

Herzlich willkommen im Studiengang

Animation Design (B.A.)

Dein Leitfaden: Schritt für Schritt durchs Studium

EURO-FH
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Willkommen im Studiengang Animation Design

Du hast dich für ein berufsbegleitendes Fernstudium entschieden, das Kreativität, Storytelling und moderne Technologien miteinander verbindet. Im Studiengang Animation Design entwickelst du Charaktere, Geschichten und visuelle Welten für digitale Medien und lernst, Ideen von der ersten Skizze bis zur fertigen Produktion professionell umzusetzen.

Unser flexibles Studienkonzept ermöglicht es dir, Studium, Beruf und Privatleben miteinander zu vereinbaren. Praxisnahe Inhalte, individuelle Betreuung und projektorientiertes Lernen unterstützen dich dabei, deine gestalterischen, technischen und konzeptionellen Kompetenzen gezielt weiterzuentwickeln.

Animationsdesign bedeutet heute weit mehr als Zeichnen und Animieren. Du beschäftigst dich mit Character Design, Storyboarding, Motion Design, Cinematic Language, Videoproduktion und digitaler Bildgestaltung und lernst moderne Produktionswerkzeuge und professionelle Workflows kennen. Eine besondere Stärke des Studiengangs ist die Verbindung von Gestaltung und Technologie. Neben kreativen Kompetenzen erwirbst du Grundlagen der Informatik, des Programmierens, der Webentwicklung und moderner Cloud-Technologien. Dadurch kannst du digitale Medienprodukte und interaktive Anwendungen nicht nur gestalten, sondern auch technisch verstehen und prototypisch umsetzen. Gleichzeitig setzt du dich mit Künstlicher Intelligenz (KI) auseinander – von den technologischen Grundlagen bis zum professionellen Einsatz generativer Werkzeuge in kreativen Produktionsprozessen.

Durch einen Wahlschwerpunkt kannst du dein Profil gezielt auf eine Branche oder ein Tätigkeitsfeld ausrichten. Zur Auswahl stehen die Branchen Architektur, Games, Industrie und Medizin sowie die branchenübergreifenden Tätigkeitsfelder Werbung und Marketing, Social Media und E-Learning.

Während des Studiums arbeitest du kontinuierlich an eigenen Projekten und baust in den virtuellen Design Studios von Anfang an ein professionelles Portfolio auf. Dieses dokumentiert deine Entwicklung von den Grundlagen des Zeichnens bis hin zu komplexen Medienprojekten und verbessert deine Chancen beim Berufseinstieg.

In diesem Leitfaden findest du alle wichtigen Informationen zu deinem Studium und zur Orientierung im Online-Campus.

Ich wünsche dir viel Erfolg, spannende Projekte und die Freude, Geschichten, Charaktere und digitale Erlebnisse zu gestalten, die Menschen in Erinnerung bleiben.



Prof. Dr. Heidi Krömker
Studiengangsdekanin



© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH



© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH



„Von Anfang an stehen wir an deiner Seite – mit individueller Unterstützung, die zu dir passt. So kannst du dein Studium selbstbestimmt und mit einem guten Gefühl angehen. Dein Abschluss ist unser gemeinsames Ziel – und dein Sprungbrett für viele spannende Karrierewege!“

Prof. Dr. Vera Lenz-Kesekamp, Präsidentin der Euro-FH

Inhaltsverzeichnis

Dein Fernstudium an der Euro-FH: Wir sind für dich da!	4
Schritt für Schritt zu deinem Abschluss	6
Wenige Seminare – maximale Flexibilität	8
Der Online-Campus – dein Fernstudium zum Greifen nah	10
Module und Credits im Überblick	12
Module, Studieneinheiten und Inhalte	14
Deine Kompaktseminare	23
Dein Studienverlauf im Überblick	26
Dein persönlicher Terminplaner für den Start	28
Deine nächsten Schritte	30



0726N01

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Dein Fernstudium an der Euro-FH: Wir sind für dich da!

Dein/e persönliche/r Studienbetreuer/in: dein Organisations- und Lerncoach

Deine/n persönliche/n Studienbetreuer/in aus dem Studienservice hast du bereits im Anschreiben kennengelernt. Sie/Er steht dir jederzeit mit Rat und Tat zur Seite – sei es bei organisatorischen Fragen, dem Studienablauf oder vertraglichen Angelegenheiten. Du kannst dich von Montag bis Freitag telefonisch an sie/ihn wenden oder sie/ihn jederzeit per E-Mail und über den Online-Campus erreichen. Und falls du deine/n persönliche/n Studienbetreuer/in nicht erreichst, hilft dir schnell ein anderes Teammitglied aus unserem Studienservice weiter.

Deine Fachtutor/innen: deine persönlichen Lernbegleiter/innen

Während deines Studiums wirst du inhaltlich von praxiserfahrenen und hochqualifizierten Tutor/innen betreut. Sie stehen dir bei allen fachlichen Fragen zur Seite, korrigieren und kommentieren deine Einsendeaufgaben und helfen dir, wenn du einmal nicht weiterkommst. Über den Online-Campus kannst du deine Tutor/innen ganz einfach kontaktieren. Sende uns deine Fachfragen einfach über den Online-Campus und du erhältst schnell eine Antwort.



„Als deine Studienbetreuerin stehe ich dir von Anfang an zur Seite und bin immer für dich da – auch, wenn's mal schwierig wird. Gemeinsam mit meinen Kolleginnen und Kollegen finden wir immer eine Lösung, damit du dein Studium reibungslos meistern kannst."

Janina Nielebock, Studienservice

Studiere smarter: mit unserer KI-Lernassistentin KILEA

Zusätzlich hilft dir unsere smarte KI-Lernbegleiterin KILEA 24/7 bei all deinen Lernfragen und unterstützt dich individuell bei deinen Prüfungsvorbereitungen.

KILEA

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH



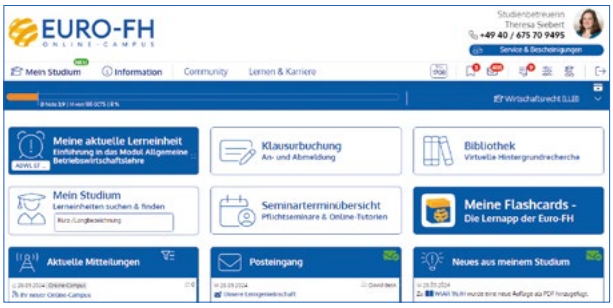
© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Praxiserfahrene Professor/innen: dein Bonus an Erfahrung und Know-how

Du profitierst in deinem Studium nicht nur vom umfangreichen Fachwissen, sondern auch von der wertvollen Praxiserfahrung unserer Professorenschaft – dank didaktisch hervorragend aufbereiteter Studienmaterialien mit einem starken Praxisbezug. Zudem entwickeln die Professor/innen deine Studiengangsmodule, coachen die Tutor/innen und Autor/innen der Lehrmedien und gestalten die Prüfungen.

Studieren in der Euro-FH-Community: dein Online-Campus

Mit deiner Begrüßungsmail hast du bereits deine Zugangsdaten zum Online-Campus erhalten.



Dort findest du alle wichtigen Kontaktinformationen der Euro-FH, aktuelle Termine, Studienhefte in unterschiedlichen Formaten zum Download und hilfreiche Tools zur Planung und Organisation deines Studiums. Außerdem kannst du hier deine Mitstudierenden treffen, Kontakte knüpfen, dich austauschen, diskutieren, chatten und vieles mehr.

Unsere Alumni unterstützen dich: Melde dich zum Mentoring-Programm an!

Mit dem Mentoring-Programm hast du auf dem Online-Campus die Möglichkeit, dich mit erfahrenen Studierenden der Euro-FH zu vernetzen. Diese stehen dir als Mentor/innen zur Seite und sind für dich da, wenn du Unterstützung brauchst – sei es bei Fragen zum Ablauf des Fernstudiums, zur Balance zwischen Familie, Beruf und Studium oder bei fachlichen Themen. Hier findest du Ratschläge basierend auf eigenen Erfahrungen, die dir helfen, sicher deinen Weg zum erfolgreichen Abschluss zu gehen.

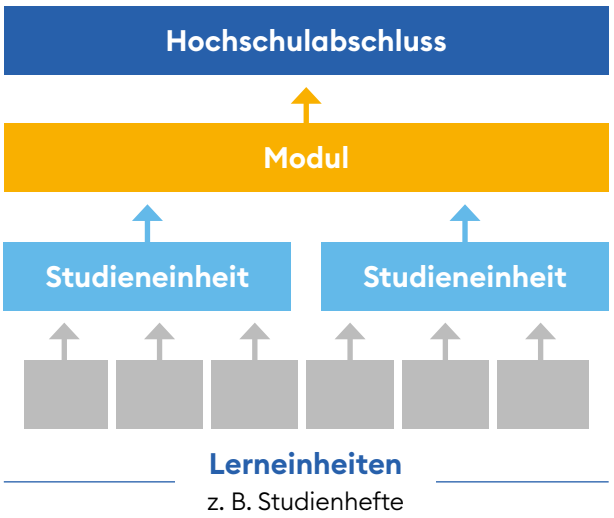
Schritt für Schritt zu deinem Abschluss

Dein leichter Start ins Studium: mit anschaulichem und praxisnahem Studienmaterial

Wir senden dir alle Studienunterlagen, die du für dein Studium brauchst, in regelmäßigen Abständen direkt nach Hause – zusätzlich stehen dir diese und weitere Materialien auch digital über den Online-Campus zur Verfügung. Du kannst die Inhalte flexibel und bequem von zu Hause aus bearbeiten und selbst entscheiden, wann und wo du am besten lernst. Alle Lehrmedien sind optimal für das Fernstudium aufbereitet: Mit Testfragen wiederholst du den Lernstoff einzelner Einheiten und überprüfst dein Wissen mithilfe von Lösungshinweisen. So kannst du deinen Lernerfolg jederzeit selbst einschätzen.

Dein Studium ist in Module aufgeteilt. Jedes Modul besteht aus mehreren Studieneinheiten. Jede Studieneinheit wiederum besteht aus kleineren Lerneinheiten, also Studienheften, Seminaren oder digitalen Lernmedien, die aufeinander aufbauen.

Für jedes abgeschlossene Modul erhältst du ein Zertifikat mit Credits sowie deiner erreichten Note. Die Modulnote fließt entsprechend der Credits in dein Abschlusszeugnis ein. Bekommst du für ein Modul also zum Beispiel 6 von 180 Credits, fließt die Note zu knapp 3 Prozent in deine Gesamtnote ein.





*„**Mein Tipp:** Alle Studienhefte stehen dir auf dem Online-Campus auch als digitale Versionen zum Download zur Verfügung! Sobald ein Studienheft aktualisiert wird, findest du hier immer die neueste Ausgabe.“*

Simone Parodat, Teamleiterin Lektorat, Studiengangs- und Modulverwaltung

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Du studierst in überschaubaren Einheiten und erhältst regelmäßig Feedback von deinen Tutor/innen

Wenn du inhaltliche Fragen zu deinem Studienmaterial hast, kannst du dich jederzeit an deine Tutorin oder deinen Tutor wenden. Auf dem Online-Campus findest du bei jeder Lerneinheit (wie zum Beispiel einem Studienheft oder einer Prüfung) die Option „Fachfrage stellen“. Dort siehst du, wer deine fachliche Ansprechperson für diese Lerneinheit ist, und kannst direkt deine Frage versenden. Die Antwort erhältst du dann in deine Mailbox auf dem Online-Campus.



*„**Mein Tipp:** Markiere auf dem Online-Campus wichtige Lerneinheiten als Favoriten. So hast du jederzeit schnellen Zugang zu diesen Inhalten und kannst direkt mit dem Lernen beginnen, ohne lange suchen zu müssen.“*

David Gesk, Senior Projektleiter, Online-Campus

Du sammelst deine Credits modulweise im Verlauf deines Studiums

Du sammelst deine Credits Schritt für Schritt pro Modul. Um dein Studium perfekt an deinen Alltag anzupassen, profitierst du von einem flexiblen Prüfungsangebot. Klausuren kannst du jederzeit 24/7 online oder monatlich an einem unserer Prüfungsstandorte vor Ort ablegen. Weitere Modulinhalte werden durch Haus- oder Projektarbeiten nachgewiesen. Nach dem erfolgreichen Abschluss eines Moduls erhältst du ein Zertifikat, das deine erworbenen Credits sowie deine Modulnote ausweist.



