



Nr: MD 1	Pflichtmodul: Ästhetik und Design	Sprache: Deutsch		Credits: 7	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 1	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Workload: 210 Std.		Prüfungsform: Hausarbeit	
Präsenz: 90 Std.		Selbststudium: 120 Std.			
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Typografie		Dipl.-Des. Berit Andronis		Seminar	2
Entwurf und Design		Dipl.-Des. Berit Andronis		Seminar	2
Mediengeschichte		Prof. Dr. Helmut Voullième		VL	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Das Modul Ästhetik und Design besteht aus den Fächern Typografie, Entwurf und Design und Mediengeschichte. Die beiden ersten Fächer werden in Seminarform abgehalten, zum einen basierend auf einer theoretischen Vermittlung der Inhalte, zum anderen auf praktischen Übungen. Mediengeschichte ist eine klassische Vorlesung.</p> <p>Typografie und Entwurf sind Fächer bei denen der Fokus darauf liegt gestalterisches Basiswissen zu vermitteln. Ziele und Kompetenzen lassen sich folgendermaßen skizzieren. Die theoretischen und praktischen Grundlagen der Schrift in Theorie, Wahrnehmung und Analyse, ihre Entwicklung und charakteristische Unterscheidungsmerkmale sind bekannt. Standardschriften werden erkannt, differenziert und mit formaler, ästhetischer Qualität für die handwerkliche Anwendung genutzt. Die Studierenden können ein einfaches Konzept für eine Gestaltungssprache entwickeln, um eine adäquate Wirkung erzielen. Fantasie, gestalterische Denkkraft und Anwendung sind in Ansätzen geschult. Die typografische Information kann begeistern und angemessen kommunizieren, ob es sich nun dabei um Lesetypografie oder um typografische Bilder handelt.</p> <p>Durch den Fokus auf den Entwurfsprozess in Entwurf und Design können die Studierenden seine Bedeutung einschätzen. Sie können kreative Ideen und Gestaltung mit analogen Mitteln ausführen. Sie beginnen bewusster Wahrzunehmen und beobachten genauer. Genauso verhält es sich mit dem Erkennen und Interpretieren von Zusammenhängen und der Fähigkeit der Vernetzung individueller Erfahrungen mit den jeweiligen Kontextbedingungen. Die Kreativität ist auf der Basis von handwerklichem Können und dem Erwerb von designtheoretischen Kenntnissen gefördert, des Weiteren die methodische Entwicklung der Ideen anhand kreativer Prozesse, mittels Entwurfs-, Konzeptions- und Visualisierungsmöglichkeiten bis hin zur Realisation.</p> <p>In der Mediengeschichte erhalten die Studierenden Einblicke in die wichtigsten Entwicklungsmomente der Mediengeschichte. Diese werden nachgezeichnet und mit zentralen Fragestellungen der Medienwissenschaft verknüpft, die nicht selten ihren Ursprung in der Kunst haben. So lernen sie, wie verschiedene Gesellschaften in kulturhistorischen Prozessen spezifische Medien entwickelt haben. Von großer Bedeutung sind dabei u.a. Fragen nach der Rolle der mediatisierten Öffentlichkeit bei der Steuerung des gesellschaftlichen Wandels, nach Art und Ausmaß der Beeinflussung der Gesellschaft durch bestimmte Entwicklungen der Medientechnik sowie nach dem Wandel der Mediennutzung im Allgemeinen. Die Rückschau auf historische Tatbestände verbessert darüber hinaus die Bewertung gegenwärtiger medialer Bedingtheiten und schärft den Blick für längst überholt erscheinende Medien, die im künstlerisch-gestalterischen Rahmen wiederentdeckt werden können.</p>					



Inhalte

Typografie

- Schrift im Alltag und im urbanen Umfeld
- Entwicklung und Geschichte der Schrift
- Kalligrafie
- Schriften erkennen und Schriftklassifikation
- Makrotypografie, Mikrotypografie
- Semantische Typografie
- Experimentelle Typografie und Entwicklung von Typobildern
- Typen und Typografen

Entwurf und Gestaltung

- Wahrnehmungstraining und Wahrnehmungsgesetze
- Intuitiv Ideen generieren
- Der kreative Prozess
- Kreativitätstechniken und Kreativitätstraining
- Ideen visualisieren in Theorie und Praxis
- Scribbles und Collagen
- Mood-Boards,
- Story-boards
- Stehgreifentwürfe

Mediengeschichte

- Wandel, Funktionalität und Bedeutung der Medien.
- Mediengeschichte als empirische Geschichte der Massenmedien und ihrer (künstlerischen) Inhalte und technikbezogene Geschichte der Verbreitung technischer Apparaturen und ihrer Intentionen.
- Orale Medien,
- Schrift und Druck,
- Optische Medien,
- Akustische Medien,
- Übertragungsmedien,
- Speichertechnologien,
- Netzwerke,
- interaktive Medien und virtuelle Welten.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Typografie

Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen: Schriften, Symbole, Signets, Signale. Wiesbaden 2006¹⁰

Frutiger, Adrian: Adrian Frutiger - Schriften: Das Gesamtwerk. Basel 2014

Grandt, Anke: Visualisierte Kommunikation: grafische Elemente, Typografie und Layout. Haan-Gruiten 2014²

Robinson, Andrew: Die Geschichte der Schrift. Düsseldorf 2004

Rothenstein, Julian: Abz - Im Bann der Buchstaben. Mainz 2003

Ruder, Emil: Typografie. Ein Gestaltungslehrbuch. Sulgen 2009⁸

Sauthoff, Daniel: Schriften erkennen: eine Typologie der Satzschriften für Studenten, Grafiker, Setzer, Kunsterzieher und alle PC-User. Mainz 2010¹²

Willberg, Hans Peter: Erste Hilfe in Typografie: Ratgeber für Gestaltung mit Schrift, Mainz 2009⁵

Willberg, Hans Peter: Wegweiser Schrift: erste Hilfe für den Umgang mit Schriften, was passt – was wirkt – was stört. Mainz 2011⁴

Waidmann, Stefan: Schrift und Typografie. Sulgen 1999

Entwurf und Design

Ambrose, Gavin / Harris, Paul: Design Thinking: Fragestellung, Recherche, Ideenfindung, Prototyping, Auswahl, Ausführung, Feedback. München 2010

Buether, Axel: Die Bildung der räumlich-visuellen Kompetenz: neurobiologische Grundlagen für die methodische Förderung der anschaulichen Wahrnehmung, Vorstellung und Darstellung im Gestaltungs- und Kommunikationsprozess. Halle/Saale 2010

Backerra, Henrik / Malorny, Christian / Schwarz, Wolfgang: Kreativitätstechniken: kreative Prozesse anstoßen, Innovationen fördern. München 2007³

Düchting, Hajo: Grundlagen der künstlerischen Gestaltung: Wahrnehmung, Farben- und Formenlehre, Techniken. Köln 2008²

Krisztian, Gregor / Schlempp-Ülker, Nesrin: Ideen visualisieren: Entwerfen und Präsentieren wie ein Profi. Mainz 2011⁶

Kroeber-Riel, Werner: Bildkommunikation, Imagerystrategien für die Werbung. München 1996

Pricken, Mario / Klell, C.: Kribbeln im Kopf: Kreativitätstechniken & Brain-Tools für Werbung & Design. Mainz 2010¹¹

Pricken, Mario / Klell, C.: Kribbeln im Kopf – creative sessions. Mainz 2007

Turtschi, Ralf: Making of: kreative Wege und Konzepte in der visuellen Kommunikation. Zürich 2005

Zuffo, Dario: Die Grundlagen der visuellen Gestaltung. Sulgen 2003⁴

Mediengeschichte

Böhn, Andreas / Seidler, Andreas: Mediengeschichte: eine Einführung. Tübingen 2008

Buck, Matthias / Hartling, Florian/Pfau, Sebastian (Hg.): Randgänge der Mediengeschichte. Wiesbaden 2010

Faßler, Manfred / Halbach, Wulf R. (Hg.): Geschichte der Medien. München 1998

Faulstich, Werner: Die Mediengeschichte der 20. Jahrhunderts. München 2012

Faulstich, Werner: Mediengeschichte: Von den Anfängen bis 1700. Göttingen 2006

Faulstich, Werner: Mediengeschichte: Von 1700 bis ins 3. Jahrtausend Göttingen 2006

Hiebel, Hans H.: Die Medien: Logik - Leistung - Geschichte . München 1998

Hörisch, Jochen: Eine Geschichte der Medien: vom Urknall zum Internet. Frankfurt/Main 20104

Kümmel, Albert / Scholz, Leander / Schumacher, Eckhard (Hg.): Einführung in die Geschichte der Medien. Stuttgart 2004

Stöber, Rudolf: Mediengeschichte: die Evolution "neuer" Medien von Gutenberg bis Gates – eine Einführung. Band 1: Presse - Telekommunikation; Band 2: Film - Rundfunk - Multimedia. Wiesbaden 2003

