

# Kommunikationsdesign studieren in Münchberg - Hochschule Hof — Hof University

Source: <https://www.hof-university.de/studium/studiengaenge-und-weiterbildungs-programme/studiengaenge/kommunikationsdesign-ba.html>

## Übersicht

Unsere Studierenden gehen offen, neugierig und souverän mit traditionellen und innovativen Techniken um. Entsprechend der Umsetzungsideen nutzen wir analoge und digitale Werkzeuge. Dabei stehen Forschung und Experiment im Vordergrund. Immer im Hinblick eines verantwortungsvollen und umweltbewussten Handelns.

Das Interesse an gesellschaftlich relevanten Themen und deren Inszenierung, sowie die Bereitschaft sich mit neuester Medientechnik auseinanderzusetzen, ist sowohl Voraussetzung für das Studium als auch für ein erfolgreiches Arbeiten.

### 1. Semester

Wahrnehmungstheorie / Designgeschichte

Designgrundlagen 1

Interaction / Information Design 1

Digital Design 1

Bild und Wirkung

Grundlagen Technologien 1

### 2. Semester

Mensch und Design / Wissenschaftliches Arbeiten

Designgrundlagen 2

Interaction / Information Design 2

Digital Design 2

Bild und Raum

Grundlagen Technologien 2

### 3. Semester

Designforschung

Designprojekt 1 (Brand)

Designprojekt 1 (IxD)

Designprojekt 1 (UX)

Digital Lab

Entrepreneurship

### 4. Semester

Kommunikation & Medien / Designtheorie

Designprojekte 2: Interaction / Information, Storytelling, Grafik

Designstrategie

Workshops

### 5. Semester

Praxissemester

Praxisbericht

### 6. Semester

Design und Diskurs

Designprojekte 3: Interaction / Information, Storytelling, Grafik, Gastprojekte

Entrepreneurship 2

## 7. Semester

Bachelorarbeit

Wissenschaftliches Schreiben

BA Dokumentation

BA Seminar

Kollaborative Projekte in einer fächerübergreifenden Lehre bereiten auf die Arbeitswelt vor. Wir bieten in jedem Semester eine thematische Bandbreite an Designprojekten aus Gesellschaft, Wissenschaft, Wirtschaft und Kultur an. Exkursionen zu Agenturen, Unternehmen und Produktionsstätten erweitern die Inhalte der praxisnahen Lehre. Wir arbeiten gemeinsam in kleinen Klassen mit intensiver Betreuung und in einem aktiven Unterrichtsgeschehen.

Nach dem Studium arbeiten Sie z.B. in den Bereichen Kommunikation, Medien, Kultur, Forschung und Entwicklung sowie Öffentlichkeitsarbeit und Wirtschaft als:

Interaction Designer:in

Grafik Designer:in

Ausstellungsgestalter:in

Art Director:in

Creative Director:in

UX Designer:in

Information Designer:in

Allgemeine oder fachgebundene Hochschulreife

Fachhochschulreife oder ggf. berufliche Qualifikation

Eignungsprüfung zum Nachweis der gestalterisch bzw. kreativ, konzeptuellen Begabung

Incom ist die Kommunikations-Plattform des Studiengangs Kommunikationsdesign. Hier finden Sie aktuelle Projekte aus dem laufenden Semestern.

Weiter zu Incom

Eignungsprüfung

Im Rahmen einer (Online-) Präsentation stellen Sie Ihre kommunikativen und kreativen Talente unter Beweis. Vorab registrieren Sie sich im Bewerbungsportal Primuss und füllen dort das Formular mit Ihren persönlichen Angaben aus. Direkt im Portal senden Sie Ihre Bewerbung inkl. Anlagen an die Hochschule Hof.

Kommunikationsdesign

Bis 22. Juni für das Wintersemester

möglich, aber nicht verpflichtend

Information und Services

Stundenplan

Hier können Sie Ihren Stundenplan in der Wochenübersicht sehen und werden über Stundenplanänderungen informiert.

Der Campus Münchberg liegt etwa 20 km südlich von unserem Hauptcampus. Hier finden Sie eine Bibliothek, Hightech-Labore und unser Textiltechnikum.