*„**Mein Tipp:** Fang einfach an! Zum Studienstart bekommst du deine Unterlagen für das erste Studienhalbjahr zugeschickt. Für alle darin enthaltenen Module kannst du innerhalb der ersten 9 Studienmonate einen ‚Freiversuch‘ pro Modulprüfung nutzen. Wenn es bei einer Prüfung mal nicht klappt, wird diese nicht gezählt und du hast noch immer 3 Versuche. Du kannst also ganz entspannt starten und hast nichts zu verlieren!“*

Christian Bönnen, Teamleiter Prüfungsservice

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH



© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Wenige Kompaktseminare: maximale Flexibilität

In den Seminaren hast du direkten Kontakt zu deinen Dozent/innen und Mitstudierenden. Du vertiefst den Lernstoff beispielweise durch Fallstudien oder Planspiele. Die Seminare sind von Umfang und Dauer so gestaltet, dass sie sich gut mit deinem Beruf vereinbaren lassen. Mehr Infos zu den Seminaren findest du ab Seite 23.



„Die aktuellen Seminartermine findest du bequem auf dem Online-Campus. Dort kannst du dich direkt für Seminare an- oder abmelden und erhältst alle relevanten Informationen zur Veranstaltung sowie zu den Teilnahmevoraussetzungen.“

Izabela Leszczynska, International Office & Seminare

Dein Hochschulabschluss: ohne Prüfungsstress

Mit dem Credit-System sammelst du während deines Studiums alle Credits, die du für deinen Abschluss brauchst. Sobald du alle Module und die Bachelor-Thesis bestanden hast, erhältst du deinen Bachelor-Abschluss. Es sind keine zusätzlichen Abschlussprüfungen nötig. Neben deiner Bachelor-Urkunde erhältst du außerdem das „Diploma Supplement", das deine Studienleistungen auf Englisch dokumentiert und für internationale Vergleichbarkeit sorgt.



© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH



© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Der Online-Campus: dein Fernstudium zum Greifen nah

Mit dem Online-Campus der Euro-FH erlebst du Fernlernen so nah wie nie zuvor. Egal, wo du dich befindest – du hast jederzeit Zugriff auf alle deine Lernmaterialien und kannst mit deinen Tutor/innen sowie deinen Mitstudierenden in Kontakt treten. Vernetze dich, tausche dich aus und profitiere von einer flexiblen und intuitiven Lernumgebung, die sich perfekt an dein Leben anpasst.

Nimm schnell und unkompliziert Kontakt auf

Auf unserem Online-Campus hast du jederzeit die Möglichkeit, einfach und direkt mit deiner/m persönlichen Studienbetreuer/in, deinen Tutor/innen sowie dem gesamten Euro-FH-Team Kontakt aufzunehmen. Darüber hinaus kannst du dich in den Foren mit deinen Mitstudierenden über studiengangsspezifische Inhalte und andere Themen austauschen. Über die Kontaktsuche hast du zusätzlich die Möglichkeit, andere Studierende zu finden und dich über die Mailbox zu vernetzen – ideal, um beispielsweise Lerngruppen zu bilden.

Plane und organisiere dein Studium optimal

Nutze die vielseitigen Funktionen des Online-Campus, um dein individuelles Zeitmanagement optimal zu gestalten. Die Kalenderfunktionen helfen dir dabei, Lernzeiten effizient zu planen, und erinnern dich zuverlässig an wichtige Termine und Fristen, damit dir nichts entgeht. Der Online-Studienmanager unterstützt dich mit Filteroptionen und einem intuitiven Farbkonzept dabei, den aktuellen Stand deiner Studien- und Prüfungsleistungen im Auge zu behalten.

Ganz egal, ob per App oder im Browser: Der Online-Campus ist immer für dich da!

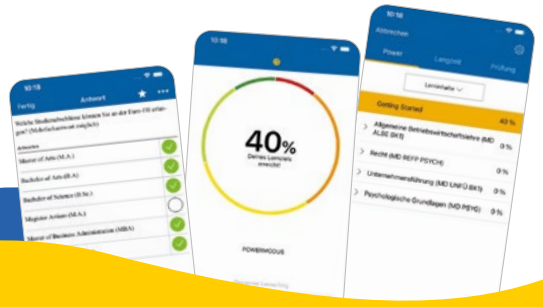
Ob mobil auf deinem Smartphone oder am PC – unser Online-Campus steht dir rund um die Uhr zur Verfügung, bequem und flexibel. So kannst du jederzeit und überall auf deine Lernmaterialien und alle wichtigen Funktionen zugreifen.

Multimediale Angebote und attraktive Vorteilsprogramme

Unsere digitalen Studienhefte stehen als PDF, ePub oder Hörbuch im mp3-Format auf dem Online-Campus zum Download bereit. Dort findest du auch Lehrvideos, Web-based Trainings, Online-Tests und Podcasts. Nutze kostenlos Datenbanken wie Springer-Link mit über 30.000 E-Books und Statista für deine Recherche. Für Haus- und Projektarbeiten sowie die Thesis bieten wir dir Online-Bibliotheken zur ersten Recherche. Microsoft Office 365, inklusive Teams und Word, steht dir ebenfalls kostenlos zur Verfügung: Nutze es beispielsweise, um gemeinsam mit anderen kollaborativ zu arbeiten oder um wissenschaftliche Texte zu erstellen.

Nutze interaktive Online-Tutorials als Unterstützung

Zum Einstieg, aber auch während des gesamten Studiums bieten wir dir innovative multimediale Unterstützung. In freiwilligen Online-Tutorien und Einsteiger-Chats kannst du z. B. deine Mathematikkenntnisse auffrischen und wirst optimal ins Studium eingeführt. Nutze dieses interaktive Angebot und profitiere von der direkten Unterstützung durch deine Tutor/innen, das Euro-FH-Team und deine Mitstudierenden, die ähnliche Fragen haben wie du.



Euro-FH Flashcards: effizientes Lernen mit der digitalen Karteikarten-App

Mit der App „Meine Flashcards“ kannst du jederzeit und überall effizient für dein Studium lernen und üben.

- **Nutze speziell für deine Module entwickelte Übungskarten.**
- **Lege jederzeit eigene Lernkarten an, die du individuell gestalten und teilen kannst.**
- **Wiederhole den Lernstoff gezielt, bis er sitzt: Die App führt dich Schritt für Schritt durch die Übungen.**
- **Überprüfe mit digitalen Selbsttests schnell und einfach dein Wissen.**
- **Greife auf alle Inhalte jederzeit auch offline zu – am PC und auf dem Smartphone.**



© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Module und Credits im Überblick

Hochschulabschluss: Bachelor of Arts (B.A.) – 180 Credits

Bachelor-Thesis	12 Credits

Wahlschwerpunkte [Wahl 1 aus 7]

Für eine ausführliche Übersicht über die Spezialisierungen siehe Tabelle auf der Folgeseite

Webtechnologien

Informatik Basis	6 Credits	Web Development	6 Credits
Coding Basis	6 Credits	Webtechnologien und Cloud Computing	6 Credits

Künstliche Intelligenz

Machine Learning und Künstliche Intelligenz	6 Credits	Creative Prompting	6 Credits

Animation: Design Studio

Character Production	6 Credits	Game Lab: Zeichentechniken	6 Credits
Videoproduktion	6 Credits	Storyboarding und Narration	6 Credits
Thematic Design Project	6 Credits	Software für Design 2	6 Credits

Animation

Character Design	6 Credits	Motion Design	6 Credits
Cinematic Language	6 Credits	Kreativmethoden	6 Credits
Bewegtbild-Gestaltung	6 Credits	Designgeschichte und Theorie	6 Credits
Medientechnische Grundlagen und Entwurfslehre	6 Credits	Semiotik und Ästhetik	6 Credits
Typographie und Gestaltungsgrundlagen	6 Credits	Software für Design 1	6 Credits
Digitale Bildbearbeitung und Fotografie	6 Credits		

Basis

Einführung in das Studium und wissenschaftliches Arbeiten	6 Credits	Recht und Beruf	6 Credits
Projektmanagement	6 Credits		

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Wahlschwerpunkte [Wahl 1 aus 7] im Detail			
Architektur		**Game**	
Baukonstruktion	6 Credits	Game Lab: Game Design Production Tools	6 Credits
Digitales Bauen und Planen	6 Credits	Spielegestaltung	6 Credits
Industrie		**Medizin**	
Grundlagen der Logistik	6 Credits	Anatomie und Physiologie	6 Credits
Fabrikautomatisierung	6 Credits	Signal- und Bildverarbeitung in der Medizin	6 Credits
Digitales Marketing		**E-Learning**	
Digitales Marketing	6 Credits	Digitales Lehren und Lernen	6 Credits
Digitale Geschäftsmodelle und Strategien	6 Credits	Didaktik und Training	6 Credits
Social Media			
Digital Content Marketing und Storytelling	6 Credits		
Social Media Management	6 Credits		

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Module, Studieneinheiten und Inhalte

1. Einführung in das Studium und wissenschaftliches Arbeiten

Wissenschaftliches Arbeiten 4 Credits

• Lernorganisation im Fernstudium • Lerntechniken und Lesestrategien • Umgang mit Zahlen und Tabellen • Lernen mit Fallstudien • Quantitative und qualitative wissenschaftliche Arbeitsmethoden • Grundsätze des wissenschaftlichen Arbeitens und Gestaltung einer wissenschaftlichen Arbeit; Umgang mit Quellen • Formaler Aufbau und Elemente wissenschaftlicher Arbeiten • Grundsätze der schriftlichen und mündlichen Informationsvermittlung • Strukturieren und Gliedern: Ordnung in Gedanken bringen • Berichten und Präsentieren: Verständlich schreiben und Inhalte visuell aufbereiten

Einführung in das Studium (Virtuelles Seminar) 2 Credits

• Einführung in Aufbau, Inhalte und Struktur des Studiengangs

2. Game Lab: Zeichentechniken

Zeichentechniken 1: Grundlagen des Zeichnens 3 Credits

• Zeichenmaterialien • Perspektiven mit Fluchtpunkten • Konstruktion von Räumen • Schattenarten • Geometrische Körper • Entwurf und Komposition von Stillleben

Zeichentechniken 2: Digitales Zeichnen (inkl. Webinar) 3 Credits

• Figürliches Zeichnen • Ausdruck und Emotion • Proportionen und Anatomie • Bewegung und Dynamik • Komposition von Figuren • Digitale Zeichentechniken

3. Kreativmethoden

Kreativmethoden 3 Credits

• Rolle der Innovation in Wertschöpfungsprozessen • Prinzipien der Kreativität • Kreativitätstechniken • Systematische Entwicklung von neuen Ideen und Konzepten • Tools für kollaborative Ideenfindung

Design Thinking 3 Credit

• Wechsel der Perspektiven zwischen Anwendung und Entwicklung • Kognitive Prozesse des Design Thinking • Lösungsansätze für Gestaltung, Fertigung und Businessmodelle • Case Studies für den Einsatz von Design Thinking

4. Medientechnische Grundlagen und Entwurfslehre

Medientechnische Grundlagen und Produktionsprozesse 3 Credits

• Physikalische und gestalterische Grundlagen von Licht und Farbe (additive/subtraktive Farbmischung, Farbmodelle, Farbräume, CMYK/RGB) • Drucktechniken und Produktionsverfahren (Offset-, Digital-, Sieb- und Sonderdruck; Druckvorstufe, Rasterung, Farbauszüge) • Produktionsprozesse in Print und digitalen Medien (Datenaufbereitung, PDF/X, Workflow, Qualitätskontrolle) • Hard- und Software-Grundlagen medientechnischer Systeme (Peripherie, Monitore, Eingabe- und Ausgabegeräte) • Grundlagen fotografischer und audiovisueller Produktionsprozesse (Kameratechnik, Belichtung, Postproduktion, AV-Workflow)

Entwurfslehre, Kreativmethodik und Präsentation 3 Credits

• Struktur und Phasen des Entwurfsprozesses (Briefing, Strategie, Ideenfindung, Selektion, Ausarbeitung, Präsentation) • Prinzipien guter Gestaltung (Konzeption vs. Gestaltung, Einfachheit, Klarheit, Stringenz) • Kreativmethoden und Ideengenerierung (Brainstorming, Mindmapping, Moodboards, Scribbles, Prototyping) • Formale Grundlagen (Proportionen, Raster, Layoutsysteme, Fläche und Format) • Präsentations- und Argumentationstechniken für Designprojekte (Visualisierung, Strukturierung, Pitch)

5. Designgeschichte und Theorie

Designgeschichte 3 Credits

• Design als Schnittstelle von Kunst, Technik und Kultur • Entwicklungslinien von der Vor- und Frühgeschichte über Antike, Mittelalter und Neuzeit bis zur Moderne und Postmoderne • Einfluss von technologischen Innovationen (z. B. Druck, Industrialisierung, digitale Medien) auf Gestaltung • Epochen, Stile und Formensprachen als Ausdruck gesellschaftlicher Werte und Normen • Design als Teil von Sozial- und Kulturgeschichte sowie als Spiegel von Lebensweisen und Produktionsbedingungen