Wenzel, Horst: Mediengeschichte vor und nach Gutenberg. Darmstadt 2008²



Nr: MD 2	Pflichtmodul: Gestaltungsperspektiven	Sprache: Deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 1	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Workload: 240 Std.		Prüfungsform:	
Präsenz: 90 Std.		Selbststudium: 150 Std.	Projekt		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich) Tränkle		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Zeichnerische Grundlagen		Prof. Bernd Wolk		Seminar	2
Form / Farbe / Komposition		Dipl.-Des. Berit Andronis		Seminar	2
Wissens- / Selbstmanagement		Prof. Dr. Helmut Voulième		Seminar	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Gestaltungsperspektiven setzt sich, als Modul zur Vermittlung von Grundlagenwissen des Mediendesigns, aus den Bereichen Zeichnerische Grundlagen, Form/Farbe/Komposition und Wissens-/Selbstmanagement zusammen.</p> <p>Studierende lernen in diesem Modul die im analogen Bereich liegenden Voraussetzungen des Umgangs mit den Medien kennen. Die grundlegenden Erfahrungen der Studierenden mit Komposition, Form, Rhythmus, Perspektive, Farbe und Kontrasten werden durch das Modul gefördert und vertieft, da sie ein wichtiges gestalterisches Fundament im Bereich Design bilden. Darüber hinaus lernen die Studierenden Gestaltungs- Techniken in den historischen Kontext einzubetten, ihre Wirkung zu beschreiben und ihre Intention zu analysieren. Die reflektiven Fähigkeiten der Studierenden werden im Seminar Wissens-/Selbstmanagement gefördert und die Kritikfähigkeit und Eigeninitiative im Hinblick auf das Lösen von künstlerisch-gestalterischen Aufgaben gestärkt. Im Seminar Zeichnerische Grundlagen wird mit den analogen Mitteln der Zeichnung die Basis für den späteren Umgang mit digitalen Gestaltungsmitteln gelegt und Regeln der visuellen Wahrnehmung durch die Entwicklung der eigenen zeichnerische Fähigkeiten geschult. Im Seminar Form / Farbe / Komposition wird anhand von einfachen Übungen und anschaulichen Beispielen der Zusammenhang zwischen den grundlegenden gestalterischen Komponenten im visuellen Zusammenspiel aufgezeigt und so ebenfalls die Brücke zum späteren Umgang mit den digitalen Medien geschlagen.</p>					
Inhalte					
Zeichnerische Grundlagen					
<ul style="list-style-type: none">▪ Zeichnen, Inhalt und Form▪ Freies Zeichnen als künstlerisch-gestalterische Expression▪ Perspektive und Raum in der Zeichnung▪ Skizzenbuch▪ Figürliches Zeichnen▪ Stillleben und Portrait▪ Licht und Schatten▪ Analoge Illustrationsverfahren▪ Geschichte der Zeichnung▪ Analyse aktueller und historischer Zeichnungen▪ Experimentelle Aspekte der Zeichnung und Illustration▪ Zeichentechnik▪ Zeichenstile▪ Schriftzeichen▪ Reflektion und Bezüge zu digitalen Medien und Zeichenmitteln▪ Semiotische Aspekte der Zeichnung▪ Praktische Übungen zur Erweiterung der zeichnerischen Kompetenz					



Form/Farbe/Komposition

- Kompositionslehre
- Farblehre
- Formen und Formate
- Perspektiven
- Visuelle Wahrnehmungsaspekte
- Gestaltgesetze
- Kontraste Farbe/Form
- Farb- und Formsymbolik
- Farbe im Verpackungsdesign
- Zeichensprache
- Gezielte Übungen der einzelnen Aspekte

Wissens-/Selbstmanagement

- Wissensmodellierung und die Formen des wissenschaftlichen Arbeitens
- Verfahren des Arbeitens im Umgang mit wissenschaftlichen Inhalten
- Regeln für das Verfassen von wissenschaftlichen Texten
- Richtlinien für die Behandlung von Literaturhinweisen
- Erstellen eines Literaturverzeichnisses
- Recherche-Praxis und strukturierte Online-Recherche
- Reflektion und individuelle Organisation/Projektstrukturierung

Literatur und Arbeitsmaterialien

Zeichnerische Grundlagen

Bammes, Gottfried: Figürliches Gestalten. Ein Leitfaden für Lehrende und Lernende. Ravensburg 2000

Bammes, Gottfried: Die Gestalt des Menschen: Lehr- und Handbuch der Künstleranatomie. Wiesbaden 2009

Cerver, Francisco Asensio: Zeichnen für Einsteiger. Köln 1999

Heller, Steven: 100 Illustrators – Vol 1 und Vol 2. Köln 2013

Loomis, Andrew: Creative Illustration. London 2012

Male, Alan: Illustration: Theorie und Zusammenhänge. München 2008

Schulz-Schaeffer, Reinhard / Mölck-Tassel, Bernd: German New Media Illustration Course; Band 1: Fiction; Band 2: Non Fiction. Hamburg 2008

The Sourcebook of Contemporary Illustration. New York 2009

Wiedemann, Julius (Hg): Illustration Now! 3. Köln 2012

Zuffo, Dario: Grundlagen der visuellen Gestaltung. Sulgen 2003

Form/Farbe/Komposition

Arnheim, Rudolf: Die Macht der Mitte: Eine Kompositionslehre für die bildenden Künste. Köln 2003²

Düchting, Hajo: Grundlagen der künstlerischen Gestaltung: Wahrnehmung, Farben- und Formenlehre, Techniken. Köln 2008²

Gurney, James: Color and Light: a guide for the realist painter. Kansas 2010

Gekeler, Hans: Handbuch der Farbe: Systematik, Ästhetik. Köln 2010²

Gschwendter, Gerlinde: Kompositionslehre – Formen. Wiesbaden 2005²

Heller, Eva: Wie Farben wirken: Farbpsychologie. Farbsymbolik, kreative Farbgestaltung. Reinbek bei Hamburg. 2013⁷

Itten, Johannes: Kunst der Farbe. Subjektives Erleben und objektives Erkennen als Wege zur Kunst. Freiburg i. Br. 2009

Küppers, Harald: Das Grundgesetz der Farbenlehre. Köln 2004¹⁰



Wissens-/Selbstmanagement

Andermann, Ulrich / Drees, Martin / Grätz, Frank: Duden: Wie verfasst man wissenschaftliche Arbeiten? Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich 2006

Balzert, Helmut/Schäfer, Christian/Schröder, Marion/Kern, Uwe: Wissenschaftliches Arbeiten. Wissenschaft, Quellen, Artefakte, Organisation, Präsentation. Herdecke/Witten 2008

Bischof, Anita: Selbstmanagement: effektiv und effizient. Freiburg i. Br. 2009⁶

Brauner, Detlev / Vollmer, Hans-Ulrich: Erfolgreiches Wissenschaftliches Arbeiten. Sternenfels 2006

Esselborn-Krumbiegel, Helga: Von der Idee zum Text. Eine Anleitung zum wissenschaftlichen Schreiben. Stuttgart 2014⁴

Fischer-Epe, Maren / Epe, Klaus: Selbstcoaching: Hintergrundwissen, Anregungen und Übungen zur persönlichen Entwicklung. Reinbek bei Hamburg 2013³

Sary, Christian: Wissensmanagement in der Praxis: - Methoden - Werkzeuge – Beispiele. München 2013



Nr: MD 3	Pflichtmodul: Digitale Grundlagen	Sprache: Deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 1	
		Workload: 240 Std.		Prüfungsform: Projekt	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 Std.	Selbststudium: 150 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Fotografie undameratechnik		Prof. Jutta Tränkle		Labor	2
Bildbearbeitung		Dipl. Des. Berit Andronis		Seminar	2
Digitale Illustration		Prof. Jan Berger		Seminar	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen <p>Das Modul digitale Grundlagen vermittelt die theoretische und praktische Kenntnisse und Fertigkeiten der Fotografie, der Bildbearbeitung und der digitalen Illustration.</p> <p>Anhand praktischer Aufgaben in der Fotografie, dem analogen und digitalen Zeichnen und dem Erlernen grafischer Basisprogrammen sollen die professionelle Haltung, die Bildwahrnehmung und die illustrative oder fotografische Gestaltung geübt und realisiert werden. Die Entstehung von Bildern unterschiedlicher Medien setzen verschieden kreative Wahrnehmungs- und Umsetzungsmöglichkeiten voraus, die in den jeweiligen Fächern erlernt und vertieft werden. Durch den Computer werden die Möglichkeiten Ideen in Illustrationen umzusetzen und dadurch Inhalte zu vermitteln, stark erweitert. Sowohl der Umgang mit der Kamera, als auch mit dem analogen bzw. digitalen Zeichenstift oder den Werkzeugen der digitalen Bildbearbeitung setzen allgemeine Gestaltungsregeln voraus, die in den jeweiligen Fächern entsprechend vermittelt werden. Über die Analyse von Werken namhafter Vertreter ihres Faches hinaus, entwickeln die Studierenden eigenständige ästhetische Konzepte. Diese werden innerhalb des Moduls umgesetzt und präsentiert.</p>					
Inhalte					
Fotografie					
<ul style="list-style-type: none">▪ Einführung von der analogen zur digitalen Fotografie▪ professionelleameratechnik▪ Bildkonzeption und Bildgestaltung▪ Beobachtung und Lichtgestaltung▪ Formate und Kamerakonzepte▪ Einführung in die Genre der Fotografie und deren Bildästhetik▪ S/W- und Farbfotografie.▪ Historischer Kurzüberblick zur Fotografie▪ Fotografie und digitale Netzwerke▪ Technik der Fotografie, Vorstellung von Labor und Fotostudios am Standort▪ fotografische Übungen mit available light (vorhandenem Licht)▪ Präsentation der entwickelten Bildkonzepte und deren Ergebnisse.					