Campus Münchberg: Hintergrund und visuell

Mit großer Freude dürfen wir verkünden, dass zwei Studierende des Studiengangs Kommunikationsdesign am Campus Münchberg mit dem renommierten DDC Award 2025 ausgezeichnet wurden. Celina Jahn überzeugte mit ihrer Bachelorarbeit „Stepping Into History“, Michelle Likkej mit ihrer Semesterarbeit „Eye Know“. Der vom Deutschen Design Club verliehene Preis zählt zu den bedeutendsten Auszeichnungen im deutschen Design und würdigt kreative Projekte mit gesellschaftlicher Relevanz. Die Preisverleihung fand am 14. November 2025 in Wiesbaden statt. Für Celina Jahn ist dies bereits die dritte große Auszeichnung nach dem German Multimedia Award und dem Art Directors Club Award.

Mehr zu „Eye Now“ Mehr zu „Stepping Into History“

Unsere Studierenden haben beim ADC Talent Award 2025 richtig abgeräumt! Gleich drei Projekte unseres Studiengangs konnten die Jury überzeugen: Die Semesterarbeit „24 Fonts, Sites, Students“ erhielt einen Bronze-Nagel in der Kategorie Graphic Design / Typography sowie eine Auszeichnung in Interface Design. Giuliana Fuchs wurde für ihren interaktiven Erste-Hilfe-Koffer in den Bereichen kreative Technik – Code sowie Hardware/Software Systems – mit Bronze und einer Auszeichnung geehrt. Celina Jahn überzeugte mit ihrem Projekt „Stepping into History“ in der Kategorie Konzeption & Design von Raumerlebnissen – Virtual, Augmented/Mixed Reality und erhielt ebenfalls einen Bronze-Nagel.

Ein großartiger Beweis für die gestalterische Qualität und Innovationsfreude an unserer Hochschule.

Mit großer Freude dürfen wir verkünden, dass vier Studierende des Studiengangs Kommunikationsdesign am Campus Münchberg beim Annual Multimedia Award 2025 ausgezeichnet wurden. Giuliana Fuchs mit dem interaktiven Erste-Hilfe-Koffer, Miriam Saile mit dem EuropaReport, Kim Haselhoff mit Mobility Score und Celina Jahn mit Stepping Into History beeindruckten die Jury mit ihren kreativen und innovativen Projekten.

Die Arbeitswelt von Kommunikationsdesigner:innen verändert sich heute schneller als früher: Klassische Arbeitsfelder verschwinden, neue Arbeitsfelder entstehen. Folglich werden an eine Designausbildung neue Anforderungen gestellt. Mit der Weiterentwicklung und Neuorientierung der Kommunikationsdesignlehre am Campus Münchberg setzen auch wir uns gegenwärtig auseinander, um die Studierenden auf vielfältige Problemstellungen und ein lebenslanges Lernen vorzubereiten.

Exkursionen zu Agenturen, Unternehmen und Produktionsstätten erweitern die Inhalte der praxisnahen Lehre. Studierende erfahren, wie verschiedene Designdisziplinen – Grafikdesign, Information Design, User Experience, Editorial, Animation und Interaction – im Arbeitsleben angewandt werden. In den letzten Jahren besuchten wir z.B. art+com, betahaus Berlin, Infographics Group, Fablab Berlin, FontShop, think moto und den Gestalten Verlag. Hierbei werden hier die ersten Kontakte für das Praxissemester geknüpft.

Im vierten und sechsten Semester stehen Kooperationsprojekte mit Museen, zivilgesellschaftlichen Organisationen oder der Industrie im Fokus. In den vergangenen Jahren haben wir mit dem Richard Wagner Museum, dem Iwalewaha Haus, dem Kunstmuseum in Bayreuth sowie mit dem Theater Hof und den Hofer Symphonikern, mit Siemens Healthineers, Zeiss Meditec, Meinel Bräu und Bleed Clothing zusammengearbeitet. Aus diesen Projekten entstehen Forschungsprojekte und Arbeitsplätze für unsere Studierenden.

