzen Gruppe darstellen
- aktiv am Unterricht teilnehmen
- gute Prüfungsergebnisse haben
- mir ein positives Feedback geben, auch in Evaluierungen

Es ist besonders motivierend zu sehen, wie die Studierenden eigene Lösungswege und Projekte mit meiner Unterstützung aufbauen und Ergebnisse liefern, die mich positiv beindrucken. Ich gebe den Studierenden die Werkzeuge, Methoden und das Grundwissen mit an die Hand, damit aus diesen Samen große Früchte im Rahmen von Projekten oder Arbeiten wachsen können. Dieser Reifungsprozess ist schon während des Semesters zu beobachten, der Wahrnehmungshorizont wird sensibilisiert und erweitert sich.

Meine Rolle in diesem Reifungsprozess sehe ich als Begleiterin, Unterstützerin und Motivatorin. Denn forschendes Lernen erfordert auch die Erbringung von Eigenleistung, die gerade im Bereich Gestaltungslehre ein wichtiger Bestandteil ist.

### 3. Lehransatz und Methoden (Wie lehre ich?)

Exemplarisch stelle ich meinen Lehransatz und meine Methode an zwei Lehrveranstaltungen vor, die ich bereits im letzten Jahr mit den Studierenden über ein ganzes Semester gehalten habe.

#### Beispiel 1 Lehrveranstaltung des 4. Semesters im Modul „Vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung“

Die Lehrveranstaltung gliederte sich in **Vorlesung, Seminar und Projekt** und umfasste das Thema Leitsysteme und Info-Systeme in verschiedenen Medien und in der Anwendung.

##### Learning Outcome

Die Studierenden sollten nach Abschluss meiner Lehrveranstaltungen eigenständig neue Projekte gestalten können und haben dazu Methoden, Vorgehensweisen, Gestalttheorien erlernt und angewendet.

In diesem Modul sollten die Studierenden folgende Lernziele erreichen:

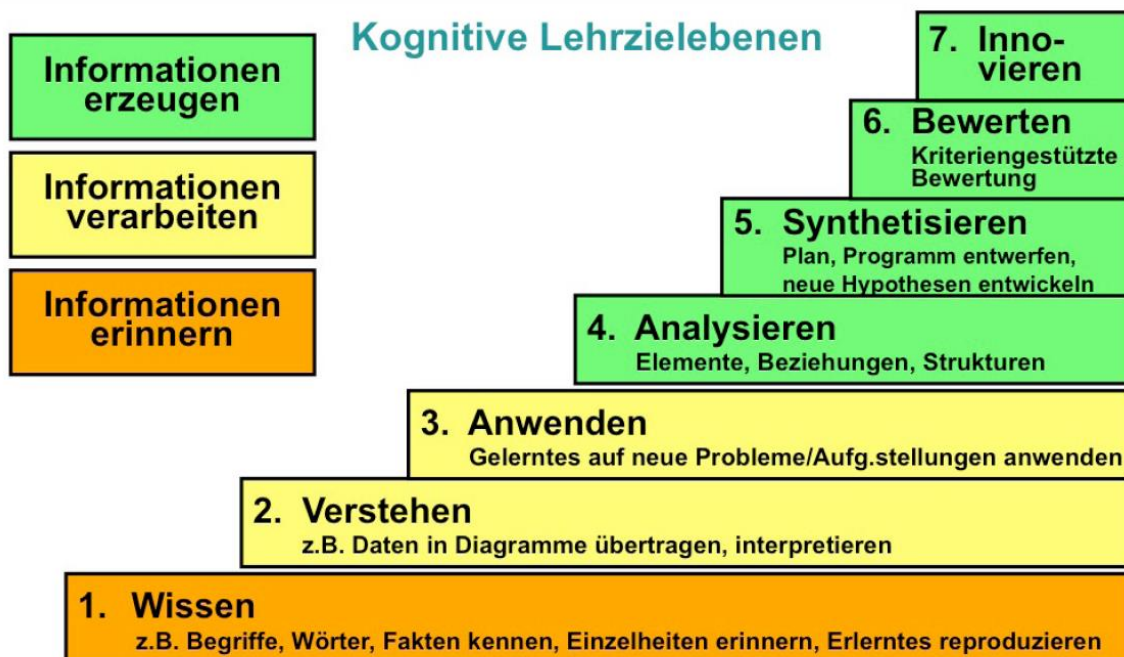
- Lernen von multimedialen Produktionsabläufen unter Berücksichtigung ökonomischer Aspekte
- Sensibilisierung der Gestaltungsfähigkeit auch hinsichtlich kultureller Unterschiede
- Vertiefung der multimedialen Gestaltungskenntnisse
- Erweiterung der sprachlichen Ausdrucks- und Analysefähigkeit für unterschiedliche Medien
- Eigenständig ein Interface für ein mobiles Tourguide-System entwickeln und gestalten

Im Bachelorstudium sehen wir die ersten drei Taxonomiestufen als Basis für unsere Learning Outcomes an.