Bildbearbeitung

- Werkzeuge und Anwendungsformen
- Retusche und das Stempelwerkzeug
- Freistell-Techniken mit Pfaden und Masken
- Farbmanagement,
- Farb- und Tonwertkorrektur mit Gradationskurven
- Ebenen – Ebeneneigenschaften- Einstellungsebenen - Ebenenmodi
- Smart Objects - Smart Filter
- Aktionen
- Stapelverarbeitung
- Photoshop und HDR
- In gezielten Übungen werden die einzelnen Anwendungen kombiniert

Digitale Illustration

- Stile analysieren
- Analoge und digitale Zeichen- und Illustrationsmethoden
- Hybride Methoden
- Formate
- Farbharmonien
- Kompositionen
- Collagen
- Ebenen
- Reinzeichnung
- Ausgabe

Literatur und Arbeitsmaterialien

Fotografie

Barthes, Roland: Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie. Frankfurt/Main 2012¹⁴

Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt/Main 2013

Freeman, Michael: Der fotografische Blick: Bildkomposition und Gestaltung. München 2008

Gockel, Tilo: Kompendium digitale Fotografie: Von der Theorie zur erfolgreichen Fotopraxis. Berlin/Heidelberg 2012

Hacking, Juliet (Hg): Fotografie: die ganze Geschichte. Köln 2012

Hennemann, Michael: Digitale Fotografie: das große Handbuch. München 2012

Koshofer, Gert / Heinz Wedewardt: Fotopraxis mit APS und digitaler Fotografie. München 2003

Kemp, Wolfgang: Foto-Essays: zur Geschichte und Theorie der Fotografie. München 2006

Kemp, Wolfgang: Theorie der Fotografie in 4 Bänden. München 2006

Schuler, Günter: Das Praxisbuch zu Photoshop Elements 10: Bilder organisieren, optimieren und präsentieren. Husum 2012

Sontag, Susan: Über Fotografie. Frankfurt/Main 2013²¹

Stiegler, Bernd: Texte zur Theorie der Fotografie. Stuttgart 2010

Stiegler, Bernd: Bilder der Photographie. Ein Album photographischer Metaphern. Frankfurt/Main 2006

Tarkovskij, Andrej A.: Lichtbilder. Die Polaroids. München 2009

Wiegand, Wilfried (Hg.): Die Wahrheit der Photographie. Klassische Bekenntnisse zu einer neuen Kunst. Frankfurt/Main 1981

Bildbearbeitung

Mühlke, Sybille: Adobe Photoshop CS6 und CSS: das umfassende Handbuch. Bonn 2013

Hohberger, Carola: Digitale Medien. Seelze 2012

Wäger, Markus: Grafik und Gestaltung: Mediengestaltung von A bis Z verständlich erklärt. Bonn 2014²

Wäger, Markus: Adobe Photoshop CS6 : Schritt für Schritt zum perfekten Bild, Bonn 2012

Lewandowsky, Pina: Visuelles Gestalten mit dem Computer. Reinbek bei Hamburg 2008⁵

Kloskowski, Matt: Porträt-Composings gestalten: 15 Photoshop Workshops für realistische Bilder. München 2012

Striewisch, Tom: Digitalfotografie für Fortgeschrittene: perfekt fotografieren; Bildbearbeitung am Computer. Hannover 2009⁴

Digitale Illustration

Bacher, Hans P.: Dream Worlds: production design for animation. Amsterdam 2009

Gurney, James: Color and Light - a guide for the realist painter. London 2010

Male, Alan: Illustration: Theorie und Zusammenhänge. München 2008

Sckommodau, Katharina: Pixel & Vektor: Kreative Grafiken mit Illustrator und Photoshop CS5 und CS4. Heidelberg 2010

Stanchfield, Walt: Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: The Walt Stanchfield Lectures: 1 + 2. Amsterdam 2009

Swiczinsky, Nana: Grundkurs Digitale Illustration: Digitales Zeichnen verständlich erklärt. Bonn 2014

Zeegen, Lawrence: Digital Illustration: a master class in image-making. Mies 2014



Nr: MD 4	Pflichtmodul: Narrativität und Design	Sprache: Deutsch		Credits: 7	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 1	
		Workload: 210 Std.		Prüfungsform: Hausarbeit	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 Std.	Selbststudium: 120 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Previsualisierung und Bildgestaltung		Prof. Jutta Tränkle		Seminar	2
Stoffentwicklung und Drehbuch		Prof. Bernd Wolk		Seminar	2
Medientechnologie		Prof. Bernd Wolk		VL	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Das Modul Narrativität und Design bildet die Grundlage für die Entwicklung der erzählerischen und narrativen Fähigkeiten und Kompetenzen der Studierenden. Ausgehend vom Erlernen der theoretischen Grundlagen und der medientechnischen Verfahrensweisen im Bereich der digitalen Medien im Seminar Medientechnologie werden die Studierenden schrittweise mit den Voraussetzungen zur Umsetzung von Erzählstrukturen vertraut gemacht. Das so im Seminar Stoffentwicklung und Drehbuch erlangte Wissen findet in der Previsualisierung seine weitere Fortsetzung und Ergänzung.</p> <p>Während im Seminar Medientechnologie praxisrelevante, technische Aspekte im Vordergrund stehen, findet im Seminar Drehbuch eine formale und inhaltliche Auseinandersetzung mit einer Vertiefung auf die Generierung von Geschichten und narrativen Strukturen statt. Hier erlernen die Studierenden die Techniken und Gestaltungsmittel des Drehbuch-Schreibens für Film, Fernsehen und interaktive Formate anhand praktischer Beispiele und Übungen. Das Verständnis der strukturellen Einheiten eines Drehbuchs wird durch die Realisation eines eigenen Drehbuchkonzeptes intensiviert, was wiederum eine solide Basis für eine sichere Umsetzung der Inhalte im Seminar Previsualisierung darstellt.</p> <p>Dieser Kurs vermittelt, in Kooperation mit den beiden anderen Modulteilern, gestalterische Kompetenz in den theoretischen und konzeptionellen Bereichen der Preproduktion von audiovisuellen Medien. Er bietet einen Überblick über die verschiedenen Visualisierungsmöglichkeiten im Vorfeld einer AV-Realisation. Die Erschließung der Aufgabenstellung und die visuelle Transformation der Idee zur Präsentation kann je nach Genre und Produktionsbudget vom Moodboard, dem Storyboard über die Trailerproduktion bis zur Darstellung der szenischen Auflösung einschließlich Kamera-bewegung und/oder Visual Effects bedeuten. Pre-Viz-Software ermöglicht es, vor der eigentlichen Produktion schon festzulegen, wie ein Visual Effect auszusehen hat und wie er gedreht werden soll. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Vermittlung der Sprachelemente des Films und auf dem Zusammenhang zwischen Inhalt und bildlicher Umsetzung. Darüber hinaus wird das Verständnis für die Struktur von gestalterischen Abläufen und die produktions- und ökonomische Notwendigkeit von Previsualisierungen durch ergänzende Übungen geschult. Begleitend zu den theoretischen Sachverhalten erfolgt außerdem eine praktische Einführung in Previsualisierungs-Programme.</p>					



Inhalte

Previsualisierung und Bildgestaltung

- Formen der Previsualisierung (Concept Art / Storyboard / Animatic / 3D-Previs)
- Einordnung im Produktionsablauf
- Nutzen von Previs
- Erfassen der Idee, Moodboard-Erstellung im Filmteam
- Vom Drehbuch zum visuellen Konzept
- Mise-en-scène, Filmszenische Auflösung
- Vorstellung von Previs-Software
- Visuelle Bestandteile des Films
- Mise-en-scène / Fotografie / Montage
- Raum / Linie und Form / Helligkeit / Farbe / Bewegung / Rhythmus
- Vom Drehbuch zum visuellen Konzept
- Einsatz von Farben
- Arbeitsteilung und Preproduktion im Filmteam des (Regie/Production Design /Szenenbild/Kamera/ Locationmanager)
- Previsualisierungsübung unterschiedlicher AV-Genres

Stoffentwicklung und Drehbuch

- Die Grammatik des filmischen Erzählens - Geschichte des Drehbuchschreibens
- Formale und gestalterische Aspekte: Idee; Exposé; Treatment; Drehbuch
- Erzählstrategien: Protagonisten und Figuren; Helden und Archetypen; Ziele und Bedürfnisse; Konflikte;
- Thema; Emotion; Strukturmodell
- Elemente der Dramaturgie: Suspense, Dramatical Irony; Szenen; Dialoge
- Formate: Kurzfilm; Dokumentarische Formate; Image- und Industriefilm; Werbefilm und Interaktive Formate
- Autoren und ihre Filme: Vom Drehbuch zum Drehplan und zur Realisation
- Produktions- und Schreibprozesse: Fragen und Anforderungen an das Drehbuch; Die Kunst des Pitchens; Schreiben und Technik im digitalen Zeitalter; Die neue Dramaturgie