Designtheorie 3 Credits

• Verhältnis von Theorie und Praxis im Design („tinkering", experimentelles Vorgehen • Design zwischen Kunst und Technik: Zweckorientierung vs. Ästhetik („form follows function"/„form follows feeling") • Zentrale Gestaltungstheorien: Funktionalismus, Utilitarismus, Idealismus • Gestaltung nach System: Mensch (Ergonomie, Proportionen), Natur (Goldener Schnitt, Ordnungsprinzipien) • Design als reproduzierbare Form im industriellen Kontext und als Bestandteil ökonomischer Prozesse

6. Semiotik und Ästhetik

Semiotik 3 Credits

• Diese Studieneinheit führt in die Semiotik als Theorie der Zeichen ein und erläutert grundlegende Begriffe, Fragestellungen und Anwendungsfelder • Sie beschreibt die zentralen Konzepte bei Peirce, Cassirer und Wittgenstein und ordnet sie ideengeschichtlich ein • Sie behandelt unterschiedliche Arten von Zeichen sowie ihre Funktionen wie Verweisen, Repräsentieren und Substituieren • Sie vermittelt ein kompaktes semiotisches Vokabular und zeigt die Relevanz der Semiotik für Popkultur, Medien und Alltagskommunikation • Sie thematisiert Möglichkeiten, Grenzen und praktische Einsatzpotenziale semiotischer Analysen

Ästhetik 3 Credit

• Diese Studieneinheit gibt einen Überblick über Grundbegriffe und historische Fragestellungen der Ästhetik seit der Antike • Sie erläutert klassische ästhetische Positionen von Baumgarten, Winckelmann, Kant, Schiller, Hegel und Rosenkranz und beschreibt deren Wirkungsgeschichte • Sie führt in moderne und postmoderne Ästhetik ein, einschließlich Nietzsche, Benjamin, Adorno, Barthes und Lyotard • Sie stellt Bezüge zu Avantgarde, Produkt- und Medienästhetik, Werbeästhetik sowie globalen und digitalen Bildkulturen her • Sie vermittelt zudem den Wandel ästhetischer Normen und die Bedeutung ästhetischer Wahrnehmung für Design, Kunst und kulturelle Praxis

7. Storyboarding und Narration

Storyboarding und Narration 6 Credits

• Thematischer Überblick und Begriffsklärung • Narration und Narrativ in der Erzählforschung • Storytelling im Kontext der Kreativwirtschaft • Bilder und Erzählungen: Erkenntnisse der entwicklungsgeschichtlichen und anthropologischen Forschung • Zusammenspiel von Bildern und Erzählungen • Historische Entwicklung von Storyboards ausgehend von der Filmindustrie • Storyboards als Mittel der Ideenfindung • Verwandte Tools der Ideation: Dan Lockton – Design with Internet • Merkmale des Storyboards • Narrative Gestaltungsprinzipien des Storytellings • Visuelle Gestaltungsprinzipien des Storyboardings • Abbildung der Gestaltungsprinzipien in den aktuellen Storyboards der Filmindustrie • Erfahrungsberichte von Designprofis zum Design Pitch mit Story Boarding aus Bereichen, wie z. B. Bildende Kunst, Film, Zeichentrick, Grafikdesign und Produktdesign

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

8. Software für Design 1

Software für Design 1 – Teil 1 3 Credits

• Entwicklung von Print-, AV- und Onlinemedien von Bleisatz und Offsetdruck über Desktop Publishing bis zur aktuellen digitalen Transformation und Medienkonvergenz • Technische Grundlagen der digitalen Gestaltung: Eingabegeräte, Arbeitsumgebungen, Raster- und Vektorgrafik, Farbräume sowie zentrale Datei- und Austauschformate für Print, Screen und AV • Praktische Einführung in Adobe Illustrator, Photoshop, Lightroom, Acrobat und InDesign – von der Bildbeschaffung über die Bildbearbeitung bis zur layoutfähigen PDF-Ausgabe • Layout- und Typografiegrundlagen in InDesign: Satzspiegel und Raster, Musterseiten, Absatz- und Objektformate, Text-Bild-Integration sowie automatisierte Abläufe wie Datenzusammenführung • Grundlagen des Webdesigns und UI/UX: von Scribbles und Wireframes bis zu interaktiven Prototypen in Adobe XD, inklusive responsiver Gestaltung und Integration von Bild, Typografie und Bewegtbild • Einführung in Webtechnologien: HTML und CSS, erste Schritte mit JavaScript und PHP, Einbindung von Medien, Formularen und responsiven Layouts in einfache Webseiten • Einstieg in Bewegtbild- und Animationsgestaltung mit Videoschnitt und Adobe Animate: kurze Clips, einfache Motion-Grafiken und interaktive Animationen für Web und Kommunikation

Software für Design 1 – Teil 2 3 Credits

• Systematischer Überblick über professionelle und offene Softwarelandschaften für Bildbearbeitung, Vektorgrafik, Layout/Publishing, Videoediting, Animation, 3D und PDF-Workflows inklusive Adobe-Tools, Affinity-Suite, Open-Source-Lösungen und Mobile-Apps • Vertiefung der Grundlagen von Animation und Bewegtbild: Techniken von Frame-by-Frame, Motion Design und 2D-Animation bis zu hybriden Formaten im Kommunikations- und Animationsdesign • Filmische Grundlagen und Produktionsphasen von Pre-Production über Aufnahme bzw. Animation bis zur Postproduktion mit Schnitt, Sounddesign und Color Grading • Einführung und Vergleich zentraler Programme für Schnitt und Motion Design (z. B. Premiere Pro, Final Cut Pro, DaVinci Resolve, After Effects, Audition, Animate, iMovie) mit typischen Workflows in der Praxis • Einsatzfelder und Produktionsformen von 3D: vollanimierte Szenen, Integration in Realfilm, Visualisierungen und Special Effects; Einordnung von Tools wie Blender, Cinema 4D, Autodesk Maya, Houdini, SketchUp und Sculptris • Projektschritte im 3D-Design: von Konzeption, Storyboard und Szenenaufbau über Modellierung, Texturierung und Lichtsetzung bis zu Animation, Rendering und Integration in Schnitt- und Compositing-Pipelines • Programmübergreifende Workflows einschließlich mobiler und KI-gestützter Werkzeuge in Motion Design, Videoediting und 3D sowie Reflexion von Möglichkeiten und Grenzen aktueller KI-Tools im kreativen Produktionsprozess

9. Typographie und Gestaltungsgrundlagen

Typographie und Gestaltungsgrundlagen – Teil 1 (inkl. Webinar) 3 Credits

• Einführung in die Geschichte der Schrift von den ersten Zeichen- und Schriftsystemen bis zur modernen Typografie und digitalen Schriftgestaltung • Vermittlung grundlegender Begriffe und Definitionen aus Schrift, Kalligrafie, Typografie und Semiotik als theoretische Basis der Schriftgestaltung • Analyse der kulturhistorischen Entwicklung und Epochen der Schrift, einschließlich Antiqua, gebrochene Schriften, Industrialisierung und Moderne • Erarbeitung der Klassifikationen und Systematisierungen von Schriftarten, z. B. nach DIN 16518 und alternativen Methoden • Vertiefung zentraler typografischer Grundlagen: Maße, Proportionen, Schriftschnitte, Laufweite, Wortabstände und Ausrichtung • Anwendung der Schriftwahl und Schriftmischung unter technischen und gestalterischen Kriterien im Kontext verschiedener Designaufgaben • Gestaltung typografischer Strukturen durch Gliederung und Auszeichnung von Texten, mit Fokus auf Lesbarkeit, Hierarchie und ästhetische Kohärenz

Typographie und Gestaltungsgrundlagen – Teil 2 3 Credits

• Vertiefung der Gestaltungsprinzipien zur Lesbarkeit: Zusammenspiel von Auge, Gehirn, Schrift, Zeilenabstand, Laufweite und Schriftwahl • Analyse der Gestaltungsparameter von Texten wie Spaltenbreite, Ausrichtung, Layout und Hierarchie im Zusammenspiel von Text und Bild • Erlernen der Makro- und Mikrotypografie mit Fokus auf Detailregeln, Ligaturen, Satzzeichen, Maßangaben und typografische Korrekturen • Vorstellung bedeutender Typografen und Schriftgestalter von Gutenberg über Bodoni bis Carson und Sagmeister • Anwendung des Wissens auf praktische Aufgaben der Schriftverwaltung, Druckdatenerstellung und PDF-Workflows • Einführung in die digitale Typografie, inklusive Webfonts, Responsive Design und Typografie für E-Books und digitale Medien • Umsetzung komplexer typografischer Gestaltungsprojekte, die Print- und Digitalformate verbinden und historische Prinzipien zeitgemäß interpretieren

10. Digitale Bildbearbeitung und Fotografie

Fotografie – Technische Grundlagen 2 Credits

• Vermittlung der technischen und physikalischen Grundlagen der Fotografie sowie Entwicklung fotografischer Systeme von analog zu digital • Aufbau und Funktionsweise digitaler Kameras (Sensor, Objektiv, Prozessor, Speichermedien) und deren Anwendung in unterschiedlichen Kontexten • Zusammenhänge zentraler Aufnahmeparameter (Blende, Belichtungszeit, ISO, Brennweite, Schärfentiefe) zur gezielten Steuerung der Bildwirkung • Kriterien der Bildqualität (Belichtung, Fokus, Stabilisierung, Weißabgleich) sowie Analyse und Optimierung fotografischer Prozesse • Grundlagen des fotografischen Workflows von Aufnahme bis Speicherung und Einordnung der Fotografie als Schnittstelle von Technik, Wahrnehmung und Gestaltung

Digitale Bildsysteme und Bildtheorie 2 Credits

• Grundlagen digitaler Bilder als Datenmodelle sowie Unterscheidung von Pixel- und Vektorgrafiken • Einführung in Farbmodelle und Farbräume (RGB, CMYK, HSB) und deren Anwendung in digitalen und gedruckten Medien • Zusammenhänge von Auflösung, Bildgröße, Farbtiefe und Speicherbedarf für unterschiedliche Nutzungskontext • Dateiformate, Kompression und Farbmanagement im digitalen Workflow von Aufnahme bis Ausgabe • Analyse der Wechselwirkungen zwischen technischen Parametern und visueller Bildqualität

Digitale Bildbearbeitung und Retusche (inkl. Webinar) 2 Credits

• Einführung in professionelle Bildbearbeitung mit Adobe Photoshop (Oberfläche, Werkzeuge, Workflows) • Methoden der Bildoptimierung (Zuschneiden, Perspektivkorrektur, Farb- und Tonwertkorrektur, Schärfen) • Retuschetechniken und selektive Bearbeitung von Bildbereichen mit geeigneten Werkzeugen • Anwendung effizienter und nicht-destruktiver Bearbeitungsprozesse für unterschiedliche Medienformate • Praktische Umsetzung und Bewertung von Bildbearbeitungsprozessen im Kontext visueller Kommunikation

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

11. Motion Design

Theorie und Konzeption des Motion Design 3 Credits

• Geschichte der Bewegtbild-Animation von den filmischen Avantgarden bis zur digitalen Gegenwart • Theoretische Grundlagen: Wahrnehmung, Bewegung, Zeit und Rhythmus in der visuellen Kommunikation • Anwendung filmischer Prinzipien auf statisch konzipierte Gestaltungselemente – kommunikative Grenzen und Chancen • Die Pioniere des Motion Designs im 20. Jahrhundert: Walter Ruttmann, Saul Bass, John Whitney und ihre stilbildende Wirkung • Vergleich zentraler Einsatzfelder: Unterhaltung, Bildung, Information und Werbung • Analyse moderner Motion-Design-Formate in Social Media, Online-Publishing und interaktiven Plattformen • Entwicklung konzeptioneller Storyboards und Dramaturgien für animierte Kommunikationsprojekte

Editorial Design (inkl. Webinar) 3 Credits

• Auswahl und Bewertung geeigneter Softwarelösungen für 2D- und 3D-Animation (z. B. After Effects, Blender, Maya, Cinema 4D) • Technische Grundlagen der Animation: Bildrate, Keyframes, Timing, Übergänge und Bewegungsprinzipien • Integration von Fotografie, Illustration, Typografie und Grafik in animierte Sequenzen • Produktionsworkflow: von der Konzeption über Assets und Rendering bis zur Ausgabe für unterschiedliche Plattformen • Entwicklung einfacher animierter Infografiken und Erklärvideos für digitale und hybride Medienformate • Erstellung von Type-in-Motion-Sequenzen unter Berücksichtigung von Rhythmus, Lesbarkeit und emotionalem Ausdruck • Reflexion und Optimierung eigener Projekte in Bezug auf Dramaturgie, Effizienz und Zielgruppenwirkung