Von März bis Juli 2022 bespielten Studierende die Lindenstr. 11 in Münchberg als offenen »Stadtraum« – einen gemeinschaftlich organisierten Raum, welcher Begegnungen ermöglichte, Zusammenhalt generierte und somit das Leben in der Stadt bereicherte. Auf Nachfrage stellte die Stadt Münchberg einen Laden im Rahmen des Förderprogramms »Leerstand beleben« für die Dauer eines Semesters zur vertrauensvollen Nutzung zur Verfügung.

Zum Projekt

Im Sommersemester 2021 entwickelten und präsentierten Studierende aus dem 4. und 6. Semester ihre Konzeptionen, Entwürfe und Prototypen für ein geplantes Walderlebniszentrum in Mehlmehls im Fichtelgebirge. Es handelt sich um ein Kooperationsprojekt der Hochschule Hof mit dem Amt für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten Bayreuth – Münchberg sowie der Bayerischen Forstverwaltung.

Zum Projekt

Im Rahmen des EFRE WiMiT Projekts Wirtschaft 4.0 im Mittelstand hat ein Team unserer Studierenden die Möglichkeiten und Herausforderungen von Robotern zur Informationsvermittlung in Museen erforscht. Im Informationszentrum für Roggenkultur wurde eine Reihe von Interaktionsszenarien und User Experience Methoden mit dem humanoiden Roboter Pepper von Softbank Robotics durchgeführt. Pepper wird nun zur Einführung in die Ausstellung und zur Erklärung verschiedener Getreidearten eingesetzt.

In Kooperation mit der Zukunftswerkstatt der Brose Group in Bamberg arbeiteten Prof. Michael Zöllner und Studierende am Thema „Zukunft Mikromobilität“. Die Zielsetzung war, die User Experience der Mobilität der letzten Meile mit E-Scooter zu verbessern und Lösungen für urbane Räume und Kleinstädte zu entwickeln.

Die Studierenden analysierten die aktuelle, urbane Situation der E-Scooter in München, testeten und bewerteten alle Scooteranbieter im Hinblick auf Hardware, Logistik und digitale Dienste. Die Erkenntnisse wurden in Konzepte mit den Schwerpunkten UX, Interaction und Information Design und funktionale Prototypen überführt.

Symotiv ist ein designorientiertes Forschungsprojekt, das sich damit befasst, das klassische Orchester in digitale Darstellungen zu bringen. Viele der Aspekte, die die Orchestermusik einschließt, werden mit neuen

Mitteln gezeigt und erklärt. Basis für das Projekt ist die Kooperation der Hofer Symphoniker mit der Forschungsgruppe Interactiondesign Hochschule Hof Campus Münchberg.

Zum Projekt

Das Team um Prof. Michael Zöllner entwickelte für die Ausstellung *Einer für Alle(s)* (11.07. - 28.11.2021) eine Reihe von erklärenden und informativen Apps. Die Ausstellung thematisierte den Ingenieur und Architekten des Barocks, Maximilian von Welsch und fand im Fürstenbau der Festung Rosenbergs statt.

Zum Projekt

Anlässlich des 25-jährigen Jubiläums der Hochschule konzipierten die Studierenden eine Ausstellung, welche eine Bestandsaufnahme und Reflexion präsentierte sowie ein Zukunftsbild der Hochschule vermittelte.

„Die ganze Welt ist eine Bühne.“ Dieser zum geflügelten Wort gewordene Satz William Shakespeares setzte den thematischen Rahmen für das Kooperationsprojekt der Studierenden mit dem Richard Wagner Museum Bayreuth. Das Museum nahm die Wiedereröffnung des Markgräflichen Opernhauses in Bayreuth zum Anlass, um in der Sommerausstellung den Begriff des Welttheaters zu befragen und beauftragte die jungen Designer:innen mit der gesamten Ausstellungsgestaltung.