Medientechnologie

- Geschichtliche Aspekte der Audiovisuellen Medien - von analog zu digital: Film, Fotografie, Kamera, Trägheit des Auges, Licht-Ton, Schneidetisch, Projektion, Nipkow-Scheibe, Fernsehen, TV-Kameras, Magnetbänder, Funk, Digitale Medien, Entwicklung des Computers, digitale Revolution
- Physikalische Grundlagen: Licht, Farbtheorie, Farbtemperatur, Optik, Bildverarbeitung, Ton (Schwingungen, Wellen, Frequenzen, etc.)
- Grundlagen der Digitalisierung: Computerbasics, Halbleiter; Binäre Signalverarbeitung; Hardware;
- Media-Architekturen: Quicktime und AVI
- Bildaufnahme: AV-Kameras; Bildformate und –auflösung; C-mos-Technik; Interface-Verfahren; Codecs
- Tonaufnahme: Ton- und Mikrofontechnik, Mischpulte, Verstärkertechnik; Aufnahme- und Speicherformate, Bearbeitungsmöglichkeiten von Ton, Kabel, Stecker, etc.
- Digitale Montage: Theoretisch-technische Grundlagen des Nonlinearen Editings; Analog-Schnitt vers. Digital-Schnitt; Timecode



Literatur und Arbeitsmaterialien

Stoffentwicklung und Drehbuch

Aristoteles: Poetik. Stuttgart 2008

Chion, Michel: Techniken des Drehbuchschreibens. Berlin 2001

Eick, Dennis: Exposé, Treatment und Konzept. Konstanz 2005

Field, Syd: Screenplay. The Foundations of Screenwriting. New York 1984

Field, Syd: The Screenwriter's Workbook. New York 1984

Field, Syd / Märthesheimer, Peter / Längsfeld, Wolfgang: Drehbuchschriften für Fernsehen und Film - Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. Berlin 2006⁴

Hant, Peter: Das Drehbuch: praktische Filmdramaturgie. Frankfurt/Main 2002²

Müller, Gottfried: Dramaturgie des Theaters und des Films. Würzburg 1944

Schleicher, Harald / Urban, Alexander (Hg.): Filme machen: Technik, Gestaltung, Kunst; klassisch und digital. Frankfurt/Main 2005

Schütte, Oliver: Die Kunst des Drehbuchlesens. Konstanz 2009

Seeger, Linda: Das Geheimnis guter Drehbücher. Berlin 2005⁵

Vale, Eugene: Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen. München 2004⁶

Previsualisierung und Bildgestaltung

Begleiter, Marcie: Storyboards: vom Text zur Zeichnung zum Film. Frankfurt/Main 2003

Begleiter, Marcie: From word to image: storyboarding and the filmmaking process. Studio City/USA 2001

Bellantoni, Patti: If it's purple, someone's gonna die: the power of color in visual storytelling. Amsterdam 2009

Block, Bruce A.: The Visual Story: creating the visual structure of film, TV and digital media. Oxford/USA 2008²

Ettedgui, Peter: Filmkünste: Produktionsdesign. Reinbek bei Hamburg 2005

Krisztian, Gregor/Schlemp-Ülker, Nesrin: Ideen visualisieren: Scribble, Layout; Storyboard. Mainz 2006⁵

Preston, Ward: What an Art Director Does: an introduction to Motion Picture production design. Los Angeles 1994

Ohanian, Thomas A. / Phillips, Michael E.: Digital Filmmaking: the changing art and craft of making motion pictures. Boston 2000

Medientechnologie

Böhringer, Joachim/Bühler, Peter/Schlaich, Patrick: Kompendium der Mediengestaltung: Produktion und Technik für digital- und Printmedien. Berlin/Heidelberg 2003

Dickreiter, Michael: Handbuch der Tonstudioteknik. Band 1-2. München 2008⁷

Holzinger, Andreas: Basiswissen Multimedia. Band 1-3. Würzburg 2002

Kamp, Werner: AV- Mediengestaltung: Grundwissen. Haan-Gruiten 2008

Katz, Bob: Mastering Audio: the art and the science. Amsterdam 2007²

Müller, Arnold Heinrich: Geheimnisse der Filmgestaltung: Montage und Filmgestaltung für Filmer. Berlin 2003

Petrasch, Thomas/Zinke, Joachim: Einführung in die Videofilmproduktion. Leipzig 2003

Raffaseder, Hannes: Audiodesign. München 2010²

Schleicher, Harald / Urban, Alexander (Hg.): Filme machen: Technik, Gestaltung, Kunst; klassisch und digital. Frankfurt/Main 2005

Schmidt, Ulrich: Digitale Film- und Videotechnik. München 2008²

Schmidt, Ulrich: Professionelle Videotechnik. Berlin 2005

Warstat, Michael / Görne, Thomas: Studioteknik: Hintergrund- und Praxiswissen. Aachen 2003⁶

Webers, Johannes: Handbuch der Film- und Videotechnik. Poing 2007⁸



Nr: MD 5	Pflichtmodul: Medienwissenschaft	Sprache: Deutsch		Credits: 6	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 2	
		Workload: 180 Std.		Prüfungsform: Klausur (120)	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 Std.	Selbststudium: 90 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)	Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)	
Kunstgeschichte		Dr. Heike Hümme/Prof. Wolk	VL	2	
Mediensoziologie/-psychologie		Prof. Helmut Voullième	VL	2	
Bildanalyse		<u>Prof. Jutta Tränkle</u>	VL	2	
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Zeitgenössische Medien durchbrechen etablierte Wahrnehmungsgewohnheiten und setzen Wahrnehmungsroutinen außer Kraft, indem sie virtuelle Realitäten schaffen: Schein- und Parallelwelten werden gebaut, Perspektiven gewechselt, in sozialen Medien ausgetauscht. Welchen Einfluss die aktuellen Medien auf die Form des heutigen gesellschaftlichen Miteinanders haben, wie sie sich langfristig auf die Kommunikation auswirken, werden vertieft, und durch solche ergänzt, die sich z.B. mit dem gender-spezifischen Nutzungsverhalten, den Veränderungen in Folge des sozio-/demografischen Wandels, dem grundsätzlichen Erleben und Verhalten des Menschen im Umgang mit den klassischen Medien Print, TV, Hörfunk bzw. computergestützten Medien etc. beschäftigen.</p> <p>Studierende lernen sich im soziologischen Kontext der Wechselwirkungen von Einzel- und Massenmedien, von Medien und Gesellschaft zu verorten und kritisch reflektiert im Umgang mit Medien zu handeln. Die Kenntnis von theoretischen Denkansätzen der Forschung bildet dabei einen weiteren Baustein genauso wie die Analyse der Bildwelten. Komposition, Kunst- und Kulturhistorie, Syntax und Semantik visueller Wahrnehmung sollen den Studierenden als interpretatorische Einstiegshilfe dienen und bereiten den Weg künstlerische Ausdrucksformen für die persönliche Praxis zu generieren.</p>					
Inhalte					
Kunstgeschichte					
<ul style="list-style-type: none">▪ Stilgeschichtlicher Überblick über die Kunst des 20.+ 21. Jahrhunderts in Europa und Nordamerika, ausgehend vom Impressionismus Expressionismus über die Kunst im Dienst der Macht der 1930 und 1940er Jahre in Europa bis hin zu den postmodernen Strömungen der Jetztzeit▪ Vorstellung repräsentativer Künstlerinnen und Künstler der jeweiligen Stilrichtungen▪ Berücksichtigung von stilbildenden Kunstgattungen wie Plastik, Malerei/Grafik, Fotografie, Film/Video, Performance/Happening etc. sowie der vielfältigen angewandten künstlerischen Techniken					
Mediensoziologie /-psychologie					
<ul style="list-style-type: none">▪ Analyse der Wechselbeziehungen zwischen Medien, Gesellschaft und Individuen▪ Rezeptionsästhetik▪ Verankerung des Individuums in der Gesellschaft▪ Sinn und Einfluss von Medien auf die Formen gesellschaftlicher Kommunikation▪ Das soziale Miteinander im Zeitalter der „non-verbale“ Kommunikation▪ Analyse der aktuellen Medien im Bereich „Social Media“▪ Regeln der Bild- und Formsprache für das moderne Design und seine Wirkungsweisen▪ Wahrnehmungspsychologie					



Bildanalyse

- Analyse visueller Formensprache aus Film, Kunst und Design
- Grundregeln Bild- und Formsprache
- Bild- und Farbkomposition
- Wahrnehmungsschule
- Proportionslehre
- Lehre der Semantik
- denotative, assoziative und konnotative Bedeutungen von Design und seinen Techniken.
- Bildgestaltung

Literatur und Arbeitsmaterialien

Kunstgeschichte

Belting, Hans / Dilly, Heinrich, u.a. (Hg.): Kunstgeschichte. Eine Einführung. Berlin 2008

Frieling, Rudolf / Herzogenrath, Wulf (Hg.): 40JahreVideokunst.de Bremen/Düsseldorf 2006

Grosenick, Uta / Seelig, Thomas (Hg.): Photo Art. Fotografie im 21. Jahrhundert. Köln 2007

Haustein, Lydia: Videokunst. München 2003

Heartney, Eleonor: Kunst & Gegenwart. Berlin 2008

Schneede, Uwe M.: Die Geschichte der Kunst im 20. Jahrhundert. Von den Avantgarden bis zur Gegenwart. München 2001

Thomas, Karin: Bis heute: Stilgeschichte der bildenden Kunst im 20. Jahrhundert. Köln 2004¹²

Mediensoziologie/-psychologie

Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie (Nachdruck). Frankfurt/Main 2010¹¹

Döring, Nicola: Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen 2003²

Heinze, Carsten (Hg.): Perspektiven der Filmsoziologie. Konstanz/München 2012

Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft. Stuttgart 2010²

Imhof, Kurt u.a.(Hg.): Mediengesellschaft: Strukturen, Merkmale, Entwicklungsdynamiken. Wiesbaden 2004

Jäckel, Michael: Medienmacht und Gesellschaft: zum Wandel öffentlicher Kommunikation. Frankfurt/Main 2008

Jäckel, Michael (Hg.): Mediensoziologie. Grundfragen und Forschungsfelder. Wiesbaden 2005

Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien. Wiesbaden 2004³

Neumann-Braun, Klaus / Müller-Doohm, Stefan (Hg.): Medien- und Kommunikationssoziologie: eine Einführung in zentrale Begriffe und Theorien. Weinheim 2000

Schweer, Martin K. W. (Hg.): Medien in unserer Gesellschaft: Chancen und Risiken. Frankfurt/Main 2012

Zeitschrift: Media, Culture & Society / Raymond Boyle (Hg. u.a.)

