


**Gestalte Animationen – und setze sie selbst technisch um**

# Animation Design (B.A.)

**Spare Zeit und Geld.**
Lass dir deine Vorleistungen anrechnen! Infos hier

Animationen prägen heute Kommunikation, Marketing und digitale Produkte. Ob Social Media, Games oder E-Learning: Bewegte Bilder entscheiden darüber, wie Inhalte wahrgenommen und verstanden werden. Gleichzeitig wächst der Bedarf an Kreativen, die Gestaltung, Storytelling und Technologie verbinden – und Ideen in marktfähige Formate übersetzen können.

Der Studiengang richtet sich an alle, die ihre kreative Leidenschaft zum Beruf machen oder neu entfalten möchten.

## Verbinde Kreativität mit Technologie und Praxis

Im Studiengang Animation Design entwickelst du genau diese Fähigkeiten. Du lernst, visuelle Konzepte zu gestalten, Geschichten zu erzählen und Animationen technisch umzusetzen – unterstützt durch den gezielten Einsatz von KI-Tools. Von der ersten Skizze bis zur fertigen Produktion durchläufst du den gesamten Produktionsprozess. Du entwickelst innovative Lösungen und setzt diese um – auch als Teil digitaler Anwendungen, mit denen Nutzer/innen aktiv interagieren, und nutzt dabei KI als Werkzeug im Gestaltungsprozess.

Ein zentrales Element ist das Designstudio: ein interaktiver, virtueller Arbeitsraum, der dich durch dein Studium begleitet. Statt klassischem Theorieunterricht arbeitest du kontinuierlich an eigenen Projekten und baust Schritt für Schritt dein Portfolio. So eröffnest du dir vielfältige Perspektiven in der digitalen Kreativbranche.

## Keyfacts

- Akkreditierter Studiengang
- Bachelor of Science (B.Sc.), 180 Credits
- Studiendauer 36 oder 48 Monate
- Zugang mit und ohne Abitur (Infos hier)
- Kein NC

## Immer für dich da

**Dein/e persönliche/r Studienbetreuer/in** ist während des gesamten Studiums für alle Anliegen mit vollem Einsatz für dich da. Ebenso wie **unsere engagierten Tutor/innen**, die dich mit Feedback, Tipps und Fachexpertise unterstützen.

## Deine Vorteile

- Jederzeit starten
- 4 Wochen kostenlos testen
- Innovative Lerntools im Online-Campus
- Flexible Prüfungstermine, wahlweise online oder vor Ort
- Studiendauer kostenlos um 50 % verlängern

## Studiere smarter

Unsere KI-Lernbegleiterin **KILEA** hilft dir 24/7 bei allen Lernfragen und unterstützt dich bei deinen Prüfungsvorbereitungen!



**Prof. Dr. Heidi Krömker**
Professorin für Medienproduktion und User Experience Management

***„Gute Animation entsteht, wenn Kreativität auf Struktur trifft. Genau diese Verbindung lernen Studierende – von der Idee bis zur überzeugenden Umsetzung."***

www.euro-fh.de/kroemker

# Arbeite im Designstudio an eigenen Projekten

Im Studium entwickelst du deine gestalterischen und technischen Fähigkeiten direkt im Designstudio. Du arbeitest kontinuierlich an eigenen Projekten und setzt Methoden aus Entwurf, Storytelling und visueller Gestaltung direkt um. Dabei beschäftigst du dich auch mit gestalterischen und medientheoretischen Grundlagen, die dir helfen, Animationen gezielt zu analysieren und wirkungsvoll einzusetzen. Zeichnen, Bildsprache, Animation und digitale Tools greifen dabei ineinander und werden Schritt für Schritt weiterentwickelt.

Ein besonderer Fokus liegt auf der technischen Umsetzung von Animation: In mehreren aufeinander aufbauenden Modulen lernst du, deine Ideen selbstständig in funktionierende Animationen und Anwendungen zu überführen. Parallel baust du dein Know-how in Webtechnologien, 2D- und 3D-Software sowie KI-gestützten Tools aus.



## Wähle 1 von 7 innovativen Spezialisierungen

Bereite dich gezielt auf deine kreativen und beruflichen Ziele vor, mit einem Schwerpunkt deiner Wahl – ob als Technical Artist oder für eine Hybridrolle:

- **Game**
  • Game Lab: Game Design Production Tools
  • Spielegestaltung
- **Digitales Marketing**
  • Digitales Marketing • Digitale Geschäftsmodelle und Strategien
- **E-Learning**
  • Digitales Lehren und Lernen • Didaktik und Training
- **Social Media**
  • Digital Content Marketing und Storytelling • Social Media Management
- **Industrie**
  • Grundlagen der Logistik • Fabrikautomatisierung
- **Architektur**
  • Baukonstruktion • Digitales Bauen und Planen
- **Medizin**
  • Anatomie und Physiologie • Signal- und Bildverarbeitung in der Medizin

## Entwickle deine Zukunft in Animation und Design

Mit deinem Bachelor-Abschluss qualifizierst du dich für vielseitige Karrierewege in der digitalen Kreativbranche. Du arbeitest in Agenturen, Medien, E-Learning oder der Games-Branche. Besonders in kleinen und mittleren Unternehmen sind Fachkräfte gefragt, die Gestaltung und technische Umsetzung verbinden und Projekte eigenständig realisieren können, z. B. als

- **Motion Designer/in, Animator/in, 2D/3D Artist**
- **Game Artist, Character Designer/in, Technical Artist**
- **Content Designer/in, Social Media Designer/in, Brand Designer/in**
- **E-Learning Designer/in, Instructional Designer/in, Content Developer**
- **Freelance Designer/in, Creative Producer, Art Director (Junior)**

# Module und Credits im Überblick

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

| | |
|---|---|
| Bachelor-Thesis | 12 Credits |

### Wahlschwerpunkte [Wahl 1 aus 7]

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 | | |

| 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 | | |

# 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

## 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

## 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

## 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

## 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

## 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

## 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

## [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

## [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.

# 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.

## 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.

## 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.



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

Bei deiner Anmeldung entscheidest du dich, ob du in 36 oder 48 Monaten studieren möchtest. Wenn du beruflich stark eingebunden bist, empfehlen wir dir die längere Regelstudienzeit. Sie bietet dir als Teilzeitvariante mehr Flexibilität und genügend Zeit, um das Studium in deinem eigenen Tempo zu absolvieren. Unsere 36-monatige Variante ist eine Vollzeitoption und damit BAföG-fähig. Für alle, die schneller ans Ziel kommen möchten und mehr Zeit fürs Studium haben, ist diese ideal. 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.

# 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**