Zum Projekt

Im JuniorLab Berlin lernen Mädchen und Jungen zwischen 8 und 14 Jahren die kreativen Möglichkeiten von Hard- und Software spielerisch kennen. Eine Woche lang bauten sie Superhelden, komponierten Lieblingslieder auf selbstgebaute Instrumenten und gestalteten intelligente Kleidung. Die Teilnehmenden der Workshops lernen dabei in den Oster- und Herbstferien Begriffe der Digitalisierung wie Arduino, Creative Coding, Löten, 3D-Druck oder Wearables kennen. Begriffe auf die auch unsere Studierenden im Rahmen ihres Mediendesign-Studiums treffen.

Studierende des Studiengangs Mediendesign sind regelmäßig Mentoren im Juniorlab und vermitteln Wissen, das sie im Studium selbst erlernt haben.

"An den 35. Bayerischen Theatertagen in Hof waren auch Studierende des Fachbereichs Mediendesign unserer Hochschule beteiligt. Im Seminar "Editorial" bei Prof. Claudia Siegel entwarfen die Studierenden den visuellen Auftritt der Bayerischen Theatertage. Dieser war Anfang Mai im Hofer Stadtbild allorts zu sehen. Fahnen und Plakate riefen mit entschiedenen Gesten und signifikantem Rot zum "Schichtwechsel" auf.

Das Motto der Theatertage gab Anstoß zu einer politischen Diskussion über die Veränderung von Arbeit und Machtverhältnissen, über individuelle Lebensentwürfe und gesellschaftliche Wertvorstellungen. Darüber hinaus experimentierten die Studierenden in den Seminaren "Interaction und Information Design" bei Prof. Michael Zöllner mit Projektionen, intelligenten Automaten, Virtual Reality und gestalteten klassische Informationsgrafiken, welche die Entstehung, Organisation und Finanzierung eines Bühnenstücks im Theater erklären."

- Auszug aus dem Campusmagazin "CampPuls", März 2017

Das Studio bietet aufgrund seiner ca. 130 qm Fläche und einer Raumhöhe von etwa 6 m nahezu unbegrenzte Möglichkeiten für Aufnahmen, Aufbauten und Installationen. Für Fotografie und Film stehen zwei fest installierte Hintergrundsysteme, eine Vielzahl leistungsfähiger Blitzköpfe zur Kombination aller nur denkbaren Lichtformen zur Verfügung.

Die Raumgröße ermöglicht uns hier digitale Aufnahmen, 3D-Scans und interaktive Rauminstallationen. Großformatige Aufbauten im Bereich der Gestaltung im Raum und im Ausstellungsdesign entstehen hier in Originalgröße.

Eine Tischtennisplatte lädt zur Bewegung und Kommunikation ein.

Ein Entwurfsprozess kann auch ausgehend vom Medium und Material vorangebracht werden – durch das Ausprobieren. In der Papierwerkstatt können Möglichkeiten der Realisation erkundet und die Umsetzung von Prototypen und Präsentationen realisiert werden. In den Workshops zum Bucheinband erwerben die Studierenden handwerkliche Kompetenzen, erlernen Fachbegriffe und schärfen ihre Beurteilungskompetenz.

Die Typografiewerkstatt verfügt über einen Risograph EZ 570. Kleine Druckauflagen können schnell und kostengünstig hergestellt werden. Dabei wird das Prinzip des Ausschießens von Druckbögen praktisch vermittelt. Der Riso eignet sich hervorragend, um Farbmischungen, Farbseparationen und Bildrastrungen zu veranschaulichen und zu erproben. Das farbsatte und unperfekte Druckbild macht den Reiz aus: Er wird mit anhaltender Begeisterung von den Studierenden genutzt, regt das Experimentieren an und lädt zum

Publizieren eigener Haltungenein.

Im Zeitalter der Digitalisierung ist es wichtig, immer schnell mit den neuesten Technologien zuarbeiten. Dafür stellt unser Interactionlabor eine Vielzahl technischer Werkzeuge zur Verfügung, an denen nicht nur gelernt, sondern auch experimentiert und geforscht wird. Von Robotern, 360° Kameras und leitender Tinte über VR-Brillen und MultiTouch Tables bis hin zu Folienplottern und 3D-Druckern. Und ständig kommen neue Werkzeuge auf den Markt und damit auch in unser Labor.