12. Software für Design 2

Software für Design 2 – Teil 1 3 Credits

• Entwicklung der 3D-Computeranimation von frühen CAD-Systemen bis zu modernen Animationspipelines; Überblick über Begriffe, Technologien und Marktstandards • Anwendungsgebiete der 3D-Animation in Film, TV, Games, VFX, Werbung sowie in Medizin, Architektur, Produktvisualisierung und immersiven Medien (AR/VR) • Vergleich und Einordnung aktueller 3D-Software (Blender, Maya, Cinema4D, Houdini, Modo, 3dsMax sowie Spezialtools wie ZBrush, Daz, Yeti oder Cascadeur) • Aufbau eines professionellen 3D-Arbeitsplatzes inklusive Hardware, Monitore, Eingabegeräte und Zubehör für effiziente Produktionsabläufe • Grundlagen des 3D-Raums: Koordinatensysteme, Transformationen, Perspektive vs. Orthografie, Zeitachsen, Projektionen und hybride Anwendungen • Arbeitsbereiche einer 3D-Animationssoftware (Modeling, Rigging, Surfacing, Camera Control, Lighting, Animation, Rendering, Compositing) und deren Rolle in der Pipeline • Einführung in Maya: Aufbau des Interface (Menu Sets, Graph-Editor, UV-Editor, Hypershade, Node-Editor), Nodes & Hierarchies, Plug-ins, Referencing, Customizing und Organisation (Ordnerstruktur, Namenskonventionen, Project-Files)

Software für Design 2 – Teil 2 3 Credits

• Datenaustausch in 3D-Produktionen: Maßeinheiten, Skalierungsprobleme, Bedeutung konsistenter Szeneneinstellungen und relevanter 2D-/3D-Formate (PNG, EXR, OBJ, FBX, glTF, Alembic, USD) • Grundlagen der Geometriearten und Modellierungstechniken in Maya: Polygone, NURBS, Subdivision Surfaces, Vertex/Edge/Face-Strukturen, Topologie, Normals und Shading-Verhalten • Modellierwerkzeuge und -techniken: Insert Loops, Bevel, Boolean, Extrude, Merge, Retopology, Curves, Procedural Modeling (Instancing, Scattering, Dependencies) • Deformationstechniken zur Formänderung von Geometrie: Nonlinear-, Soft- und Lattice-Deformer und deren Einsatz in Animation und visuellem Design • Surfacing: UV-Unwrapping, Shading-Konzepte, Materialien, Texturierung, Shader-Netzwerke im Hypershade und Workflow für realistische Oberflächen • Animationsgrundlagen: Keyframe-Animation, Graph-Editor, prozedurale Animation, Bewegungsabläufe und dynamische Systeme • Bildgestaltung im 3D-Raum: Kameraarbeit (Optik, Brennweiten, Perspektiven), Lichtsetzung (Direct Light, Global Illumination, Light Attributes) und Beleuchtungsstrategien für erzählerische und visuelle Wirkung

13. Character Design

Character Design – Teil 1 3 Credits

• Wissenschaftliche Grundlagen des Character Design, wie z. B. Psychologie, Anthropologie und Anatomie, Gestaltung und Komposition, Storytelling, Technologie • Gestaltungsprinzipien für Character, wie z. B. Erkennbarkeit, Verständlichkeit, visuelle Hierarchie, Konsistenz, Originalität, Ausdruckskraft, Zusammenhang mit der Geschichte, Kontraste und Gegensätze • Formate zur Umsetzung von Character, wie z. B. 2D-Animationen für Zeichentrickfilme, 3D-Animationen für Videospiele, Comics und Graphic Novels, Live-Action-Filme

Character Design – Teil 2 3 Credits

• Character Design mit einfachen Formen und Konstruktionslinien unter Berücksichtigung von z. B. Proportion, Balance, Masse und Silhouette • Aufbau einer Figur durch Formen, wie z. B. Sphären, Kuben • Realisierung von Performance durch z. B. Aktionslinien, Posen, Gesten; Blocking in Miniaturansichten • Entwickeln von Ausdruck durch z. B. Positionierung von Augen, Nase und Mund und Herstellen von Bezügen der drei Elemente untereinander • Kritik und Analyse im Kontext von Anthropomorphismus • Konzipieren einer Timeline für z. B. Auftritt und Offenbarung des Character, seiner Reaktion zu Objekten, Balance und Schwerkraft; Einfluss von Bewegungsbögen und Art des Alterns von Character • Model Sheets und Styleguides für Character

14. Informatik Basis

Einführung in Rechnerarchitekturen, Rechnernetze und Betriebssysteme 3 Credits

• Hardwaresysteme • Rechnerklassen und mobile Endgeräte • Betriebssysteme • Betriebliche Anwendungssoftware • Client-Server-Konzepte • Netzklassen • Protokollfamilie TCP/IP • Dienste und Technologien der Vernetzung • Rechner- und Netzinfrastrukturen • Intranets und Extranets • Kommunikationsstandards und Webservices • Verteilte Rechen- und Speicherleistung

Grundlagen von Datenbanken 3 Credits

• Aufbau und Funktionsweise relationaler und objektorientierter Datenbanken • In-Memory-Datenbanksysteme • Vernetzte Datenbanken • Content-Management-Systeme • Externe Datenbanken

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

15. Cinematic Language

Cinematic Language – Teil 1 3 Credits

• Einführung in den Begriff „Cinematic Language“ als Filmsprache und visuelle Erzählform des Kinos; historische und ästhetische Entwicklung zentraler filmischer Ausdrucksmittel • Analyse klassischer und moderner Filmbeispiele (u. a. Metropolis, Citizen Kane, Vertigo, Into the Spiderverse) zur Verdeutlichung filmischer Gestaltungskonzepte und Stilmittel • Verständnis für nonverbales Erzählen: visuelle Kommunikation durch Bildgestaltung, Bewegung, Licht, Komposition und Rhythmus anstelle von Dialog • Vermittlung der Grundlagen der Bildkomposition (z. B. Symmetrie, Drittelregel, Goldener Schnitt, Tiefenschärfe, Perspektive) im Kontext des filmischen Storytellings • Auseinandersetzung mit Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven, Framing und Achsregeln als Instrumente der filmischen Narration • Vergleich zwischen Realfilm und Animation in Bezug auf Produktionsprozesse, Rollen (DoP, Storyboard Artist, Layout Artist) und den Einsatz filmsprachlicher Mittel • Anwendung der theoretischen Konzepte in analytischen und praktischen Übungen (Shot-Analyse, Spannungsbogen, Storyboard-Interpretation, Kompositionsaufgaben) • Entwicklung eines ästhetischen und technischen Verständnisses filmischer Erzählmechanismen als Grundlage für die eigene gestalterische Praxis im Animation Design

Cinematic Language – Teil 2 3 Credits

• Vertiefung der filmischen Gestaltung durch Schnitt, Montage und Rhythmus als Mittel zur Erzeugung von Dynamik und emotionaler Wirkung • Untersuchung der Licht- und Farbdramaturgie zur gezielten Gestaltung von Atmosphäre, Stimmung und visueller Erzählspannung • Analyse der Kameradynamik mit Fokus auf Bewegungsachsen, Perspektiven und Tracking-Shots zur Unterstützung der Dramaturgie • Auseinandersetzung mit der Rauminszenierung und Mise-en-Scène als kompositorischem Werkzeug zur Beziehung zwischen Figur, Raum und Kamera • Entwicklung eines Verständnisses für filmische Stilistik und persönliche Handschrift als Grundlage einer individuellen visuellen Ausdrucksweise

16. Coding Basis

Grundlagen der Programmierung (inkl. Virtuelles Seminar) 6 Credits

• Grundlagen der Programmierung • Algorithmieren und strukturierte Programmierung • Programmieren in Java mit Eclipse • Verwandte bzw. einbindungsfähige Sprachen (C++, Python, PHP)
Virtuelles Seminar: Programmierprojekt
• 4 Wochen asynchron mit Coaching und 2-tägigem Seminar als Abschluss (Präsentationen)

17. Character Production

Character Production 6 Credits

• Erstellen eines Time-Lapse Videos mit theoretisch fundierten Begründungen von Gestaltungsentscheidungen • Entwickeln eines Character Production Prozesses mit Phasen und Meilensteinen • Ideenfindung und Überführung in ein Konzept mit Festlegung der Character Merkmale, Hintergrundgeschichte, Motivationen und Rolle im Spiel • Character Design, das die visuellen Aspekte des Character passend zur Ästhetik der Spielewelt beschreibt, wie z. B. Aussehen, Kleidung, evtl. Waffen und seine visuelle Identität • 3D-Modellierung und Texturierung für die Wahrnehmbarkeit und Erkennbarkeit des Character als integralen Bestandteil der Spielewelt • Rigging als zentrales Verfahren um den Character ein Skelett oder ein System von Steuerungen hinzuzufügen, um ihm realistische Bewegungen zu ermöglichen • Definition von Evaluationskriterien für die Eignung verschiedener Rigs für die Verwendung in spezifischen Spielewelten, wie z. B. Stil und Performance in Hinblick auf Realismus vs. Cartoon, Körpermechanik vs. Emotion • Konzepte für die Weiterentwicklung der Rigs, wie z. B. Skin Binding; Editierung und Zuweisung von Skin Weights oder Expressions • Konzepte für die Gestaltung von benutzerdefinierte Rigs für Gesichter mit z. B. Augen, Mund, Nase, Ohren; Augenrichtung, Augenlidern, Augenbrauen; Zunge, Kiefer und Lippen • Techniken zur Unterstützung von Gesichtsanimationen, wie z. B. Blendshapes und Morphing • Konzepte für die Gestaltung von Bewegung und Dynamik eines humanoiden Rigs, wie z. B. Walk, Cycle, Sprung, Wechsel des Gesichtsausdrucks • Evaluationsmethoden für die iterative Verbesserung des Character • Weitere Anwendungsbereiche von animierten Character für Production Design, Lichtinstallationen oder für Requisiten, den sogenannten „properties“ (Probs)

18. Bewegtbild-Gestaltung

Bewegtbild-Gestaltung – Teil 1: Grundlagen des Bewegtbildes und analoge Animationstechniken 3 Credits

• Einführung in die Grundbegriffe, Formen und Ausdrucksweisen des Bewegtbildes – vom klassischen Film bis zur digitalen Animation • Kennenlernen und praktische Erprobung analoger Animationstechniken wie Stop Motion, Legetrick, Scherenschnitt und Pixilation • Analyse der visuellen und narrativen Potenziale unterschiedlicher Bewegtbildformen unter gestalterischen und dramaturgischen Gesichtspunkten • Entwicklung eines Verständnisses für Timing, Rhythmus und Bildkomposition als zentrale Parameter bewegter Gestaltung • Umsetzung einfacher Bewegtbildexperimente zur Entwicklung eines eigenen gestalterischen Repertoires und zur Sensibilisierung für Bewegung als Ausdrucksmittel

Bewegtbild-Gestaltung – Teil 2: Prinzipien der Animation und digitale Bewegtbildgestaltung (inkl. Webinar) 3 Credits

• Einführung in die Grundprinzipien der Animation (Antizipation, Timing, Squash & Stretch, Overlapping Action, Follow Through) • Anwendung der Prinzipien auf Bewegungsstudien wie Walk Cycle, Sprung und Richtungswechsel anhand praxisnaher Übungen • Vertiefung im Bereich digitale Animationstechniken (Tweening, Morphing, Layer-Komposition, Lip Sync) • Gestaltung von animierten Sequenzen mit Ton, Musik und Geräusch, um Bewegung und Klang dramaturgisch zu verbinden • Entwicklung einer eigenständigen Bewegtbildarbeit (30–60 Sekunden) unter Berücksichtigung technischer, narrativer und ästhetischer Aspekte

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

19. Web Development

Multimedia-Grundlagen und virtuelle Realität 3 Credits

• Einführung in Begriff, Geschichte und Systematik von Multimedia inklusive Einordnung in digitale Kommunikations- und Lernumgebungen • Darstellung der menschlichen Wahrnehmung (Auge, Ohr, Gehirn) als Basis für Gestaltung, Codierung und mediale Aufbereitung • Vorstellung der grundlegenden Medientypen Text, Audio, Bild und Bewegtbild sowie ihrer digitalen Repräsentation (Vektor vs. Pixel, Farbmodelle) • Überblick über Multimedia-Hardware, Schnittstellen und Peripherie für Produktion und Wiedergabe (USB, HDMI, Displays, Speicher) • Einführung in Codierung, Komprimierung und etablierte Medienformate als Grundlage für Übertragung, Speicherung und Streaming • Einführung in Begriffe, Definitionen und Geschichte der Virtual Reality inkl. sozialer und technischer Perspektive • Darstellung aktueller VR-/AR-Hardware (HMDs, Controller, CAVE, AR-Brillen) und ihrer sensorischen Grundlage • Beschreibung der Softwareanforderungen an VR (Echtzeit, Interaktion, Cybersickness-Vermeidung, Navigation) • Überblick über die 3D-/VR-Pipeline mit Modellen, Materialien, Licht, Audio und Einsatz gängiger Game Engines (Unity, Unreal etc.) • Anwendungsspektrum der VR in Training, Simulation, Produktentwicklung, Therapie und Social VR / Metaverse