Im Rahmen der gesamten Semesterveranstaltungen bot aber jede Veranstaltung einen weiteren Baustein zum Thema Multimediale Leitsysteme und vertiefende Methoden und Theorien der Gestaltung, um dann später ein ganz eigen und neu entwickeltes Projekt als Leitsystem zu planen, gestalten, erstellen und präsentieren.

Die Erreichung der Lernziele erfolgt auf den Taxonomiestufen 5-7.

Das Ziel der Innovation wurde durch die Umsetzung neu entwickelter Projekte erreicht.



Quellen: In Anlehnung an Bloom et al., Taxonomy for Educational Objectives. The Classification of Educational Goals, 1972.  
Winteler, A., Professionell lehren und lernen, Darmstadt, 3. A. 2008.  
Dubs, R., Besser schriftlich prüfen, NHHL, Griffmarke 5.1.

### Lernräume:

Im Rahmen des Moduls wurde in Form von Vorlesungen das Basiswissen zu den einzelnen Bausteinen vermittelt.

Innerhalb des Seminars mussten die Studierenden dann eigenständig Referatsthemen ausarbeiten und als Präsentation mit Dokumentation den anderen Studierenden vorstellen und mit ihnen diskutieren.

In dem Projekt wurden Methoden vermittelt, um das Wissen und die neuen Informationen der Referatsthemen auch gestalterisch anzuwenden. In 4er-Projektgruppen wurde jeweils ein mobiles Leitsystem für einen Stadtteil von Köln entwickelt. Innerhalb der Projektarbeiten habe ich mit den Studierenden eine Exkursion mit Reiseführer zum Thema „Cityguide mit allen Sinnen“ in Köln veranstaltet.

Die Studierenden haben dabei einerseits neue Herangehensweisen vermittelt bekommen, wie man Informationen inhaltlich anders darstellen kann, Fotoübungen mit Perspektivwechsel gemacht, und gelernt Sehenswürdigkeiten oder POIs interessant darzustellen.

Das Projekt habe ich extra fächerübergreifend mit einem Kollegen aus dem Fach Webengineering geplant, damit die Webanwendung auch als richtige Anwendung programmiert und gebaut werden konnte.

### Angewandte Methoden/Lernformen zur Aktivierung waren dabei:

- Referatsthemen und Präsentation in 2er-Gruppenarbeit
- Projektarbeit in vorgegebenen Aufgabenbereichen in Form von Workshops
- Exkursion zum Thema

- Zwischenpräsentation
- Endpräsentation

Die Prüfungen zu dem Modul bestanden aus der Abgabe eines fertigen Projektes mit Präsentation und schriftlicher Dokumentation mit Darstellung aller Methoden und Planungsschritte sowie der Beschreibung der eigenen Leistungen und Ergebnisse.



## Beispiel 2 - Lehrveranstaltung des 5. Semesters im Modul

### „Medienkonzeption“

Die Lehrveranstaltung gliederte sich in Vorlesung, Seminar und Projekt und umfasste das Multimediale Storytelling und die Medienkonzeption.

#### Learning Outcome

In diesem Modul sollten die Studierenden folgende Lernziele erreichen:

- Lernen von Projektschritten und multimedialen Produktionsabläufen mit ökonomischen und projektbezogenen Rahmenbedingungen
- Sensibilisierung der Gestaltungsfähigkeit auch im Kontext von verschiedenen Kulturen
- Anwendung und Darstellung der multimedialen Gestaltung im Rahmen eines Projektes und seiner Planung
- Erweiterung der sprachlichen Ausdrucks- und Analysefähigkeiten im Bereich Projektplanung und Gestaltung
- Eigenständig eine Website mit Film oder interaktiver Infografik mit Anwendung und Fotostorie zum Thema Kaffee und Eis als Storytelling-Projekt zu erstellen

Die ersten drei Taxonomiestufen sind Basis für das Learning Outcome.