Zusammen mit dem Studiengang Textildesign betreiben wir einen Lasercutter. Hier geht es wie beim 3D-Druck, von der schnellen Produktion von Ideen und Entwürfen in Papier, Pappe, Holz, Textilien und Acryl bis hin zur Forschung mit Material und Virtualität.

Von der Idee zum realen Prototyping innerhalb von wenigen Stunden. Mit unser CNC-Fräse (DINA1), drei 3D-Druckern (Ultimaker) und Lasercutter (Zing) ist dies in unseren Seminaren selbstverständlich. Die Grundlagen dafür vermitteln wir unseren Studierenden schon im Grundstudium.

Die Ausstellung am Ende jedes Semesters erfordert die Fertigstellung der Semesterprojekte und Bachelorarbeiten zu einem festgelegten Zeitpunkt. Die Studierenden arbeiten wochenlang auf diesen sensiblen Termin hin. Durch das Zeigen und Anschauen lernen die Studierenden von- und miteinander. Die Arbeiten zeigen die konzeptionelle und gestalterische Auseinandersetzung in den Disziplinen Editorial, Digital Storytelling sowie Interaction und Information Design.

#### Medien- und Designrecht

Nach ihrem Chemiestudium an der Universität Bayreuth war Dr. Regina Bühl im Produktmanagement eines mittelständischen Unternehmens, in der Industrie und Handelskammer Oberfranken und im Kompetenzzentrum Neue Materialien Nordbayern tätig. Eine Weiterbildung zur Patentrechtlerin schloss sie 2009 ab. Als Rechtsanwältin im Patentzentrum Bayern, Zweigstelle Hof übernahm sie 12 Jahre die Beratung von KMUs und Existenzgründern zu Schutzrechtsthemen. Seit 2021 ist sie als Projektmanagerin Technologie beim Projektträger Bayern tätig. Dabei berät sie Gründungswillige und Startups zu Förderprogrammen sowie teilweise zu Schutzrechten. Zudem betreut sie Unternehmen und Hochschulen bei der Einreichung und Abwicklung bayerischer Technologieförderprogramme.

#### Marketing- und Projekt-Management

Christa Hünting ist seit 2023 als Lehrbeauftragte für Entrepreneurship und Marketing an der Hochschule Hof, University of Applied Sciences, tätig. Sie arbeitet als Marketing- und Projekt-Managerin bei der Kreuz und Quer GmbH, wo sie von 2020 bis heute eine Vielzahl an kreativen Projekten, u.a. Websites oder Videoproduktionen sowie Marketingberatung umgesetzt hat. Aktuell ist sie als New Work Mentorin und Projektmanagerin tätig, um Unternehmen in New Work und Marketing-Projekten zu unterstützen. Gleichzeitig ist sie seit Mai 2021 auch Co-Gründerin eines Coworking- und Meetings-Spaces KreativQuartier in den Kleinstädten Volkach und Gerolzhofen. Die Mission der beiden Geschäftspartnerinnen und Schwestern Ellen Kimmel und Christa Hünting ist es, Leerstand umzufunktionieren und innovative Arbeitsmodelle auch in eine Kleinstadt zu bringen. Vor dieser Tätigkeit war Christa Hünting von 2011 bis 2020 bei der FEGA & Schmitt Elektrogroßhandel GmbH - ein Unternehmen der Würth Gruppe - tätig. Hier entwickelte sie das Markenmanagement aktiv weiter, leitete in fachlicher Führung das Onlinemarketing und den Bereich E-Business, wirkte bei zahlreichen Digitalisierungs-Projekten als Projektleitung mit und baute eine agile Projektmanagement Struktur im Unternehmen auf. Christa Hünting absolvierte ihren Bachelor of Arts in Marketing mit Schwerpunkt Produkt- und Kundenmanagement in 2011 an der Hochschule Heilbronn - Hochschule für Technik, Wirtschaft und Informatik.