Protokolle, Sprachen und Frameworks 3 Credits

• Einführung in die Client/Server-Kommunikation im Web (HTTP, Request/Response, Sessions, URLs, GET/POST) • Vermittlung der Strukturierungssprache HTML5 inkl. Formulare, Tabellen, semantische Elemente und DOM • Gestaltung von Webseiten mit CSS3 (Box-Modell, Selektoren, responsive Design, Barriereaspekte) • Einstieg in JavaScript im Browser zur Interaktion, DOM-Manipulation und Validierung von Formulardaten • Abgrenzung und Zusammenspiel von HTML, CSS, JavaScript und Datenformaten (XML/JSON) für moderne Webfrontends • Klärung der Aufgaben serverseitiger Sprachen (Formularauswertung, Sessions, Sicherheit, Persistenz) • Vertiefung der Webarchitektur-Prinzipien (MVC, DRY, KISS, 3-/4-Tier, Cross-cutting Concerns) • Praxisorientierter Einstieg in PHP zur dynamischen Seitenerzeugung, Session-Handling und Datenbank-Anbindung • Alternativpfad mit Node.js für serverseitiges JavaScript und WebSocket-Anwendungen • Vergleich und Einordnung gängiger Web-Frameworks im Frontend und Backend (Bootstrap, React, Express, Laravel, Django)

20. Webtechnologien und Cloud Computing

Webtechnologien 3 Credits

• Modellierung mittels HTML, XML und CSS • Grundlegender Aufbau und Verwendung von Java Script und aller erforderlichen, angrenzenden Konzepte • Programmierbeispiele und spezifische Einsatzgebiete / Übungen

Cloud Computing 3 Credits

• Grundlagen Cloud Computing • Spezifische Anwendungen/Webservices (AWS, Azure, Microservices, GCP, Cloud Foundry) • Verwendung Open Data Protocol

21. Projektmanagement

Projektmanagement 3 Credits

• PM-basierte Organisationsstrukturen • Kompetenzbasiertes Projektmanagement • Standards und Vorgehensmodelle • Phasen und Aufgaben des Projektmanagements • Methoden und Techniken des Projektmanagements • Phasenübergreifende Aufgaben des Projektmanagements

Kommunikation und Kollaboration in Projekten 3 Credits

• Psychologie im Projektmanagement • Umgang mit Informationen und Meinungsbildung in Projekten • Kommunikation in Projekten • Macht und Einfluss in Projekten • Commitment und Identifikation mit Projekten • Kollaboration in Projekten • Zusammenarbeit in virtuellen Projektgruppen • Internationales Projektmanagement

22. Videoproduktion

Gestaltung von Videos im Kommunikations- und Animationsdesign 3 Credits

• Einführung in die Phasen der Videoproduktion von der Idee bis zur Aufnahme – Schwerpunkt auf Planung, Organisation und technische Vorbereitung • Entwicklung von Konzept, Drehbuch und Storyboard mit Blick auf Zielgruppe, Medium und Kommunikationsziel • Erarbeitung von Aufnahme-Setups und Kameratechnik: Brennweiten, Perspektiven, Licht, Ton und Komposition als gestalterische Werkzeuge • Einführung in den Adobe-Workflow (Premiere Pro, Audition, Photoshop) für die Aufnahme- und Materialverwaltung • Anwendung grundlegender Dreh- und Aufnahmetechniken unter Berücksichtigung von Bildsprache, Bewegung und Lichtdramaturgie • Organisation der Produktionslogistik (Equipment, Teamrollen, Zeitplan, Rechte, Sicherheit) im professionellen Workflow • Umsetzung eines kurzen Realfilm- oder Studio-Projekts als praktische Übung zur Anwendung von Konzept, Kamera und Ton

Videoproduktion – Aufnahme, Schnitt und Postproduktion mit Adobe (inkl. Webinar) 3 Credits

• Einführung in den Postproduktionsprozess mit Fokus auf Schnitt, Ton, Farbgestaltung und Exportformate • Anwendung von Adobe Premiere Pro, After Effects und Audition für Schnitt, Compositing, Motion-Design und Sounddesign • Gestaltung filmischer Montage und Rhythmik zur Verstärkung narrativer und emotionaler Wirkung • Einsatz von Color Grading, Visual Effects und Typografie-Animation zur professionellen visuellen Inszenierung • Optimierung von Workflows für verschiedene Ausspielkanäle (Social Media, Web, Präsentation, Showreel) • Einführung in Formate, Codecs und Distributionsstrategien für digitale Publikationen und Cross-Media-Kampagnen • Entwicklung eines eigenständigen Kurzvideos oder animierten Clips, das den gesamten Produktionszyklus abbildet

23. Machine Learning und Künstliche Intelligenz

Theoretische und praktische Grundlagen des Machine Learnings 3 Credits

• Überblick Maschinelles Lernen: Beispiele und Erfolge des maschinellen Lernens (Medizin, Industrie, Mobilität, Bild-/Video-, Sprach-, Text- und Musikverarbeitung) • Aufgaben und Modelle des maschinellen Lernens (modellgetrieben, datengetrieben, überwacht (mehrlagig, Backpropagation, Resilient, Quickprop), unüberwacht (z.B. k-means), verstärkend (z. B. Q-Learning) • Theoretische Grundlagen: notwendige Grundlagen der linearen Algebra, Lineare Regression mit einer und mehreren Variablen, Logistic Regression, Wahrscheinlichkeitsverteilungen • Data Mining: Vorverarbeitung und Merkmalsextraktion • Klassifikation und Clustering (Einfach: Minimum-Distance, Probabilistisch, linear, Distanzmetriken) • Qualitätsfaktoren: Informationsgewinn, Overfitting, Verzerrung, Validierung, falsch positiv/negativ, Kreuzvalidierung • Verfahren: Entscheidungsbäume, partitionierende, hierarchische Clusteringverfahren, Künstlich Neuronale Netze, Regressionsverfahren (Hidden Markov Modelle, Support Vector Maschinen), Kollaborative Filterung, Matrix Faktorisierungen, Assoziationsregeln, Makros, Zeichenketten/Zeitreihen/Ereignisse, Evolutionäre Algorithmen und Monte-Carlo Suchverfahren, Globale Optimierungsmethoden, (Stochastic) Gradient Decent, Naive Bayes, Bayes'sche Netze, Recommender Systeme, Feature Extraction/Selection, Singular Value Decomposition • Regression und Regularisierung (Bagging, Boosting, etc.) • Statistische Tools (R, KNIME, SAS, SPSS, Stata) • Exkurs: MNIST Datensatz, Neuronal Language Models (CBOW, Word2vec, etc.)

Künstlich Neuronale Netze und Deep Learning 3 Credits

• Repräsentation eines Künstlich Neuronalen Netzwerks (KNN) • Machine Learning Systems Design und grundlegendes KNN-Design • Faltung: Design eines Deep-Learning KNN • Spezifische Typen: Feed-Forward Neural Networks, Convolutional Neural Networks, Recurrent Neural Networks • Spezifische Lernverfahren: Representation Learning, Generative Deep Learning • Dimensionsreduktion, Anomalieerkennung • Anwendungsbeispiele • Erstellen eigener Machine-Learning Anwendungen Möglichkeiten und Grenzen des maschinellen Lernens auf der Basis von Python-Programmierung mit jupyter Notebooks und tensorflow

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

24. Creative Prompting

Creative Prompting 1 3 Credits

• Einführung in die Prinzipien des Prompting als Schnittstelle zwischen menschlicher Kreativität und KI-Systemen im Designkontext • Analyse von Prompt-Typen, Parametern und Sprachstrukturen zur gezielten Steuerung generativer KI-Modelle (Text-, Bild- und Audio-Systeme) • Entwicklung eines verständnisbasierten Zugangs zu KI-gestützten Tools wie Midjourney, ChatGPT oder DALL·E zur Ideengenerierung und Konzeptentwicklung • Methodische Grundlagen der Prompt-Iteration: Variation, Vergleich, Evaluation und Optimierung von Ergebnissen anhand gestalterischer Kriterien • Reflexion der ethischen, rechtlichen und ästhetischen Implikationen des KI-Einsatzes im kreativen Prozess

Creative Prompting 2 (inkl. Webinar) 3 Credits

• Strategische Integration von KI-Werkzeugen in kreative Workflows – von der Ideenfindung über Prototyping bis zur visuellen Umsetzung • Anwendung interdisziplinärer Methoden zur Konzeptentwicklung, z. B. Moodboards, Storytelling, Visual Scripting oder Cross-Media-Ansätze • Entwicklung zielgerichteter Prompt-Strategien für verschiedene Medienformate (Print, Animation, Social Media, Bewegtbild) • Analyse und Bewertung von Ergebnissen anhand von Qualitätskriterien, Stilkonstanz, Originalität und funktionalem Design • Kooperative Prompting-Techniken in Teamkontexten: gemeinsame Ideation, Versionsvergleich und kritisches Feedback zur Verbesserung von KI-Outputs

25. Recht und Beruf

Recht und Beruf 6 Credits

• Einführung in die Bedeutung rechtlicher und organisatorischer Rahmenbedingungen für die professionelle Arbeit von Designerinnen und Designern • Vermittlung der Grundlagen des Urheber-, Marken- und Designrechts mit Fokus auf den Schutz geistigen Eigentums in der Kreativwirtschaft • Verständnis der Verwertungsrechte und Persönlichkeitsrechte als zentrale Schutzmechanismen für kreative Leistungen • Anwendung des erworbenen Rechtswissens auf praxisnahe Fälle der Design- und Medienbranche (z. B. Nutzung, Lizenzierung, Veröffentlichung) • Einführung in die rechtlichen und organisatorischen Aspekte der Existenzgründung im Design – von Geschäftsmodellen bis zu Rechtsformen • Analyse der Rolle des Designers als Unternehmer unter Berücksichtigung ökonomischer, rechtlicher und ethischer Verantwortung • Erlernen der Kalkulation und Honorierung von Designleistungen auf Basis von Marktstandards, Vergütungstabellen und Nutzungsrechten • Vermittlung grundlegender Prinzipien der Büroorganisation und des Projektmanagements im kreativen Umfeld • Sensibilisierung für die Bedeutung von Berufsverbänden und kollektiven Vertretungen zur Durchsetzung beruflicher Interessen • Förderung eines professionellen Selbstverständnisses als kreative Unternehmerpersönlichkeit, die wirtschaftlich, rechtlich und ethisch verantwortungsvoll handelt

26. bis 27. Spezialisierung deiner Wahl
[Wahl 1 aus 7]

Dein Vorteil bei uns: Du wählst eine aus den sieben folgenden Spezialisierungen aus und kannst dein Studium so gezielt nach deinen beruflichen oder persönlichen Interessen ausrichten.