Bildanalyse

Arnheim, Rudolf: Kunst und Sehen: eine Psychologie des schöpferischen Auges. Berlin 2000

Betzler, Monika/Nida-Rümelin, Julian (Hg.): Ästhetik und Kunstphilosophie: von der Antike bis zur Gegenwart in Einzeldarstellungen. Stuttgart 2012²

Diekmannshenke, Hajo/Klemm, Michael/Stöckl, Hartmut (Hg.): Bildlinguistik: Theorien - Methoden – Fallbeispiele. Berlin 2011

Faulstich, Werner (Hg.): Grundwissen Medien. München 2004⁵

Jenny, Peter: Bildkonzepte: das wohlgeordnete Durcheinander. Main 2000

Krämer, Benjamin: Mediensozialisation: Theorie und Empirie zum Erwerb medienbezogener Dispositionen. Wiesbaden 2012

Lehmann, Annette Jael: Kunst und Neue Medien. Ästhetische Paradigmane seit den sechziger Jahren. Tübingen 2008



Panofsky, Erwin: Ikonographie und Ikonologie. Köln 2006

Panofsky, Erwin: Sinn und Deutung in der bildenden Kunst. Köln 2002

Pietraß, Manuela: Bild und Wirklichkeit: zur Unterscheidung von Realität und Fiktion bei der Medienrezeption. Opladen 2003

Schnell, Ralf: Medienästhetik: zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen. Stuttgart 2000

Schröter, Jens: 3D: zur Geschichte, Theorie und Medienästhetik des technisch-transplanen Bildes. München 2009

Schuster, Martin: Wodurch Bilder wirken: Psychologie der Kunst. Köln 2007

Welsch, Wolfgang: Grenzgänge der Ästhetik. Stuttgart 1996

Zimmert, Gerhard/Stipanits, Beate: Bildkomposition und Bildwirkung in der Fotografie. Heidelberg 2007

Zeitschrift: Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte. Münster/Hamburg seit 1994



Nr: MD 6	Pflichtmodul: Web-Publishing	Sprache: Deutsch		Credits: 7	
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 2	
		Workload: 210 Std.		Prüfungsform: Projekt	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 Std.	Selbststudium: 120 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Online Medien		Prof. Dr. Helmut Voullième		Seminar	2
Analyse webbasierter Anwendungen		Prof. Dr. Helmut Voullième		VL	2
Webdesign		Prof. Dr. Helmut Voullième		Labor	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Für Mediendesigner ist nicht nur eine ansprechende Gestaltung von Web-Anwendungen wichtig, sondern auch das Sammeln und Auswerten von Daten, die Erkenntnissen und somit ein Fundament für eine strategische Planung und Konzeption bieten. Insofern ist es das Ziel dieses Moduls die Studierenden mit den entsprechenden Werkzeugen auszustatten, um Anwendungen planen, konzipieren und prototypisch umsetzen zu können. Somit kann das Mediendesign das fehlende Bindeglied zwischen den verschiedenen Welten Inhaltentwicklung, Programmierung und Vertrieb sein und so einen wertvollen Beitrag zur gelungenen Gestaltung im Bereich Web-Publishing sein.</p>					
Inhalte					
Online-Medien					
<ul style="list-style-type: none">▪ Plattformen und Distributionskanäle von Inhalten und Anwendungen▪ Medienkonzeption und Projektplanung▪ Kundenanforderungen und Zielgruppe▪ Gestaltung von Wireframes und Prototypen▪ Einbindung sozialer Netzwerke					
Analyse webbasierter Anwendungen					
<ul style="list-style-type: none">▪ Kritische Reflektion digitaler Web-Medienprodukte▪ Rezeptionsprozesse des Webdesigns▪ Farbe- und Schrift im Webdesign▪ Layout und Navigation für Web-Anwendungen▪ Relevanz von Analyseergebnisse auf unternehmerische Entscheidungen					
Webdesign					
<ul style="list-style-type: none">▪ Gestaltungskonzepte von Web-Anwendungen mit Software▪ Konventionen und Standards im Webdesign▪ Vernetzte Medienproduktion					



Literatur und Arbeitsmaterialien

Online-Medien

Götz, Veruschka: Raster für das Webdesign. Reinbek bei Hamburg 2002

Herczeg, Michael: Software-Ergonomie: Theorien, Modelle und Kriterien für gebrauchstaugliche interaktive Computersysteme. München 2009

Münz, Stefan / Wyatt, Tiffany: Barrierefreies Webdesign. Bonn 2007

Segaran, Toby: Kollektive Intelligenz analysieren, programmieren und nutzen. Beijing 2008

Analyse webbasierter Anwendungen

Alby, Tom: Web 2.0.. Konzepte, Anwendungen, Technologien. München 2008³

Brauckmann, Patrick (Hg.): Web-Monitoring: Gewinnung und Analyse von Daten über das Kommunikationsverhalten im Internet. Konstanz 2010

Diemand, Vanessa (Hg.): Weblogs, Podcasting und Videojournalismus: neue Medien zwischen demokratischen und ökonomischen Potenzialen. Hannover 2007

Stapelkamp, Torsten: Interaction- und Interfacedesign: Web-, Game-, Produkt- und Servicedesign; Usability und Interface als Corporate Identity. Heidelberg 2010

Stapelkamp, Torsten: Screen- und Interfacedesign: Gestaltung und Usability für Hard- und Software. Berlin 2007

Webdesign

Hammer, Norbert / Bensmann Karen: Webdesign für Studium und Beruf. Berlin 2009

Khazaeli, Cyrus Dominik: Systemisches Design. Hamburg 2005

McNeil, Patrick: Web Designer's Idea Book: 2 (Web Designer's Idea Book: The Latest Themes, Trends & Styles in Website Design). Cincinnati 2010

Stapelkamp, Torsten: Web x.0. Berlin 2010



Nr: MD 7	Pflichtmodul: Bewegtbildgestaltung	Sprache: Deutsch		Credits: 9	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 2	
		Workload: 270 Std.		Prüfungsform: Projekt	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 120 Std.	Selbststudium: 150 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam <u>(verantwortlich)</u>		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Editing		Prof. Bernd Wolk		Labor	2
Kamera – Licht - Farbe		Prof. Jutta Tränkle		Labor	2
Audio		Prof. Bernd Wolk		Labor	2
Compositing		Prof. Bernd Wolk		Labor	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Das Modul Bewegtbildgestaltung stellt eines der zentralen Module innerhalb des Curriculums in Bezug auf die Konzeption, Realisation und Gestaltung von AV-Produkten dar. Ausgehend von Projekten des Moduls Narrativität und Design aus dem ersten Semester werden die inhaltlichen und gestalterischen Schnittstellen der Erstellung von Audiovisuellen Medien erörtert und erklärt. Durch die gezielte Kombination der Seminare Kamera-Licht-Farbe, Audio, Editing und Compositing werden die Studierenden in die grundlegendsten Elemente der praktischen Umsetzung von Bewegtbild eingeführt. Die einzelnen Seminare des Moduls ergänzen sich und stehen in unmittelbarer Wechselwirkung zu einander. Zu Beginn steht die Arbeit mit der Kamera und der Umgang mit Licht und Farbe. Nach der Aufzeichnung von Bild und Ton beginnt der Prozess der digitalen Nachbearbeitung durch Editing und Compositing..</p> <p>Im Seminar Kamera-Licht –Farbe werden die Studierenden an die Bedienung der Kamera herangeführt. Sie lernen sowohl die technischen als auch die bildsprachlichen Mittel kennen, die zu einer erfolgreichen Kameraarbeit wichtig sind. Dabei soll vor allem eine Sensibilisierung in der Frage der filmischen Aufgabenstellung erreicht werden. Anhand von Filmbeispielen werden unterschiedliche Kamerakonzepte erörtert und durch Gruppenarbeit an einem konkreten Projekt vertiefende Kenntnisse im praktischen Umgang mit der Kamera und dem Setzen von Licht vermittelt. Das Seminar Audio vermittelt parallel hierzu die Grundlagen der Live-Tonaufzeichnung am Film- und EB-Set. Die Bedeutung einer guten Tonaufzeichnung innerhalb einer AV-Produktion wird oft unterschätzt und eher stiefmütterlich behandelt. Dieses Seminar soll bei den Studierenden ein Bewusstsein für eine qualitativ hochwertige Audiogestaltung wecken und dabei die verschiedenen gestalterischen Prozesse und Aufzeichnungstechniken von der Mikrophonierung bis zur Soundbearbeitung abdecken. Neben den theoretischen Grundlagen werden die Studierenden anhand ihres Praxis-Projekts in unmittelbarem Umgang mit dem Audio-Equipment geschult, um für die Anforderungen eines professionellen Handlings im späteren Berufsleben gerüstet zu sein.</p> <p>Das Seminar Editing hat die Aufgabe, in die Grundlagen der Geschichte, Theorie und Praxis der Filmmontage, respektive des Bild- und Tonschnitts, einzuführen. Hierbei kommt dem praktischen Umgang mit den nonlinearen Bildbearbeitungswerkzeugen ein großer Stellenwert zu. Das Erlernen der wichtigsten Funktionen und Möglichkeiten von Schnittapplikationen, wie z.B. AVID Mediacomposer, soll dem Studierenden darüber hinaus eine Perspektive und Grundlage für das selbstständige kreative Editieren von Film und Videosequenzen liefern. Der Feinschliff der so erarbeiteten AV-Bewegtbild-Sequenzen erfolgt im Seminar Compositing u. a. mit einer Einführung in die Möglichkeiten der Farbkorrektur und der digitalen Effekte, was somit die vorangegangenen gestalterischen Arbeiten im Bereich Bewegtbild abrundet.</p>					