#### Laborassistentenz

Celina Jahn studierte von 2020 bis 2024 Kommunikationsdesign an der Hochschule Hof, Campus Münchberg und spezialisierte sich auf Digital- und 3D-Design. Neben ihrem Studium war sie als studentische Hilfskraft im Bereich 3D-Modelling am Forschungsprojekt „Time Travel Fichtelgebirge“ beteiligt. Für ihre Bachelorarbeit „Stepping into History“ wurde sie mit dem Annual Multimedia Digital Talents Award 2025 ausgezeichnet. Seit ihrem Abschluss arbeitet sie als Laborassistentin an der Hochschule Hof, wo sie die technische Ausleihe betreut, Studierende berät und die Maschinen am Campus verwaltet.

#### Grafikdesign

Judith Keller unterrichtet seit 2025 Designgrundlagen im Studiengang Kommunikationsdesign an der Hochschule Hof. Ihre gestalterische Laufbahn begann mit einer Ausbildung zur Fotografin, bevor sie an der

Universität der Künste Berlin Visuelle Kommunikation studierte und das Studium 2008 abschloss. Nach mehreren Jahren in Berlin, wo sie als freie Grafik-Designerin und als Art-Direktion tätig war, verlegte sie ihren Lebensmittelpunkt zurück nach Würzburg. Dort gründete sie ihr eigenes Designbüro mit einem besonderen Schwerpunkt auf verschiedene Medien in den Bereichen Kultur, Gesellschaft und Umwelt. Zu ihren aktuellen Auftraggebern zählen unter anderem die Kneipp GmbH, Ullstein Buchverlage und die Stadt Würzburg.

#### Brand Design

Markus Kleine-Vehn ist ein Designer und Künstler aus Berlin. Er lebt und arbeitet dort seit 25 Jahren als Brand-, Digital Product- und UI-Designer für renommierte Agenturen. An der Hochschule Hof vermittelt er in diesem Semester den Branded Interaction Design Prozess der Berliner Agentur think moto, deren langjähriger Mitarbeiter er ist.

#### Fotolehre

Matthias Knoch ist ein diplomierter Fotograf, der seine Ausbildung an der HGB Leipzig im Fach Fotografie absolvierte. Nach seiner Fotografenlehre spezialisierte er sich während seines Kunststudiums auf dokumentarische Fotografie und Porträtfotografie. Ein einjähriges, postgraduales Studium am Art Institute of Chicago, ermöglicht durch ein DAAD-Stipendium, erweiterte seine Fähigkeiten und Perspektiven. Heute arbeitet Matthias Knoch freiberuflich und konzentriert sich dabei auf die dokumentarische Fotografie sowie Porträtfotografie.

#### Interaction - und Data Driven Design

Moritz Krause hat nach dem Abitur zunächst Medieninformatik studiert, sich aber nach drei Semestern doch für Mediendesign entschieden. Seit 2019 arbeitet er selbstständig als Designer und Entwickler. Nach dem Praxissemester bei Dorfjungs wurde er erst als Werkstudent, dann in Teilzeit als digital Designer & Webflow-Dev, übernommen und ist dort nach wie vor tätig. Darüber hinaus ist er als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Informationssysteme in der Forschungsgruppe "Motion" und in der Grundlagen-Lehre im Interaction und Webdesign am Campus Münchberg tätig. Im Bereich Kommunikationsdesign liegt sein Schwerpunkt seit dem Studium auf Web-, Interaction-, Information- und Data-driven-Design sowie rapidem Prototyping.

#### Grafikdesign und Corporate Branding

Alex Kowalski studierte Kommunikationsdesign an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt und sammelte erste berufliche Erfahrungen in einer Hamburger Kommunikationsagentur. Es folgten mehrere Jahre als freier Art Director in der Kreativbranche. Heute arbeitet er als Senior Art Director bei EVO – einer Agentur für Markenkommunikation. Dort entwickelt er Designkonzepte für Unternehmens- und Produktauftritte und steuert deren Umsetzung über verschiedene mediale Touchpoints hinweg. Zu seinen beruflichen Stationen zählen unter anderem die Entwicklung der weltweiten Verkaufsliteratur für Audi sowie die visuelle Neuausrichtung der Thalia Bücher GmbH.