[1] Architektur

26. Baukonstruktion

Grundlagen der Tragwerks- und Baukonstruktion 3 Credits

• Einführung in die Grundbegriffe der Baukonstruktion sowie die Zusammenhänge zwischen Tragfähigkeit, Dauerhaftigkeit und Bauphysik • Verständnis der Einwirkungen auf Bauwerke (Eigengewicht, Schnee, Wind, Nutzlasten) und deren Modellierung nach Eurocode 1 • Vermittlung grundlegender Kenntnisse der Baumechanik und Baustatik zur Ermittlung von Schnittgrößen, Spannungen und Verformungen • Erlernen der Modellbildung von Tragkonstruktionen mit statisch bestimmten Systemen und Auflagerbedingungen • Überblick über die wichtigsten Baustoffe des konstruktiven Ingenieurbaus (Stahl, Holz, Stahlbeton, Mauerwerk) und deren charakteristische Werkstoffkennwerte • Einführung in die Nachweise von Tragfähigkeit und Gebrauchstauglichkeit sowie Grundlagen zur Stabilität und Knickberechnung • Vermittlung von grundlegenden Dimensionierungs- und Bemessungsmethoden, um einfache Tragwerke zu verstehen und nachzuvollziehen

Baukonstruktion von Wohn-, Hallen- und Geschossbauten 3 Credits

• Einführung in die Konstruktionsprinzipien typischer Bauwerke, insbesondere Wandbauweise und Skelettbauweise • Analyse des vertikalen und horizontalen Lastabtrags bei Wohn- und Nutzbauten sowie der Bedeutung von Aussteifungselementen • Darstellung und Vergleich von Dachkonstruktionen (Steil-, Pult-, Sattel- und Flachdach) in Holz-, Stahl- und Stahlbetonbauweise • Aufbau und Dimensionierung von Deckenkonstruktionen aus Stahlbeton unter Berücksichtigung von Lastweiterleitung und Bauphysik • Vermittlung der Konstruktions- und Bemessungsgrundlagen von Wänden, Treppen und Gründungen in Wohnbauten • Systematische Betrachtung der Tragwerksprinzipien und Detaillösungen von Hallen- und Geschossbauten, einschließlich Pfetten, Binder, Stützen und Fassaden • Entwicklung eines Verständnisses für die wirtschaftliche, funktionale und ästhetische Integration von Tragwerks- und Baukonstruktionen in der Planungspraxis

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

27. Digitales Bauen und Planen

Strategien des Digitalen Bauens 2 Credits

• Einführung in den Paradigmenwechsel vom konventionellen zum digitalen Planen – von CAD zur bauteilorientierten Arbeitsweise mit BIM und den daraus resultierenden Veränderungen im Planungsprozess • Grundlagen und Schlüsselbegriffe des digitalen Bauens: Verständnis von BIM als Methode, digitale Zwillinge, OpenBIM- und ClosedBIM-Ansätze, Rollen und Aufgaben der Projektbeteiligten • Vermittlung zentraler Begriffe, Datenformate und Dimensionen der BIM-Methodik, einschließlich IFC, BCF und der sieben BIM-Dimensionen (3D bis 7D) • Aufbau und Struktur digitaler Modelle – von Fach-, Teil- und Koordinationsmodellen über den Datenkreislauf bis zu Standards wie Model View Definitions (MVD) • Einführung in die Projektorganisation und Managementinstrumente wie Projekt-Informationsanforderungen (PIA) und BIM-Abwicklungsplan (BAP) als zentrale Steuerungsdokumente des digitalen Bauprozesses • Richtlinien, Qualitäts- und Kontrollverfahren im digitalen Bauen – einschließlich Normen, Prüfprozesse, Kollisionsprüfungen, Qualitätssicherung und der Bedeutung von Transparenz und Verantwortung im BIM-Workflow

Entwicklung digitaler Modelle und integrale Planung 4 Credits

• Einführung in das digitale Bauen – Überblick über Beteiligte, Rollen, Abläufe und Verantwortlichkeiten im BIM-gestützten Planungsprozess • Prozesskette der digitalen Modellierung – von der CAD-basierten Konstruktion zur integralen, bauteilorientierten Arbeitsweise mit Building Information Modeling (BIM) • Geometrische 3D-Modellierung als Grundlage der digitalen Bauwerksbeschreibung, einschließlich Layer-Strukturen, Objektdefinitionen und Ebenenmanagement • Attribuierung von Bauteilen und Bauabschnitten mit technischen, wirtschaftlichen und organisatorischen Zusatzinformationen für eine ganzheitliche Modellintegration • Erstellung von Leistungsverzeichnissen und Mengenabgleichen auf Basis digitaler Modelle zur Verbindung von Planung und Kostenkalkulation • Implementierung der Dimensionen Zeit (4D) und Kosten (5D) zur Simulation von Bauabläufen, Terminplanung und Ressourcensteuerung • Simulation und Qualitätssicherung – Anwendung digitaler Modelle für Soll-/Ist-Vergleiche, Kollisionsprüfungen und Plausibilitätskontrollen im Bauprozess

[2] Game

26. Game Lab: Game Design Production Tools

Game Design Production Tools – Teil 1 3 Credits

• Anwendungsbereiche von 2D- und 3D-Game Engines, wie z. B. Videospielentwicklung, Simulationen in der Wissenschaft, Trainingsprogramme und Animationen • Überblick über die typische Struktur einer Game Engine, wie z. B. Rendering Engine, Physics Engine, Audio Engine, Gameplay Engine, Input-Handling, Szenengraph • Typische Komponenten von Game Engines, wie z. B. Ressourenverwaltung, Kommunikationssysteme, Debugging und Profiling sowie Plattform-Abstraktion

Game Design Production Tools Teil 2 (inkl. Webinar) 3 Credits

• Funktionsweise von Tools zur Modellierung von 2D-Grafiken und Pixel Art, wie z. B. Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Aseprite oder Pixaki • Funktionsweise von Tools zu Modellierung von 3D-Modellen von Objekten, Charakteren und Umgebungen, wie z. B. Blender, Autodesk Maya, Autodesk 3ds Max und Cinema 4D • Tools zum Erstellen von Texturen und Materialien, wie z.B. Substance Painter, Substance Designer und Adobe Photoshop • Tools zum Gestalten von Animationen, wie z. B. Autodesk MotionBuilder oder Cinema 4D • Tools für das Sound-Editing, wie z. B. Audacity • Tools für das Level-Design und Umgebungs-Editoren, wie z. B. Unity's Terrain-Editor und Unreal Engine's Editor

27. Spielegestaltung

Die Kunst des Game Designs 6 Credits

• Fähigkeiten und Kenntnisse • Spielideen finden und in Spielerlebnisse transformieren • Spielerlebnisse vor dem Hintergrund der Psychologie, Anthropologie und des Designs • Merkmale der iterativen Entwicklungsprozesse von Spielen • Spielemechaniken, Story, Ästhetik und Technologie als wesentliche Elemente von Spielen • Arten von Spielmechaniken, wie z. B. Spielraum, Zeit, Objekte, Aktionen Regeln, Fähigkeiten, Wahrscheinlichkeiten • Typen des Game Balancings, wie z. B. Herausforderung vs. Erfolgserlebnis, Können vs. Glück, Verstand vs. Fingerfertigkeit, Einzelkonkurrenz vs. Teamwork • Faktoren für das Schaffen von Immersion und Präsenz der Spielenden, wie z. B. soziale Umgebung, Interaktionen, Sounds, Vertrautheit • Evaluation von Spielen mit Interessenkurven • Methodeninventar für das Testen von Spielen

[3] Industrie

26. Grundlagen der Logistik

Grundlagen der Logistik 4 Credits

• Grundlagen und Entwicklung der Logistik • Bedeutung der Logistik für Mikro- und Makroökonomik • Logistikdefinitionen, Umfänge und Sichtweisen • Fachdisziplinen und Perspektiven der Logistik • Teilbereiche, -funktionen und Prozesse der Logistik • Logistik als Dienstleistungsfunktion • Inner- und überbetriebliche Logistik • Logistikfunktionen • Organisationsformen in der Logistik • Logistik als mikro- und makroökonomischer Wettbewerbsfaktor

Grundlagen von Materialfluss- und Transportsystemen 2 Credits

• Die Bedeutung des Materialflusses für Produktion und Logistik • Grundelemente, Funktionen, Aufgaben und des Materialflusses • Teilsysteme des Materialflusses (Kommissionieren, Sortieren, Verteilen, Lagern, Fördern, Umschlagen) • Bedeutung und Zusammenhang von Mobilität, Verkehr, Transport und Logistik • Grundlagen und Rahmenbedingungen der Verkehrs- und Transportmärkte • Die Bedeutung der Infrastruktur für Wirtschaft, Verkehr und Transport • Transportsysteme und Verkehrsträger (Wasser, Straße, Schiene, Luft) • Unimodale und intermodale Verkehrssysteme • Kosten und Preisbildungsmechanismen im Güterverkehr

27. Fabrikautomatisierung

Fabrikautomatisierung 6 Credits

• Grundlagen, Begriffe, Definitionen • Aufbau und Funktion eines Automatisierungssystems • Bauelemente und Komponenten der Automatisierung • Bussysteme • Industrie 4.0 • Webinar IoT Frameworks • Sensorik in der Fabrikautomation • Signalverarbeitung • Sensoren zur Positionserfassung • Sensoren zur Weg- und Winkelerfassung • Sensoren zur Erfassung mechanischer Größen • Aktorik in der Fabrikautomation • Physikalische Grundlagen von Aktoren • Hydraulische und pneumatische Aktoren • Elektromagnetische und elektromotorische Aktoren • Automatisierungspyramide • Prozesse in der Handhabungstechnik • Weitere Prozesse in der Fabrikautomation

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

[4] Medizin

26. Lebensmitteltechnologie

Anatomie und Physiologie 2 Credits

• Organisationsprinzipien des menschlichen Körpers • Die menschliche Zelle, Gewebelehre und das Blut • Das Immunsystem

Anatomie und Physiologie der Organsysteme 2 Credits

• Halte- und Bewegungsapparat • Herz-Kreislauf-System • Atmungssystem, Verdauungstrakt und Urogenitalsystem • Hormon-, Nervensystem und Sinnesorgane • Haut und Hautanhangsgebilde

Ausgewählte Krankheitsbilder 2 Credits

• Erkrankungen des Herzens, der Lunge und des Nervensystems • Bluthochdruck und Gefäßerkrankungen • Erkrankungen des Gastrointestinaltrakts • Autoimmun- und Stoffwechselerkrankungen • Infektionskrankheiten • Erkrankungen des Blutes • Erkrankungen des Urogenitalsystems • Endokrinologische Erkrankungen

27. Signal- und Bildverarbeitung in der Medizin

Signal- und Bildverarbeitung in der Medizin 6 Credits

• Codierung: Quellencodierung ohne und mit Informationsverlust • Digitale Signalverarbeitung – Grundkenntnisse: Grundlagen; Systemeigenschaften; LTI-Systeme (Linear Time-Invariant; Faltung und Zeitdiskrete Signale und Systeme; Matlab-Beispiele zu Abtasttheorem, Quantisierungseffekten und DFT (Diskrete Fourier-Transformation) • Konvergenz von Informationstechnologie und Medizintechnik in der Versorgung und deren technische Vernetzung • Einführung Medizinproduktegesetz (MPG) • Hinführung zur Bildgebung: Erzeugung, Darstellung, Bearbeitung und Speicherung medizinischer Bilder (z. B., Röntgen, Computertomografie, Kernspin-/Magnetresonanztomografie oder Ultraschall) • Bildkommunikation mittels DICOM-Standard • Medizinische Signalverarbeitung (z. B., Elektrokardiogramm (EKG), Elektroenzephalogramm (EEG) oder aktive Implantate)

[5] Digitales Marketing

26. Digitales Marketing

Entwicklung von Digitalstrategien 2 Credits

• Relevante Marketingmethoden im Zeitalter des Social Media • Theorien des digitalen Marktings • Entwicklung digitaler Marketingstrategien • Digitales Storytelling

Techniken des digitalen Marketings 4 Credits

• Produktion digitaler Inhalte für verschiedene Kommunikationskanäle • Techniken des digitalen Marketings • Entwicklung von Search-Engine Marketing – Strategien (SEM) • Search Engine Advertising (SEA) • Search Engine Optimization (SEO) • Techniken und Werkzeuge des Social Media-, Email- und Mobile Marketing • Content Marketing • Dialog Design für Chatbots

27. Digitale Geschäftsmodelle und Strategien

E-Business und Digitaler Handel 3 Credits

• Aufgaben, Begriffe, Ziele des E-Business und E-Commerce • Digitale Vertriebsstrategien • Relevante Shop-Systeme und elektronische Marktplätze • Digitale Intermediäre • Preispolitik, digitale Zahlsysteme, Preissuchmaschinen • E-Procurement, E-Sales, M-Business • Kanal- und Webexzellenz • Risk-Benefit im Online-Handel

Entwicklung von Geschäftsmodellinnovationen 3 Credits

• Das Wesen digitaler Netzwerk-Ökonomie: Chancen und Risiken für Unternehmen, Kunden und Volkswirtschaft – Wertearchitektur und Wertemechanik • Prozess zur systematischen Entwicklung von Geschäftsmodell-innovationen • Methoden der Geschäftsmodellinnovation • Muster zur Geschäftsmodellinnovation und Fallstudien

[6] E-Learning

26. Digitales Lehren und Lernen

Digitales Lehren und Lernen 4 Credits

• Lerneffekte in digitalen Lehr-/Lernsettings • Lehrkonzepte für digitale Lehre • Beziehungsarbeit im digitalen Lehr-/Lernraum • Best Practice Beispiele aus verschiedenen Bildungsbereichen (z. B. Schule, Erwachsenenbildung, außerschulische Kinder- und Jugendbildung, frühkindliche Bildung) • Digitale Tools als Unterstützung im analogen Lernraum • Entwicklung eines digitalen Lehr-/Lernkonzeptes

Digitale Lernumgebungen 2 Credits

• Übersicht über verschiedene digitale Lehr-/Lernräume • Digitale Werkzeuge für Lehr-/Lernprozesse, Online-Tools

