





## BUA-2: Transdisziplinäre Studien in Design, Computation und Gesellschaft - Einführung

### Titel des Moduls:

BUA-2: Transdisziplinäre Studien in Design, Computation und Gesellschaft - Einführung

### Webseite:

<https://www.tu.berlin/zifg/sts-gender>

### Leistungspunkte:

6

### Sekretariat:

MAR 2-4

### Anzeigesprache:

Deutsch

### Modulverantwortliche\*r:

Lucht, Petra

### Ansprechpartner\*in:

Lucht, Petra

### E-Mail-Adresse:

petra.lucht@tu-berlin.de

## Lernergebnisse

Nach dem erfolgreichen Abschluss des Pflichtmoduls

- sind die Studierenden für relevante Themen, Fragestellungen und Herausforderungen transdisziplinärer Forschung in Wissenschaft, Technik und Gesellschaft insbesondere mit Fokus auf Design und Computation sowie der wechselseitigen Zusammenhänge von Design und Computation sensibilisiert und können diese im Hinblick auf historische, epistemologische und sozialwissenschaftliche Fragestellungen im Hinblick auf die Fachdisziplinen Design und Computation nachvollziehen;
- haben die Studierenden einführende Kenntnisse zu Inhalten, Methoden und Zielen transdisziplinärer Forschung in Wissenschaft, Technik und Gesellschaft im Hinblick auf Design und Computation gewonnen;
- verfügen die Studierenden über Wissen zu Design und Computation hinsichtlich deren Zusammenhänge mit gesellschaftlicher Praxis (Politik, Medien, Wirtschaft, Zivilgesellschaft) und deren vielfältigen, heterogenen Wandlungs- und Transformationsprozessen lokaler, regionaler, nationalstaatlicher und globaler Reichweite;
- verfügen Studierende über Wissen aus der Geschlechter-, Diversitäts- und Heterogenitätsforschung zu Design und Computation und können so Geschlecht und Diversität als kontextbezogene Ergebnisse von historischen, sozialen und kulturellen Prozessen verstehen, die im Zusammenhang mit Design und Computation strukturiert werden;
- sind die Studierenden in der Lage, sich für Einzelarbeit und in Arbeitsgruppen selbständig zu organisieren, neue Themengebiete zu erschließen sowie die Ergebnisse der Einzel- und Gruppenarbeit fachgerecht aufzubereiten und zu präsentieren.

## Lehrinhalte

Gegenstand des Moduls ist die Vermittlung von grundlegenden Kenntnissen transdisziplinärer Forschungsansätze zu Design und Computation unter Einbezug der Geschlechter-, Diversitäts- und Heterogenitätsforschung.

Transdisziplinäre Forschung untersucht Wissenschaft, Technologien und Praxis im Hinblick auf gesellschaftliche Problemlagen (Grand Challenges). Design, Wissenschaft, Technologien und Gesellschaft werden hier im Kontext von heterogenen gesellschaftlichen Wandlungs- und Transformationsprozessen lokaler, regionaler, nationalstaatlicher und globaler Reichweiten betrachtet. Im Mittelpunkt transdisziplinärer Forschung stehen mithin die Zusammenhänge, die sich zwischen Design, Wissenschaft, Technologien und gesellschaftlicher Praxis ergeben. Der Fokus liegt auf der Vermittlung von Forschungsansätzen, die Geschlechter- und Diversitätsgefüge als kontextbezogene Ergebnisse von historischen, gesellschaftlichen und kulturellen Prozessen untersuchen, die also analysieren, wie soziale Ungleichheit und intersektionale Positionierungen durch Design, Wissenschaft und Technologien strukturiert werden. Damit werden im Modul sowohl nachvollziehende also auch kritisch-reflexive Kompetenzen im Hinblick auf die Bewertung, Gestaltung und Umsetzung von Design, Wissenschaft und Technologien in der gesellschaftlichen Praxis vermittelt.

Die im Modul vermittelten Kompetenzen transdisziplinärer Studien zu Design und Computation versetzen Studierende in die Lage, zu demokratischer, partizipativer und nachhaltiger Gestaltung von Kunst, Wissenschaft und Technologien in der späteren Berufspraxis beizutragen. Hierfür ist ein Verständnis der Bedeutung von sozialer Ungleichheit und intersektionaler Positionierung in Wissenschaft und Technik zentral.

## Modulbestandteile

Lehrveranstaltungen	Art	Nummer	Turnus	SWS
Transdisziplinäre Studien in Design, Computation und Gesellschaft - Einführung	IV		WiSe	2

## Arbeitsaufwand und Leistungspunkte

Transdisziplinäre Studien in Design, Computation und Gesellschaft - Einführung (Integrierte Veranstaltung)	Multiplikator	Stunden	Gesamt
Portfolioprfung	2.0	45.0h	90.0h
Präsenzzeit	15.0	2.0h	30.0h
Vor-/Nachbereitung	15.0	4.0h	60.0h
			180.0h

Der Aufwand des Moduls summiert sich zu 180.0 Stunden. Damit umfasst das Modul 6 Leistungspunkte.

## Beschreibung der Lehr- und Lernformen

In der integrierten Veranstaltung sind folgende Leistungen für die Portfolioprfung zu erbringen:

- mündliche Präsentation im Umfang von 30 Minuten
- benotetes Poster zur Gruppenarbeit oder benotete, schriftliche Ausarbeitung, Umfang 5-7 Seiten, bezogen auf das Arbeitsgruppenprojekt

