#### Interactiondesign und Webentwicklung

Sebastian Lenz wurde 1981 in Münchberg geboren und absolvierte seine Schulausbildung bis 2001 am Schiller-Gymnasium in Hof. Anschließend studierte er bis 2007 Kommunikationsdesign in Würzburg. Nach seinem Studium war er im Büro Zum Kuckuck tätig, wo er maßgeblich an der Realisierung mehrerer preisgekrönter interaktiver Projekte wie Websites und Installationen beteiligt war. Seit 2016 arbeitet er als selbstständiger Entwickler. Schon zu seiner Schulzeit engagierte er sich als Dozent an der Volkshochschule. Während seines Studiums fungierte er als Tutor und später als Dozent an der FH Würzburg. Seit 2021 unterrichtet er Interaktionsdesign an der Hochschule in Münchberg.

#### Grafik - und Corporatedesign

Anne-Christina Rudnick ist eine erfahrene Diplom-Kommunikationsdesignerin mit Schwerpunkt auf Corporate Design und Grafikdesign. Sie absolvierte ihr Studium in Kommunikationsdesign an der FH Würzburg und sammelte langjährige berufliche Erfahrung in einer Stuttgarter Agentur für Markenkommunikation. Danach arbeitete sie als Designerin für die Lifestyle- und MTB-Marke GhostBikes, bevor sie zum weltweit agierenden Unternehmen Rosenthal wechselte. Aktuell ist sie als Designerin bei der Rosenthal GmbH tätig, wo sie die ganzheitliche Betreuung und Entwicklung der Markenkommunikation und des Designs der Marke Thomas verantwortet.

#### UI/UX Design

Theresa Vießmann hat sich seit ihrem Praktikum und ihrer Tätigkeit als Werkstudentin bei Strichpunkt Design und bueroparallel GmbH kontinuierlich im Bereich UX/UI-Design weiterentwickelt. Seit 2022 ist sie

als UX/UI Designerin bei bueroparallel GmbH tätig, wo sie sich auf die Entwicklung nutzerzentrierter Interfaces konzentriert. Ihr Schwerpunkt liegt auf der Gestaltung intuitiver und effizienter Interaktionen mit digitalen Produkten, wobei sie ihre Expertise aus User Research Analysen einbringt, um ansprechende Designentwürfe zu entwickeln und eine verbesserte User Experience für komplexe User Interfaces zu ermöglichen. Theresa Vießmann wurde bereits mehrfach ausgezeichnet, unter anderem mit dem IF Design Award, dem RedDot Award, dem Annual Multimedia Design Award und dem ADC Nachwuchspreis in Bronze.

#### UX/UI-Design

Nadja Zenker ist eine erfahrene Kommunikationsdesignerin mit Schwerpunkt UX/UI-Design. Sie absolvierte eine Ausbildung zur staatlich geprüften Kommunikationswirtin und studierte anschließend Kommunikationsdesign an der FH Würzburg-Schweinfurt. Bereits während ihrer Ausbildung sammelte sie wertvolle praktische Erfahrungen im Printbereich, insbesondere in der Wiesbadener Agentur Q sowie in der Agentur für neue Formen in Kassel, wo sie an der Gestaltung von Printkampagnen, Corporate Designs und klassischer Markenkommunikation arbeitete. Seit 2010 ist sie im renommierten Büro Zum Kuckuck tätig, wo sie maßgeblich an der Umsetzung preisgekrönter Websites und Installationen beteiligt ist. Seit 2020 ist sie zudem Teilhaberin der Agentur und gestaltet neben der Leitung von Designprojekten auch die strategische Ausrichtung des Unternehmens aktiv mit.

Studiengangleiter

Fakultätssekretariat

Studiengangreferentin

Prof. Norbert Diedrich

Donnerstag: 09:00 - 10:00 oder nach Absprache.

Prof. Dr. habil. Claudia Muth

Prof. Michael Zöllner

Montag: 13:00 - 14:00

Kati Karl-Becker

Elisa Dähne

Dekan

Prof. Dr. Matthias Drossel