27. Didaktik und Training

Konstruktivistische Didaktik und Trainingsgestaltung 4 Credits

• Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen im Rahmen der Professionalisierung Sozialer Arbeit • Bedeutung und Funktionen von Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen • Rollenklärung und Paradigmenwechsel im Trainingskontext (Rolle einer Fach-/Führungskraft vs. Rolle von Lehrenden/Trainern, inhaltliche vs. didaktische Prämissen) • Einführung in konstruktivistisch orientierte Didaktik • Lehr- und Lerntheorien im Vergleich • Sozialkonstruktivistische Theorien von organisierten Lehr- und Lernprozessen • Prämissen und Kriterien sozialkonstruktivistischer Lehre • Zielgruppen, Lernzielbestimmungen und sozialkonstruktivistische Trainingsmodelle • Evaluation bestehender Programm- und Trainingskonzeptionen im Kontext Sozialer Arbeit nach didaktischen Kriterien • Gruppenprozesse in Lernsettings • Lerntheoretisch-didaktische Herausforderungen in formaler, nicht formaler wie informeller Bildung • Lernen in freiwilligen vs. Zwangskontexten • Zeitmanagement bei Gruppenlernprozessen • Virtuelle Trainingskonzeption- und Durchführung

Methoden und Methodik 2 Credits

• Einführung in Methoden und Methodik in sozialpädagogischen Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen • Das Kreativitäts-Paradigma lebendiger Lehre • Der Zusammenhang zwischen Methodik und Gruppengröße • Gruppenbildung/Gruppenfindung, Lehr-Lernverträge • Themenfindung, -bearbeitung und -strukturierung • Ergebnissicherungen und Transferprozesse • Gruppenprozess und Teilnehmerstimmungen • Inklusive Bildung, inklusive Methoden • Virtuelle Trainingsdidaktik

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

[7] Social Media

26. Digital Content Marketing und Storytelling

Digital Content Marketing – Grundlagen und Umsetzung (inkl. Webinar)
4 Credits

Grundlagen und Rahmenbedingungen des Digital Content Marketings
• Historie und Charakterisierung des Digital Content Marketings (Bedeutung der digitalen Markeninszenierung, Stellenwert und Voraussetzungen) • Strategien, Funktionsweisen und Ziele von Digital Content Marketing (Content Curation, Einordnung in die einzelnen Online-Marketing-Kanäle, Blick auf Content-Marketing-Mix, Content Marketing entlang der Customer Journey) • Content Management Systeme • Herausforderungen und Erfolgsfaktoren von Digital Content Marketing • Rechtliche Rahmenbedingungen
Erstellung und Umsetzung von Digital Content Marketingmaßnahmen
• Inhaltliche Ausgestaltung des Digital Content Marketings • Rezeption von Content Marketing • Gestaltung des Content Marketings als Prozess (Analyse, Konzeption, Produktion, Distribution, Evaluation) • Controlling und Analytics von Digital Content Marketing • Trends im Content Marketing (Künstliche Intelligenz, Virtual Reality etc. im Digital Content Marketing) • Praxis-Beispiele für gelungenes digitales Content Marketing

Storytelling im Online-Marketing 2 Credits

• Grundlagen, Besonderheiten und Einsatzmöglichkeiten des Storytellings • Bestandteile guter Stories und Storytelling-Baukasten • Wirkungsweise von digitalen Geschichten • Kommunikationsstrategien und -ziele für Storytelling in digitalen Medien (Erstellung von Storytelling-Inhalten in Abhängigkeit vom Kommunikationsziel, Storytelling in verschiedenen digitalen Marketingkanälen sowie -plattformen und digitalen Anwendungen, Umgang mit multimedialen Inhalten) • Corporate Storytelling – Digitale Geschichten in der Unternehmenskommunikation • User-Generated Brand Storytelling • Best Practices im Bereich des digitalen Storytellings • Trends und Weiterentwicklungen für Storytelling im digitalen Kontext

27. Social Media Management

Einführung in Social Media 2 Credits

• Geschichte des Web 2.0 • Charakteristika des Social Web • Social Media-Nutzung in Deutschland • Funktionsweise und Dynamik Sozialer Netzwerke • Business Networking am Beispiel XING • Facebook • Blogs und X (vormals Twitter) • Web-Reputation: Chancen und Gefahren einer digitalen Identität • Organisationskommunikation neu gedacht • Social Media Manager – ein neues Berufsbild? • Ausblick

Unternehmensseitige Nutzung Sozialer Netzwerke 4 Credits

• Facebook für Organisationen • Fanpages • Rechtsfragen im Facebook-Marketing • Kommunikationsstrategien für Facebook • Social Plug-Ins: Vernetzung von Website und Facebook • Social Media Campaining • Evaluation • Fallstudien • Public Relations im Social Web • Social Media Monitoring • Social Media Measurement • Grundlagen der Suchmaschinenoptimierung • Social Media und Suchmaschinenoptimierung

28. Thematic Design Project

Best-Practice-Analysen und Designtrends in Anwendungsfeldern
2 Credits

• Einführung in die Methode der Best-Practice-Analyse als Grundlage für die systematische Beobachtung und Bewertung von Designlösungen • Vermittlung von Analysemodellen und Kriterienkatalogen zur qualitativen Beurteilung von Gestaltungsstrategien, Usability, Ästhetik und Innovationsgrad • Theoretische Auseinandersetzung mit Gestaltungsprinzipien und Designstandards in verschiedenen Domänen, wie z. B. Architektur, Medizin, Industrie, Game, E-Learning, Social Media, Werbung • Überblick über aktuelle Trends und De-facto-Standards in Animation, Kommunikationsdesign und Produktdesign auf nationaler und internationaler Ebene • Entwicklung eines Verständnisses für Transfermechanismen zwischen Designfeldern und die Rolle von Innovation und Adaption in interdisziplinären Kontexten • Bereitstellung eines methodischen Leitfadens zur eigenen Trend- und Fallanalyse, der als theoretischer Input für die selbstständige Projektarbeit dient

Methode des Designtransfers und konzeptionelle Projektentwicklung
4 Credits

• Einführung in den Designtransfer als analytisch-konzeptionellen Prozess zwischen Gestaltungsdisziplin und Anwendungskontext • Vermittlung von Methoden der Designforschung (z. B. Persona-Entwicklung, Customer Journey Mapping, Szenarioanalyse, Design Thinking) • Theoretischer Überblick über Gestaltungsprozesse und Phasenmodelle in der anwendungsorientierten Designpraxis • Darstellung von strategischen Herangehensweisen zur Zieldefinition, Ideenfindung und Konzeption, abgestimmt auf unterschiedliche Domänen • Vermittlung von Reflexions- und Evaluationsmethoden, um Entwurfsentscheidungen systematisch zu begründen und dokumentieren zu können • Diskussion der ethischen, sozialen und ökonomischen Rahmenbedingungen bei der Übertragung gestalterischer Prinzipien in fremde Fachkontexte • Bereitstellung eines theoretischen Instrumentariums für die methodengeleitete Projektplanung, das den Studierenden als Grundlage für ihre eigenständige Schwerpunktarbeit dient

29. Bachelor-Thesis

Bachelor-Thesis 12 Credits

• Die Bachelor-Thesis bildet den wissenschaftlich-gestalterischen Abschluss des Studiums. Sie weist nach, dass die Studierenden in der Lage sind, ein komplexes Thema aus dem Fachgebiet Animation Design eigenständig, methodisch fundiert und praxisorientiert in einer vorgegebenen Frist zu bearbeiten und ihre Ergebnisse klar und reflektiert darzustellen.

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Deine Kompaktseminare: interaktiv, große Terminauswahl, i. d. R. online

Für deine Kompaktseminare bieten wir dir eine große Terminauswahl an, aus der du frei und flexibel wählen kannst.

Praxisnahe Vertiefung und persönliche Weiterentwicklung

In deinem Studium absolvierst du acht Kompaktseminare, die in der Regel online stattfinden. Weitere Details zu Durchführung und Dauer findest du in den Seminarbeschreibungen auf den folgenden Seiten.

In kleinen Gruppen und unter persönlicher Anleitung durch unsere Praxisexpert/innen wendest du dein erlangtes Wissen aktiv an und erprobst es mittels Fallstudien und Planspielen. Du übst, im Team zu arbeiten und deine Arbeitsergebnisse vor Dritten zu präsentieren. Dadurch erweiterst du deinen fachbezogenen Kenntnis- und Erfahrungsschatz und baust wichtige Schlüsselqualifikationen, wie sicheres Auftreten, Präsentieren, Argumentieren und sachliches Diskutieren, aus.

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Im Pflichtbereich:

Einführung in das Studium Animation Design

online

Im ersten kompakten Seminar hast du die Möglichkeit, deine Mitstudierenden, das Team der Euro-FH und einen Teil deiner Dozent/innen kennenzulernen und live zu erleben! Du tauschst dich gemeinsam mit uns über deine Vorstellungen und Erfahrungen in Bezug auf Studium sowie Animation Design aus und kannst inhaltliche wie organisatorische Fragen zu deinem Studium klären. Zudem widmest du dich Strategien zum erfolgreichen Lernen im Fernstudium und lernst wichtige Instrumentarien zum wissenschaftlichen Arbeiten kennen.

Dieses Seminar soll dir einen erfolgreichen Start in dein Studium ermöglichen!

Dieses zweitägige Seminar findet online statt.

Game Lab: Zeichentechniken

Webinar

Das Zeichnen per Hand ist wesentlich für die Game Art. Die Bewegung des Stiftes bildet deine Ideen für ein Spiel in Echtzeit ab, sei es in einer Schnellskizze oder in einer detaillierten Ausarbeitung. Du setzt dich mit Perspektiven, Räumen, Schatten und geometrischen Körpern auseinander, die du zu einem Spieleszenario im Game Lab komponierst. Durch deine Kenntnis anatomischer Prinzipien entstehen bewegte Figuren mit eigenen Emotionen. Auf Basis dieser Kompetenzen lernst du die Potenziale von Tools für digitale Zeichentechniken kennen.

Typographie und Gestaltungsgrundlagen

Webinar

Ob ein Text funktioniert, entscheidet sich oft an der Typografie. In diesem Webinar arbeitest du daran, Schrift gezielt einzusetzen – für Struktur, Orientierung und visuelle Qualität. An konkreten Beispielen entwickelst du ein sicheres Gefühl für Lesbarkeit, Proportionen und Hierarchien. Im Austausch werden Entwürfe gemeinsam reflektiert und weiterentwickelt. Das Feedback hilft dir, deine Entscheidungen klarer zu treffen und überzeugend zu begründen.

Digitale Bildbearbeitung und Fotografie

Webinar

Gute Bilder entstehen nicht zufällig. Hier setzt du dich damit auseinander, wie Bildwirkung durch Technik und Gestaltung beeinflusst wird – von der Aufnahme bis zur Bearbeitung. Licht, Perspektive und Bildaufbau spielen dabei ebenso eine Rolle wie der digitale Workflow. Anhand eigener und gemeinsamer Beispiele schärfst du deinen Blick für Qualität. Der Austausch im Webinar zeigt dir, worauf es ankommt – und wie du deine Bildsprache gezielt weiterentwickeln kannst.

Motion Design

Webinar

Sobald Gestaltung in Bewegung gerät, verändern sich Wirkung und Wahrnehmung grundlegend. In diesem Webinar entwickelst du erste Ansätze dafür, wie Rhythmus, Timing und Dramaturgie visuelle Inhalte prägen. Ideen werden nicht nur gedacht, sondern in Bewegung übersetzt. Deine Konzepte werden im Webinar vorgestellt und diskutiert. Die Rückmeldungen aus der Gruppe helfen dir, schneller ein Gefühl dafür zu entwickeln, was funktioniert – und warum.

Coding – Programmierprojekt

online

In diesem Seminar wendest du deine Kompetenzen zu den Themen Programmierung, Programmierprinzipien und Entwicklungsumgebungen an, um anhand einer vorgegebenen Aufgabenstellung eine lauffähige Softwarelösung in Java mittels einer Programmierumgebung (z. B. Eclipse) zu entwickeln.

Dabei kommen auch Techniken der Versionsverwaltung zum Einsatz. Die entwickelte Software wird methodisch getestet und validiert.

Dieses zweitägige Seminar findet online statt.

Bewegtbild-Gestaltung

Webinar

Bewegtbild lebt von Klarheit, Rhythmus und einer guten Idee. Hier geht es darum, wie Inhalte visuell strukturiert werden und wie Bildsprache gezielt eingesetzt wird, um Aufmerksamkeit zu erzeugen und Botschaften verständlich zu machen. Im Austausch mit anderen werden unterschiedliche Lösungswege sichtbar. Du reflektierst deine eigenen Ansätze, bekommst neue Impulse und entwickelst ein Gespür dafür, wie starke visuelle Konzepte entstehen.