Jede Lehrveranstaltung innerhalb des Semesters bot einen weiteren Baustein zum Thema Medienkonzeption, um darauf aufbauend ein selbst entwickeltes Projekt als Film oder Storytelling-Website zu planen, gestalten, erstellen und präsentieren.

Die Erreichung der Lernziele erfolgt durch das Ziel der Innovation und die Umsetzung eigens neu entwickelter Projekte oder Produkte auf den Taxonomiestufen 5-7.

Die Entwicklung und Innovation von eigenen Projekte oder Produkte ist Kennzeichen meines Faches, denn es geht im Bereich Design immer darum Produkte zu innovieren.

#### Lernräume:

Im Rahmen des Moduls wurde in Form von Vorlesungen das Basiswissen zu den einzelnen Bausteinen vermittelt und im Seminar über Referate auch eigene Themen ausgearbeitet,

Die Studierenden arbeiteten im Projekt in 4er-Gruppen und konzipierten eine eigene Geschichte, für die sie eigene Videos, Fotos und eine Website erstellten.

Innerhalb der Projektarbeiten gab es eine Exkursion zu einem Kaffeehersteller, um vor Ort Aufnahmen zu Kaffee- und Eisthemen zu sammeln.

Die Prüfungsform war die Präsentation der gestalterischen Arbeit und die Abgabe der Projektarbeit mit Projektdokumentation.

Die einzelnen Gruppen präsentierten alle sehr gute Endergebnisse und zeigten auch viel Motivation bei der Umsetzung des Projektes.

### **Angewandte Methoden/Lernformen zur Aktivierung waren dabei:**

- Referatsthemen in Eigenarbeit
- Projektarbeit in Gruppen mit vorgegebenen Aufgabenbereichen in Form von Workshops
- Exkursionen zum Thema und Aufnahmen vor Ort passend zum Projektthema
- Vorträge zu im Projekt eingesetzten Tools von den Studierenden
- Zwischenpräsentation
- Endpräsentation

### **Leitfäden zu den Lehrveranstaltungen und Prüfungsleistungen**

Es ist sinnvoll die Erwartungen hinsichtlich der Prüfungsleistungen auf kurzen zusammengefassten Leitfäden transparent darzustellen.

Daher stelle ich den Studierenden in Ilias folgende Leitfäden zur Verfügung:

- Leitfaden für das Projektthema, Anforderungen und Abgabeleistungen (Beispiel siehe Anhang)
- Leitfaden für Referate (Beispiel siehe Anhang)
- Leitfaden für Projektpräsentationen

## Weitere Methoden

Diese Methoden habe ich teilweise auch in den anderen Lehrveranstaltungen im Grundstudium eingesetzt oder werde diese noch einsetzen.

Gerne möchte ich die Studierenden noch mehr einbinden, um selber aktiv zu werden. Denn im Bereich Gestaltung ist der reine Frontalunterricht in Vorlesungen gerade im Grundstudium nicht sinnvoll.

Die Herausforderungen besonders im Grundstudium liegen bei den großen Studierendenzahlen (ca. 120 Studierende) und diese dann im Lernprozess und bei der praktischen Umsetzung zu umfassend zu betreuen.

- Einsatz des Flipped Classrooms, mit Vorbereitung und Teilvorträgen der Studierenden
- Prezi
- Praktische Aufgabenausarbeitung im Rahmen eines vorlesungsbegleitenden Themas
- Speed Dating zum Informationsaustausch
- Pingo (peer instruction for very large groups) Web-basierte Live-Feedback-System für die Lehre zur Aktivierung von Studierenden
- World Café
- Murmelgruppen
- Mindmapping zur Lehrveranstaltung und Erwartungshaltung in Gruppenarbeit

### **Murmelgruppen:**

Handouts nach Gruppen als Arbeitsanleitung sortiert oder mit Wettbewerbselementen arbeiten. Z.B. Linke Hälfte macht der rechten Hälfte Vorschläge nach einer Murmel/Arbeitsgruppensitzung.

### **"Anwalt des Publikums"**

Während der Vorlesung können die Studierenden ihre Fragen auf kleine Zettel schreiben, diese werden (von einem assistierenden Studenten) eingesammelt und nach vorne gebracht und nach Themen gebündelt und vorgetragen.