Inhalte

Editing

- Logistik und Funktion der Montage
- Arbeitsabläufe beim nonlinearen Schnitt
- Effektivität, Konzepte und Begrifflichkeiten
- Geschichte der Montage und des Schnitts: Lumière, Porter, Griffith, Intellektuelle Montage, S. Eisenstein, Pudowkin,
- Tonfilm, Hitchcock
- Unsichtbarer Schnitt, „decoupage classique“
- Neorealismus, Nouvelle Vague, Goddard, Chabrol, Bonuel, Dogmafilm
- Umgang mit aktueller Schnittsoftware

Kamera - Licht – Farbe

Kameratechnik

- - Optik - physikalisch und ästhetisch
- - Belichtung
- - Lichttechnik
- - Kamerabewegung, Grip

Ästhetik

- - Lichtwirkung, HighKey, Lowkey
- - Farbe, Historie und Anwendung
- - Farbdramaturgie und Bildkomposition
- - Kamerabewegung
- - visuelles Konzept, Auflösung, narrativ-fiktional und dokumentarisch, crossmedial
- - Schwenkübung, Licht- und Kameraübung

Audio

- Filmtoneberufe – Berufsbilder in Filmtone
- Geschichte des Filmtone
- Tonaufzeichnungsverfahren
- Physikalische Grundlagen der Audiowahrnehmung
- Aufnahme- und Übertragungstechnik: analog vers. Digital
- Audioaufzeichnungsformate
- Schallempfänger (transducer)
- Audiorekordersysteme
- Audiomischer
- Stereophonie-Aufzeichnung und dolby-Surround
- Wiedergabe-Technik und –Konzepte
- Erscheinungsformen des Tons am Set und im Studio
- Drehort-Vorbereitungen und Aufnahmesituationen
- Ton-Praxis: Boom-Operating; Mikrophonierung; Funkstrecken; Set-Kommunikation; Mischpraxis; Tonbericht; Loggen und Digitale Übertragung in DAWs; Logistik und Organisation

Compositing

- Geschichte des analogen/Digitalen Compositings
- Logoanimationen,
- Station Idents, Trailer- und Teasergestaltung

- Farbkorrektur, „Look“ und digitale Effekte,
- Grafische Verpackung, Konzeption/Storyboard,
- Animierte Typografie
- Layering, Keying and Buescreen-Compositing im Videostudio,
- 2-D/3-D-Integration
- Einsatz von Maskierungen und Transparenzen
- Erlernen der Compositing-Software »After Effects« anhand von Übungen und Beispielen

Literatur und Arbeitsmaterialien

Editing

Arijon, Daniel: Grammatik der Filmsprache. Frankfurt/Main 2003²

Beller, Hans (Hg.): Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts. München 2005⁵

Dmytryk, Edward: On film Editing: an introducing to the art of film construction. Boston 1984

Katz, Steven D.: Die richtige Einstellung: shot by shot – Zur Bildsprache des Films. Das Handbuch. Frankfurt/Main 2004

Monaco, James: Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Reinbek bei Hamburg 2009

Reisz, Karel / Millar, Gavin: Geschichte und Technik der Filmmontage. München 1988

Schleicher, Harald / Urban, Alexander (Hg.): Filme machen: Technik, Gestaltung, Kunst – klassisch und digital. Frankfurt/Main 2005

Zeitschriften: Schnitt, Der Kameramann, epd-Film

Web: www.schnitt.de www.slashcam.de

Kamera – Licht – Farbe

Dunker, Achim: eins zu hundert. Die Möglichkeiten der Kameragestaltung. Konstanz/München 2012²

Dunker, Achim: „Die chinesische Sonne scheint immer von unten“. Licht- und Schattengestaltung im Film. Konstanz 2008⁵

Granger, Pierre Marie: Die Optik in der Bildgestaltung. Würzburg 1989

Hockney, David: Geheimes Wissen. Verlorene Techniken der Alten Meister. München 2006

Keller, Max / Brandi, Ulrike: Faszination Licht: Licht auf der Bühne. München/Berlin/London/New York 2010⁴

Millerson, Gerhard: Handbuch der Beleuchtungstechnik für Film- und Fernsehproduktionen. Köln 1999³

Möllering, Detlef/Slansky, Peter C.: Handbuch der professionellen Videotechnik. Essen 1993

Prümm, Karl, u.a. (Hg.): Kamerastile im aktuellen Film. Berichte und Analysen. Marburg 2002³

Audio

Ederhof, Andreas: Das Mikrofonbuch: optimaler Einsatz im Studio und auf der Bühne. München 2006²

Friedrich, Hans Jörg: Tontechnik für Mediengestalter. Töne hören – Technik gestalten – Mediengestalten. Berlin 2008

Friesecke, Andreas: Die Audio-Enzyklopädie: ein Nachschlagewerk für Tontechniker. München 2007

Henle, Hubert: Das Tonstudio-Handbuch: praktische Einführung in die professionelle Aufnahmetechnik. München 2001⁵

Lustig, Peter: Vertonen: der Ton zu den Bildern: Dia, Film und Video. Reinbek bei Hamburg 1987

Pieper, Frank: Das Effekte-Praxisbuch: optimaler Einsatz von Effekten, Effektgeräten und Plug-Ins. München 2004²

Segeberg, Harro (Hg.): Sound: zur Technologie und Ästhetik des akustischen in den Medien. Marburg 2005

Watkinson, John: The Art of Digital Audio. Oxford 2005³

Zeitschrift: Der Kameramann



Compositing

Anderson, Gary H.: Video Editing and Post Production: a professional guide. Boston 1999

Avgerakis, George: Digital animation bible: creating professional animation with 3ds max, Lightwave and Maya. New York 2004

Böhnke, Alexander / Hüser, Rembert / Stanitzek, Georg (Hg.): Das Buch zum Vorspann: „The Title is a Shot“. Berlin 2006

Curran, Steve: Motion Graphics – graphic design for broadcast and film. Gloucester 2001

Diezmann, Tanja/Gremmler, Tobias: Raster für Bewegtbild. München 2005

Fontaine, Philippe: Adobe After Effects CS4: Das Praxisbuch zum Lernen und Nachschlagen. Bonn 2009

Friedrich, Hans-Edwin / Jung, Uli: Schrift und Bild im Film. Bielefeld 2002

Hickethier, Knut: Trailer, Teaser, Appetizer: zu Ästhetik und Design der Programmverbindungen im Fernsehen. Hamburg 1997