Videoproduktion

Webinar

Ein Video entsteht aus vielen aufeinander abgestimmten Entscheidungen. Von der ersten Idee über Planung und Dreh bis hin zum Schnitt lernst du, wie diese Schritte ineinandergreifen und worauf es dabei ankommt. Im Webinar werden Ansätze vorgestellt, diskutiert und weiterentwickelt. Durch das Feedback erkennst du schnell, wie du deine Projekte klarer strukturierst und professioneller umsetzt.

Creative Prompting

Webinar

Der Umgang mit KI wird dann spannend, wenn du gezielt Einfluss auf die Ergebnisse nehmen kannst. In diesem Webinar probierst du aus, wie unterschiedliche Prompt-Strategien wirken und wie sich Ergebnisse steuern lassen. Der direkte Vergleich mit anderen Ansätzen macht sichtbar, was funktioniert. So entwickelst du ein Gefühl dafür, wie du KI sinnvoll in deinen eigenen kreativen Prozess integrierst.

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Im Wahlbereich:

Im Rahmen der Spezialisierung Game

Game Lab: Game Design Production Tools

Webinar

Die Game Engine ist das Grundgerüst für die Spieleentwicklung. Du lernst die Werkzeuge, Funktionen und Dienstleistungen kennen, die den Entwicklungsprozess erleichtern. Du wirst vertraut mit Grafik-Rendering, Physiksimulationen, Kollisionserkennung, Audiomanagement, Szenerie- und Asset-Management sowie den Netzwerkfunktionalitäten. Außerdem erfährst du, wie Genres weiterentwickelt und Levels sowie Umgebungen designt werden.

Im Rahmen der Spezialisierung Industrie

Webinar: IoT-Frameworks

Webinar

In diesem Laborkurs lernst du, wie IoT-Frameworks zur Entwicklung von IoT-Systemen eingesetzt werden können. Neben den Grundlagen eines IoT-Frameworks bearbeitest du praktische Anwendungsbeispiele, insbesondere im Bereich der Fabrikautomatisierung. Die Ergebnisse werden in einem Laborbericht festgehalten.

Im Rahmen der Spezialisierung Social Media

Digital-Content-Marketing – Grundlagen und Umsetzung

Webinar

In diesem Webinar erlangst du ein breites Wissen über die Bedeutung der digitalen Markeninszenierung sowie über deren Stellenwert und Voraussetzungen. Daneben wirst du Einblicke in relevante Content-Management-Systeme erhalten und auch die rechtlichen Rahmenbedingungen kennenlernen. Du erlernst darüber hinaus, wie Digital-Content- Marketingmaßnahmen als Prozess aufgesetzt werden und wie diese gemessen und analysiert werden.



© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Dein Weg zum Bachelor-Abschluss: mit der für dich passenden Studienvariante

Bei deiner Anmeldung hast du dich entschieden, entweder in 36 oder 48 Monaten zu studieren. Wenn du beruflich stark eingebunden bist, empfehlen wir dir die längere Variante. Sie bietet dir mehr Flexibilität und genügend Zeit, um das Studium in deinem eigenen Tempo zu absolvieren. Für alle, die schneller ans Ziel kommen möchten und mehr Zeit fürs Studium haben, ist die kürzere Studienvariante ideal. So profitierst du von einem zügigeren Fortschritt und kommst schneller zu deinem Abschluss. Bleib jederzeit flexibel: Du hast die Möglichkeit, auch während deines Studiums einmal die Variante zu wechseln. **Solltest du mehr Zeit benötigen**, ist eine kostenlose Verlängerung um bis zu 50 Prozent möglich.

Monatliche Prüfungstermine für jedes Modul

Mit unserem besonders flexiblen Prüfungssystem kannst du dein Studium von Anfang an perfekt auf deine Bedürfnisse und deine Zeitplanung abstimmen. Bei uns kannst du bundesweit jede Prüfung monatlich ablegen. Egal, wann du ein Modul abschließen möchtest – innerhalb von vier Wochen steht dir immer eine Prüfungsmöglichkeit wahlweise online oder an einem unserer 10 Prüfungszentren in Deutschland zur Verfügung. So bleibt dein Studium jederzeit flexibel und planbar.

Dein Studienplan für 36 oder 48 Monate Regelstudienzeit

Damit du immer den Überblick behältst, haben wir für beide Studienvarianten einen typischen Studienverlauf vorbereitet. In der 48-Monats-Variante wird dein Studium in 12 Tertiale unterteilt, und du erhältst alle vier Monate ein neues Studienpaket. Entscheidest du dich für die 36-Monats-Variante, bekommst du alle drei Monate – also pro Quartal – neues Material. Dieser Plan ist flexibel und kann jederzeit an deine individuellen Bedürfnisse angepasst werden.

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Der Studienverlauf im Überblick

Behalte stets den Überblick über deinen Weg zum Abschluss. Dein Studienverlauf ist strukturiert und flexibel zugleich – perfekt angepasst an deine Bedürfnisse und dein Lerntempo. So kannst du dein Studium jederzeit optimal planen und erfolgreich absolvieren.

Tertial / Quartal 1 und 2			
Einführung in das Studium und wissenschaftliches Arbeiten	6 Credits	Virtuelles Seminar	Prüfungsaufgabe
Game Lab: Zeichentechniken	6 Credits	Webinar	Projektarbeit
Kreativmethoden	6 Credits		Projektarbeit
Medientechnische Grundlagen und Entwurfslehre	6 Credits		Projektarbeit
Designgeschichte und Theorie	6 Credits		Klausur

Tertial / Quartal 3 und 4			
Semiotik und Ästhetik	6 Credits		Hausarbeit
Storyboarding und Narration	6 Credits		Projektarbeit
Software für Design 1	6 Credits		Projektarbeit
Typographie und Gestaltungsgrundlagen	6 Credits	Webinar	Projektarbeit
Digitale Bildbearbeitung und Fotografie	6 Credits	Webinar	Projektarbeit

Tertial / Quartal 5 und 6			
Motion Design	6 Credits	Webinar	Projektarbeit
Software für Design 2	6 Credits		Projektarbeit
Character Design	6 Credits		Projektarbeit
Informatik Basis	6 Credits		Klausur
Cinematic Language	6 Credits		Projektarbeit

Tertial / Quartal 7 und 8			
Coding Basis	6 Credits	Virtuelles Seminar	Projektarbeit
Character Production	6 Credits		Projektarbeit
Bewegtbild-Gestaltung	6 Credits	Webinar	Projektarbeit
Web Development	6 Credits		Klausur
Webtechnologien und Cloud Computing	6 Credits		Klausur

Tertial / Quartal 9 und 10			
Projektmanagement	6 Credits		Projektarbeit
Videoproduktion	6 Credits	Webinar	Projektarbeit
Machine Learning und Künstliche Intelligenz	6 Credits		Klausur
Creative Prompting	6 Credits	Webinar	Hausarbeit
Recht und Beruf	6 Credits		Klausur

Tertial / Quartal 11 und 12			
Wahlschwerpunkt Modul 1	6 Credits	Je nach gewähltem Wahlschwerpunkt fällt ein Webinar an	Je nach gewähltem Wahlschwerpunkt fällt eine Klausur, Hausarbeit oder Projektarbeit an
Thematic Design Project	6 Credits		Hausarbeit
Wahlschwerpunkt Modul 2	6 Credits	Je nach gewähltem Wahlschwerpunkt fällt ein Webinar an	Je nach gewähltem Wahlschwerpunkt fällt eine Klausur, Hausarbeit oder Projektarbeit an
Bachelor Thesis	12 Credits		Thesis

Bachelor-Abschluss „Animation Design (B.A.)“ – 180 Credits

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Dein persönlicher Terminplaner für den Start

In unserem Beispiel siehst du, wie deine Studienplanung für das erste Tertial bzw. Quartal aussehen könnte. Deinen persönlichen Studienplan kannst du jedoch ganz individuell und flexibel an deine Lerngewohnheiten und dein Lerntempo anpassen. Du entscheidest, wie viel Zeit du pro Woche für dein Studium aufbringen möchtest. In diesem Beispiel sind wir von einem Zeitaufwand von ein bis zwei Wochen pro Lehrmedium ausgegangen. Das kann je nach Umfang, Inhalt und deinen Vorkenntnissen auch mal variieren.

48-Monatsprogramm – ein Beispiel für Tertial 1 (16 Wochen)

	Aktivitäten / Lehrmedien	Tertial 1 – 16 Wochen															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Einführungshefte zu den Modulen lesen und Überblick gewinnen		■															
Modul 1: Einführung in das Studium und wissenschaftliches Arbeiten	Zum Seminar anmelden	■															
	Studienheft: Wissenschaftliches Arbeiten – Grundsätze, Kriterien, Elemente und Prozesse der Erstellung wissenschaftlicher Arbeiten	■	■														
	Digitale Lerneinheit Web-based Training: Künstliche Intelligenz im Studium	■	■														
	Handreichung zur formal korrekten Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten		■	■													
	Digitale Lerneinheit Web-based Training: Informationskompetenz		■	■													
	Studienheft: Lernen im Fernstudium			■	■												
	Studienheft: Wissenschaftliches Arbeiten –Einführung in qualitative und quantitative Forschungsmethoden				■	■											
	Flashcards zum Modul Einführung in das Studium und wissenschaftliches Arbeiten					■											
	An Seminar teilnehmen					■											
	Prüfungsaufgabe bearbeiten						■										
Modul 2: Kreativmethoden	E-Book: Kreativitätstechniken			■	■												
	Begleitheft zum E-Book Kreativitätstechniken				■	■											
	Digitale Lerneinheit: Kreativität in der Game Production						■	■									
	Studienheft: Design Thinking								■	■							
	Projektarbeit										■	■	■	■	■	■	
Modul 3: Game Lab – Zeichentechniken (das Modul wird in Tertial 2 weiterbearbeitet)	Zum Webinar anmelden												■				
	Studienheft: Zeichentechniken Teil 1												■	■			
	Studienheft: Zeichentechniken Teil 2														■	■	
	Digitale Lerneinheit: Games Art gestalten																■
	Webinar																
	Projektarbeit																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

■ = Lehrmedien durcharbeiten sowie Übungen und freiwillige Tests bearbeiten

■ = Anmeldung und Terminplanung für Seminare oder Prüfungsleistungen

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

36-Monatsprogramm: ein Beispiel für Quartal 1 (12 Wochen)

	Aktivitäten / Lehrmedien	Quartal 1 – 12 Wochen											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Einführungshefte zu den Modulen lesen und Überblick gewinnen		■											
Modul 1: Einführung in das Studium und wissenschaftliches Arbeiten	Zum Seminar anmelden	■											
	Studienheft: Wissenschaftliches Arbeiten – Grundsätze, Kriterien, Elemente und Prozesse der Erstellung wissenschaftlicher Arbeiten	■	■										
	Digitale Lerneinheit Web-based Training: Künstliche Intelligenz im Studium	■	■										
	Handreichung zur formal korrekten Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten		■	■									
	Digitale Lerneinheit Web-based Training: Informationskompetenz		■	■									
	Studienheft: Lernen im Fernstudium		■	■									
	Studienheft: Wissenschaftliches Arbeiten –Einführung in qualitative und quantitative Forschungsmethoden			■	■								
	Flashcards zum Modul Einführung in das Studium und wissenschaftliches Arbeiten			■	■								
	An Seminar teilnehmen					■							
	Prüfungsaufgabe bearbeiten						■						
Modul 2: Kreativmethoden	E-Book: Kreativitätstechniken			■	■								
	Begleitheft zum E-Book Kreativitätstechniken				■	■							
	Digitale Lerneinheit: Kreativität in der Game Production					■	■						
	Studienheft: Design Thinking						■	■					
	Projektarbeit							■	■	■	■	■	■
Modul 3: Game Lab – Zeichentechniken (das Modul wird in Quartal 2 weiterbearbeitet)	Zum Webinar anmelden						■						
	Studienheft: Zeichentechniken Teil 1									■	■		
	Studienheft: Zeichentechniken Teil 2										■	■	
	Digitale Lerneinheit: Games Art gestalten												■
	Webinar												■
	Projektarbeit												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ = Lehrmedien durcharbeiten sowie Übungen und freiwillige Tests bearbeiten

■ = Anmeldung und Terminplanung für Seminare oder Prüfungsleistungen

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH

Deine nächsten Schritte:

- Melde dich auf dem Online-Campus unter euro-fh-campus.de an.
- Richte dein persönliches Profil ein.
- Melde dich zum Einführungsseminar an.
- Plane den Termin für deine erste Prüfung ein.
- Erstelle deinen Zeitplan für die nächsten drei Monate.



Und schon bist du bestens vorbereitet für deinen Start ins Studium – viel Erfolg!

© Europäische Fernhochschule Hamburg GmbH