### **World Café**

Als Einstieg für eine erste Session, um ein Thema zu behandeln und in einzelnen Gruppen zu diskutieren

### **Prezi**

Zur Erstellung von interaktiven und multimedialen Vorlesungen und Vorträgen

## 4. Rückmeldung auf die Lehre (Mit welcher Wirkung lehre ich?)

Um ein detailliertes Feedback zur erhalten, nutze ich in den Lehrveranstaltungen folgende Möglichkeiten:

1. Zu Beginn der Lehrveranstaltung wird in Gruppen eine Mindmap zum Thema Erwartungshaltung der Studierenden erarbeitet.  
Was die Studierenden von der Lehrveranstaltung erwarten und welche Inhalte sie zum Thema Grundlagen der Gestaltung kennen.  
(Damit kann ich dann auch die Heterogenität der Gruppen und die unterschiedliche Vorbildung im Bereich Gestaltung sehen. Außerdem die Erwartungshaltungen zu der Lehrveranstaltung, damit ich diese dann mit verarbeiten und darauf eingehen kann.)
2. Innerhalb einer Zwischenpräsentation erhalten die Studierenden von mir Feedback zu Ihren bisherigen Aufgaben im Praktikum und im Projekt. Umgekehrt erfrage ich von den Studierenden ein Feedback zum Ablauf der Lehrveranstaltung und Projekte.
3. Am Ende der Lehrveranstaltungen teile ich nach jeder Semesterveranstaltung eigene Feedbackbögen aus mit meistens 3-4 Fragen:
  1. Was hat Ihnen an der gesamten Veranstaltung gut gefallen?
  2. Was hat Ihnen nicht gut gefallen?
  3. Was gibt es für Anmerkungen zur Projektarbeit?
  4. Was haben Sie gelernt innerhalb der gesamten Lehrveranstaltung?

Als positives Feedback habe ich von vielen Studierenden die freie Arbeit im Projekt und die Umsetzung des gelernten Wissens im Projekt erhalten und konnte es in den Lehrveranstaltungen und positiven Ergebnissen im Hauptstudium auch sehen.

Darüber hinaus habe ich folgende Feedbackmöglichkeiten genutzt, die mir auf verschiedenen Wegen dann eine Rückmeldung zu meiner Lehre ermöglichen:

- Evaluierungsbögen aus einer Lehrveranstaltung (sind im Anhang zu zwei Veranstaltungen dabei, 3. Semesters im WS2014/2015 und 5. Semesters im SS 2015, in denen ein positives Feedback ersichtlich ist.)
- mündliche Rückmeldungen meiner Coachin (im Peer Coaching) und durch die Kollegen von mir, die im Rahmen der Verbeamtung meine pädagogische Eignungsprüfung vorgenommen haben.
- Mündliche Rückmeldung der Peer Coaching Veranstaltung

**Vorhandene Potenziale und positive Rückmeldungen, die mich erreichten, waren z.B.:**

- strukturiertes Arbeiten mit Leitfäden

- Vielfältig aufgebaute Anforderungen des neuen Faches
- auf Bedürfnisse und Fragen von Studierenden wird nach Möglichkeit flexibel eingegangen
- gute Vorbereitung und Darstellung der gestalterischen Inhalte
- Einbindung der Studierenden durch Aufgaben und in Kombination mit Theorie die direkte Anwendung in Projekten

**Zu den Entwicklungspotenzialen in meiner Lehre, die durch die Rückmeldungen von den Anderen deutlich wurden, zählten z.B.:**

- Sprechtempo ist etwas zu schnell, besser manchmal etwas langsamer sprechen
- Fragen/Rückfragen stellen, den Studierenden etwas mehr Zeit geben
- noch etwas mehr praktisches Arbeiten

Meine eigenen Optimierungsideen für die Zukunft sind die Studierenden noch mehr zur selbstständigen Arbeit zu motivieren und über die oben genannten Methoden stärker einzubinden.

Die Herausforderung liegt aber gerade bei Vorlesungen mit großen Gruppen von 120 Studierenden, bei denen verschiedene Methoden eingesetzt werden müssen, um die Studierenden dann motiviert mit einzubinden und auch die Theorie direkt in Praxisarbeit anzuwenden.