Klanten, Robert: Los Logos. Berlin 2009

Selby, Andrew: Animation in process. London 2009

Wright, Steve: Digital Compositing for Film and Video- Burlington 2006²

Zeitschriften: PAGE, digital Production



Nr: MD 8	Pflichtmodul: Angewandte Gestaltung	Sprache: Deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 2	
		Workload: 240 Std.		Prüfungsform: Projekt	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 Std.	Selbststudium: 150 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Grafik-Design		Dipl.-Des. Berit Andronis		Labor	2
Studio- und Dokumentarfotografie		Prof. Jutta Tränkle		Seminar	2
2D-Animation		Prof. Jan Berger		Seminar	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Das Modul Angewandte Gestaltung setzt sich, an den aktuellen Visualisierungsprozessen orientierend, aus den Bereichen Grafik-Design, Studio- und Dokumentarfotografie und 2-D-Animation zusammen.</p> <p>Studierende lernen in unterschiedlichen Fachgebieten Antworten auf methodische Fragestellungen bei der Realisierung von Entwürfen zu entwickeln. Die Studierenden vertiefen die Grundlagenerfahrung des jeweiligen Faches und entwickeln fachspezifisch die künstlerisch-gestalterischen Methoden in der praktischen Arbeit weiter. Dabei wird Eigeninitiative gefördert und das technische Know-how der digitalen Gestaltungsmittel angewandt. Fächerübergreifend definieren die Studierenden ästhetische und technische Ansprüche an verschiedene Bildqualitäten und deren Erstellungsprozesse.</p> <p>In der Studio- und Dokumentarfotografie zählt dazu der professionelle Umgang mit der Ausleuchtung und dem Arrangement von Studiosets ebenso wie der dokumentarische Blick. Die Studierenden erfahren nach der theoretischen Auseinandersetzung die Konsequenzen der Aufnahme auf die Ausbelichtung mit hochauflösender Studiokameratechnik anhand konkreter Übungen.</p> <p>Im Bereich Grafik-Design geht es darum, sich mit den grundlegenden Elementen und Visualisierungsmöglichkeiten dieser Disziplin zu befassen, auch mit Designern und entsprechenden visuellen Trends. In diesem Kontext erhalten Studierende eine Einführung in vektorbasierter Anwendungssoftware und analysieren Unterschiede bzw. Möglichkeiten vektor- und pixelbasierter Grafik. Der sichere Umgang mit den grafischen Basisprogrammen soll dahingehend trainiert werden, dass auftretende Problemstellungen eigenständig mit Softwarefunktionen gelöst werden können.</p> <p>Animation ist die Illusion von Leben. Die Studierenden werden theoretisch und praktisch in die Grundlagen der digitalen Animation eingeführt. Verschiedene digitale Animationstechniken und –methoden werden erlernt und geübt, um Inhalte eigenständig in visuelle Bewegung umsetzen zu können.</p>					
Inhalte					
Grafik-Design					
<ul style="list-style-type: none">▪ Angewandte Typografie und experimentelle Typografie▪ Werkzeuge, Arbeits- und Illustrationstechniken▪ Fortgeschrittene Techniken▪ Bilder und Kompositionen analysieren					

- analoge Layout-Übungen
- Layouten in Illustrator
- Designer Studien
- Analyse und Adaption von Stilen
- Formsprache und Kompositionen weiterentwickeln

Studio- und Dokumentarfotografie

- Bildformate von der Analogbildtechnik bis zu den aktuellen digitalen Formaten
- Bildspeicherung
- Optik in Abhängigkeit von Bildformaten
- Lichtgestaltung in der Fotografie, Betrachtungen der Malerei
- Licht- und Beleuchtungsmessung
- Studio- und Lichttechnik
- Bild- und Farbkomposition
- Das Bild des Menschen: Portraitfotografie
- Dokumentarfotografie – der fotografische Blick
- Kunst-, Werbe-, und Modefotografie
- fotografische Übung im Studio und vor Ort
- Ausgabeformate
- Teambildung und vernetztes Arbeiten innerhalb der Übung

2D-Animation

- Bildwiederholraten
- Timing und Spacing
- Transformation und Deformation
- Keys und Interpolation
- Animationsprinzipien

Literatur und Arbeitsmaterialien

Grafik-Design

Ambrose, Gavin: Bild & Grafik: visuelle Information, neben Layout, Typografie und Farbe wichtiges Designelement. München 2006

Gause, Monika: Adobe Illustrator CS6: das umfassende Handbuch. Bonn 2012

Hickmann, Fonts: Von erfolgreichen Designern lernen: Gutes Grafikdesign aus Deutschland. Bonn 2014

Lewandowsky, Pina: Grafik-Design. Köln 2006

Nehls, Dieter / Staubach, Helmut / Trebeß, Achim (Hg.): Am Ende ist alles Design: Texte zum Design 1971-2004. Berlin 2008

Noble, Ian / Bestley, Russell: Visuelle Forschung: eine Einführung in die wissenschaftliche Methodologie des Grafik-Design. München 2005

Schneider, Beat: Design: eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel 2009

Seimert, Winfried: Adobe Illustrator CS6: [lernen, üben, anwenden] Heidelberg 2012

Wäger, Markus: Grafik und Gestaltung: das umfassende Handbuch. Bonn 2010

Team, Adobe Creative: classroom in a book; das offizielle Trainingsbuch von Adobe Systems. München 2012

Zuffo, Dario: Grundlagen der visuellen Gestaltung, Sulgen 2003⁴



Studio- und Dokumentarfotografie

- Bloch, Christian: Das HDRI-Handbuch: High Dynamic Range Imaging für Fotografen und Computergrafiker. Heidelberg 2008
- Eibelshäuser, Eib: Fotografische Lichtgestaltung: bessere Fotos durch gekonnte Lichtführung. Heidelberg 2009
- Freeman, Michael: Der fotografische Blick. Bildkomposition und Gestaltung. München 2008
- Frizot, Michel: Neue Geschichte der Fotografie. Köln 1998
- Gelfert, Michael: Fashion-Fotografie. Heidelberg 2010
- Gockel, Tilo: Kompendium digitale Fotografie: Von der Theorie zur erfolgreichen Fotopraxis. Berlin/Heidelberg 2012
- Hohenberger, Eva (Hg.): Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms. In: Europäisches Dokumentarfilm Institut: Texte zum Dokumentarfilm 3. Berlin 1998
- Koshofer, Gert / Wedewardt, Heinz: Fotopraxis: mit APS und digitaler Fotografie. München 2003
- Kraus, Helmut / Padeste, Romano: Digitale Highend-Fotografie: Grundlagen und Werkzeuge der professionellen Digitalfotografie. Heidelberg 2005
- Merz, Reinhard / Stechl, Karl: Licht und Belichtung in der Fotografie. Heidelberg 2009²
- Nsiah, Lydia: Hybrid Fotofilm: Dem Sehen Zeit und Raum geben. Wien/Berlin 2011
- Pfeifer-Duwe, Unfried: Jenseits des fotografischen Einzelbildes: Siegfried Kracauer und das Foto der dämonischen Diwa. Frankfurt/Main 2009
- Pauleit, Winfried / Hartung, Sabine / Hainke, Wolfgang (Hg.): Das ABC des Kinos: Foto, Film, neue Medien; 10 künstlerisch gestaltete Hefte (manueller Siebdruck, Hand-Fadenheftung) und Theoriehörbuch. Frankfurt/ Main 2009
- Roggemann, Hendrik: Entfesselt blitzen: kreative Fotografie mit Systemblitzen. Heidelberg/Hamburg 2010
- Stiegler, Bernd / Thürlemann, Felix: Meisterwerke der Fotografie. Stuttgart 2011
- Zimmert, Gerhard / Stipanits, Beate: Bildkomposition und Bildwirkung in der Fotografie. Heidelberg 2007

2D-Animation

- Diezmann, Tanja / Gremmler, Tobias: Raster für das Bewegtbild. München 2005
- Fontaine, Philippe: Adobe After Effects CS4: das Praxisbuch zum Lernen und Nachschlagen. Bonn 2009
- Goldberg, Eric: Character Animation Crash Cours. München 2008
- Krasner, Jon: Motion graphics design & fine art animation: principles and practice. Oxford 2004
- Thomas, Frank / Johnston, Ollie: The Illusion of life: Disney animation. New York 1995
- Wells, Paul: Animation: Prinzipien, Praxis, Perspektiven. München 2007
- Weschkalnies, Nick: Adobe Flash CS4: das umfassende Handbuch. Bonn 2009
- White, Tony: Digitale Animation: vom Bleistift zum Pixel. Heidelberg 2008
- Williams, Richard: The Animator's Survival Kit. New York 2012



Nr: MD 9	Pflichtmodul: Animation	Sprache: Deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 3	
		Workload: 240 Std.		Prüfungsform: Projekt	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 Std.	Selbststudium: 150 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Advanced Animation		Prof. Berger		Seminar	2
3D-Visualisierung		Prof. Berger		Seminar	2
3D-Animation		Prof. Berger		Seminar	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Das Erlernen der Grundbegriffe der digitalen Animation in theoretischer und praktischer Hinsicht bildet den Kernbereich des Seminars. Weitere Schwerpunkte liegen auf dem Gebiet der Einbindung und Integration von Animationen in interaktive Zusammenhänge wie Internet und interaktive Anwendungen wie Spiele und Multimedia-Präsentationen.</p> <p>Ziel ist es, die Studierenden mit den Methoden und Techniken der Animation vertraut zu machen und die Basis für eine weiterführende Beschäftigung mit diesem Thema zu legen. Im Praxisteil soll eine 3D-Applikation, wie z.B. Cinema 4D oder Maya, vermittelt werden, um den Studierenden die Kompetenzen zu geben, die sie dazu befähigt eigenständig Animationsprojekte für lineare und interaktive Medien zu konzipieren und umzusetzen. Die konkreten Einsatzgebiete sind vielfältig und können von einfachen Logoanimationen über Motion Graphics bis hin zu fotorealistischen Elementen für Visual Effects und eigenständigen Animationsfilmen reichen.</p>					
Inhalte					
Advanced Animation					
<ul style="list-style-type: none">▪ Vertiefung Animationsprinzipien▪ Transformation und Deformation▪ Keyframing▪ Staging▪ Looping▪ Timing und Spacing▪ Ausgabe für interaktive und lineare Medien					
3D-Visualisierung					
<ul style="list-style-type: none">▪ Einsatzmöglichkeiten und Konzepte bei der 3D-Visualisierung▪ Übersicht und Einführung in eine 3D-Anwendung wie Cinema 4D oder Maya▪ Navigation im 3D-Raum▪ Modelling▪ UV-Mapping und Texturing▪ Materialien▪ Lighting▪ Layout und Kamera▪ Rendering					