## **5. Engagement und Perspektiven für die Lehre**

### **(Wohin soll es gehen- auch unter Einbezug der Erkenntnisse, die ich durch das Anlegen des Lehrportfolios gewonnen habe)**

Durch das Schreiben des Lehrportfolios und vor allem durch die Teilnahme an den unten aufgeführten Seminaren habe ich meine Lehrveranstaltungen bewusster geplant und auch einige Methoden anders eingesetzt oder neu ausprobiert (wie z.B. World Café).

Gerne würde ich auch an einem reinen Methodenworkshop in Zukunft noch teilnehmen. Denn ich denke, dass gerade der Einsatz verschiedener Methoden auch die Vorlesungen im Bereich Gestaltung besser umsetzbar machen.

## Aufbau des Faches Multimediadesign und Zukunftsperspektiven

Der Bereich Multimediadesign verbindet den praxisorientierten Umgang in den Bereichen Design, Kommunikation und Technik und ermöglicht den Studierenden technische Fähigkeiten mit kreativem, gestalterischem Können in der Anwendung zu kombinieren und zu verwirklichen.

Besonders wichtig für die Stellung der Professur Multimediadesign innerhalb der Fakultät ist der enge Austausch und die Zusammenarbeit mit den anderen Bereichen des Instituts und der Fakultät, da das Gebiet Multimediadesign der Spiegel der technischen Möglichkeiten in angewandter Darstellung ist. Denkbar wäre die Zusammenarbeit in Form von gemeinsamen Projekten, die die Planung des technischen Grundgerüsts einerseits mit einbeziehen und andererseits die gestalterische Umsetzung nach außen präsentieren (z.B. die komplette Umsetzung eines Website-Projektes mit Darstellung auch im mobilen Bereich bis hin zur Konzeption und Umsetzung einer interaktiven Ausstellung mit Einbezug spielerischer Elemente).

Innerhalb des Instituts habe ich bereits im SS 2015 mit dem Kollegen aus dem Bereich Webengineering ein gemeinsames Projekt innerhalb der Lehrveranstaltung durchgeführt und sehr positive Projektergebnisse sowie positives mündliches Feedback erhalten.

## Kooperationsmöglichkeiten

Für den Wissenstransfer könnte ich mir Kooperationen mit der Köln International School of Design (KISD) oder der International Film School vorstellen, die durch gemeinsame Projekte zu übergeordneten freien Themen wie z.B. eine Ausstellungskonzeption für die Stadt Köln durchgeführt werden könnten und/oder mit anderen Institutionen oder Firmen, indem sowohl ein Film zu einem Thema konzipiert und umgesetzt wird, wie auch die gestalterische räumliche Ausstellungskonzeption und Umsetzung von der Einladung über die Website bis hin zu Objekten, Themen und multimedialen Anwendungen.

Auch zu anderen freien oder aktuellen Themen wären Projektkooperationen denkbar, denn die Fakultäten würden sich im Austausch gegenseitig unterstützen können.

Weiterhin wäre auch die Zusammenarbeit mit Industriepartnern und internationalen Hochschulen in Forschungsprojekten denkbar.

Daher ist es wichtig, über die Agentur Russi Design die bestehenden Praxiskontakte zur Industrie zu pflegen, die den Studierenden Praktika und Themen für Abschlussarbeiten ermöglichen oder auch zu anderen Agenturen aus dem bestehenden Netzwerk.

## Weiterentwicklung und Anpassung der Lehrinhalte

Die Weiterentwicklung des Faches angesichts des raschen technologischen Wandels würde ich durch den Besuch themenrelevanter Messen, Kongresse und der Verwendung aktueller Literatur sowie der Durchführung von Forschungsprojekten mit Industriepartnern oder anderen Fakultäten vorantreiben.

Hierzu folgende Schritte:

- Workshop-Tage zur Einführung in neue Werkzeuge oder Softwareversionen
- Gemeinsame Projekte mit der Industrie
- Gemeinsame Projekte mit anderen Fakultäten (z.B. 03 Online Redaktion)
- Gemeinsame Besuche von mediengestaltungsrelevanten Messen  
(z.B. Cebit, IFA, dmexco - Leitmesse und Konferenz der digitalen Wirtschaft, Typo, Gamescom, photokina etc.)
- Exkursionen zu Ausstellungen
- Exkursionen und Übungen zu praktischen Aufgaben gemeinsam mit Lehrbeauftragten und Studierenden
- Teilnahme an aktuellen Seminaren im Designbereich