3D-Animation

- Aufbau einer 3D-Szene
- Transformation
- Deformation
- Keyframing
- Spacing und Timing
- Ausgabe
- Einbindung in das Compositing

Literatur und Arbeitsmaterialien

Advanced Animation

Diezmann, Tanja / Gremmler, Tobias: Raster für das Bewegtbild. München 2005

Fontaine, Philippe: Adobe After Effects CS4: Das Praxisbuch zum Lernen und Nachschlagen. Bonn 2010

Krasner, Jon: Motion Graphic Design & Fine Art Animation. Oxford 2004

Meyer, Chris: Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques, 5th Edition, Version CS5. Oxford 2010

Mylius, Andreas/Kessler, Heinz: Das Workshop-Buch Flash CS 4. Poing bei München 2009

Pricken, Mario von: Kribbeln im Kopf: Kreativitätstechniken & Denkstrategien für Werbung, Marketing & Medien. Mainz 2007

Wells, Paul: Animation: Prinzipien, Praxis, Perspektiven. München 2007

Weschkalnies, Nick: Adobe Flash CS4: Das umfassende Handbuch. Bonn 2010

White, Tony: Digitale Animation: Vom Bleistift zum Pixel. Heidelberg 2008

3D-Visualisierung

Birn, Jeremy: Digital Lighting and Rendering (3rd Edition). Berkeley 2013

Kerlow, Isaac V.: The art of 3D-computer animation and effects. Hoboken 2009

Palamar, Todd: Mastering Autodesk Maya 2015. Hoboken 2014

Selby, Andrew: animation in process. London 2009

Vaughan, William: Digital Modeling. Berkeley 2012

Zabiegly, Matthias: 3D-Animationen: Grundlagen, Konzepte, Methoden. Saarbrücken 2007

Zeitschrift: digital production

Internet: www.creativecrash.com

3D-Animation

Rodriguez, David: Animation Methods: The Only Book You'll Ever Need. Create Space Independent Publishing Platform, 2012

Kerlow, Isaac V.: The Art of 3D Computer Animation and Effects. Wiley 2009

Williams, Richard: The Animator's Survival Kit. New York 2012



Nr: MD 10	Pflichtmodul: E-Publishing	Sprache: Deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 3	
		Workload: 240 Std.		Prüfungsform: Projekt	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 Std.	Selbststudium: 150 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Bewegtbild-Typografie		Prof. Bernd Wolk		Seminar	2
Layout / Editorial		<u>Dipl.-Des. Berit Andronis</u>		Seminar	2
Printproduktion		Dipl.-Des. Berit Andronis		Seminar	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>In der Bewegtbild-Typografie erlernen Studierende den Umgang mit Schrift und Typografie im Zusammenhang mit Animationen und AV-Medien. Somit werden theoretisch und praktisch in die spezifischen Anforderungen der kinetischen Animation eingeführt. Dabei stehen die Besonderheiten des Einsatzes von Typographie im Hinblick auf die gestalterischen Notwendigkeiten und Anforderungen von Bewegtbildmaterial bei Film, Video und Games im Vordergrund. Unter Berücksichtigung unterschiedlicher Animationstechniken und -methoden in theoretischer Hinsicht geht es vor allem um die praktische Realisierung: statische Typen zu animieren.</p> <p>Im Fach Layout/Editorial werden unterschiedliche Editorial-Design Konzepte sowohl theoretisch-analytisch, als auch durch praktische Auseinandersetzung vertieft. Die Studierenden können unterscheiden, welche Schriften oder Bildersprachen zu den spezifischen Inhalten passen, um eine angemessene Kommunikation zu erreichen. Entsprechende Software zur Umsetzung der Ideen kann aktiv in den Entstehungsprozess einbezogen werden. Ein Editorial-Design kann gestalterisch entwickelt und mit Elementen wie Typografie, Bildern, Farben, Rastergestaltung, Supplementen unter Berücksichtigung von Gestaltungs- und Harmoniegesetzen in Einklang gebracht werden. Der Kreativprozess wird von Entwicklung grober Layouts bis zur visuellen Realisierung eines Magazins beherrscht.</p> <p>Die analytische Bewertung von Printmedien in Hinblick auf Design, Produktionsaufwand und Qualität steht in der Printproduktion im Vordergrund. Welche Komponenten (z. B. Papiere, Farben, Veredelungen) kommen zum Einsatz und bieten einem Vorteile. Studierende kennen relevante Produktionsstadien von der Druckvorstufe, über Drucktechniken, bis zur Weiterverarbeitung. Sie sind in der Lage, Print-Software für bestimmte Aufgaben einzusetzen. Studierende sind befähigt, Projekte vom Entwurf bis zur Weiterverarbeitung zu betreuen. Auf Basis strategischer Konzepte kann eine Vorgehensweise für Konzeption und Realisierung erfolgreicher Inhaltsvermittlung über Desktop-Publishing aufgezeigt werden. Sie können in einer Produktionsumgebung agieren und reagieren.</p>					
Inhalte					
Bewegtbildtypografie					
<ul style="list-style-type: none">▪ Prinzipien der Gestaltung von Motion-Design mit animierter Typografie▪ Titel in Film- und AV-Bewegtbildzusammenhängen▪ Typografie und Infodesign▪ Online-Typografie▪ Schrift und Zeichen im öffentlichen Raum▪ Motion und Emotion in der Typoanimation▪ Trailer- und Teasergestaltung▪ Dramaturgie, Konzeption und Realisation von Bewegtbildtypografie▪ Praxis mit Compositing-Software wie z.B. After Effects					



Layout/Editorial

- Printmedienanalyse
- Komponenten eines Printmediums
- Micro- und Macro-Typografie
- Typografie-Training
- Analyse von Bilderwelten
- Gestaltungs- und Harmoniegesetze im Layout
- Einsatz von Form, Farbe und Komposition
- Satzspiegel und Gestaltungsraster
- Softwaretraining
- Layout-Prozess vom Scribble bis zum Feinlayout

Printproduktion

- Papier und Design mit Papier
- Druckgeschichte mit Beispielen
- Colormanagement und weitere Bereiche der Druckvorstufe
- Drucktechniken
- Simulation von Drucktechniken (z. B. Schablonendruck und Hochdruck)
- Experimentelle Druckgrafikübungen
- Reinzeichnung
- PDF Workflow

Literatur und Arbeitsmaterialien

Bewegtild-Typografie

Bellantoni, Jeff / Woolman, Matt: Type in Motion. Mainz 1999

Curran, Steve: Motion graphics: graphic design for broadcast and film. Gloucester 2000

Diezmann, Tanja / Gremmler, Tobias: Raster für das Bewegtbild. München 2005

Drate, Spencer / Robbins, David / Salavetz, Judith: Motion by Design. London 2006

Krasner, Jon: Motion Graphic Design. New York 2013³

Willberg, Hans Peter: Wegweiser Schrift: erste Hilfe für den Umgang mit Schriften, was passt – was wirkt – was stört. Mainz 2011⁴

Woolman, Matt: Motion Design: Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema and digital interfaces. Mies 2004

Layout / Editorial

Ambrose, Gavin: Layout: Entwurf, Planung und Anordnung aller Elemente der Seitengestaltung. München 2008²

Ambrose, Gavin: Design Thinking. Lausanne 2010

Maxbauer, Andreas: Praxishandbuch Gestaltungsraster: Ordnung ist das halbe Lesen. Mainz 2003²

Khazaeli, Cyrus Dominik: Systemisches Design: intelligente Oberflächen für Information und Interaktion. Reinbek bei Hamburg 2005

Tondreau, Beth: Layout Basics - Die wichtigsten Prinzipien für die Verwendung von Rastern. München 2009

Turtschi, alf.: Making of: kreative Wege und Konzepte in der visuellen Kommunikation. Zürich 2005

Willberg, Hans Peter: Wegweiser Schrift: erste Hilfe für den Umgang mit Schriften, was passt – was wirkt – was stört. Mainz 2011⁴

Willberg, Hans Peter: Lesetypografie. Nachschlagewerk für Fragen zu Schrift und Satz. Mainz 2010⁵

Forssman, Freidrich / de Jong, Ralf: Detailtypografie. Mainz 2014⁵

Wäger, Markus: Grafik und Gestaltung: das umfassende Handbuch. Bonn 2010

Zappaterra, Yolanda: Editorial Design. München 2008



Printproduktion

Ambrose, Gavin: Layout: Entwurf, Planung und Anordnung aller Elemente der Seitengestaltung. München 2008²

Ambrose, Gavin: Design Thinking. Lausanne 2010

Forssman, Freidrich / de Jong, Ralf: Detailtypografie. Mainz 2014⁵

Maxbauer, Andreas: Praxishandbuch Gestaltungsraster: Ordnung ist das halbe Lesen. Mainz 2003²

Khzaeli, Cyrus Dominik: Systemisches Design: intelligente Oberflächen für Information und Interaktion. Reinbek bei Hamburg 2005

Tondreau, Beth: Layout Basics - Die wichtigsten Prinzipien für die Verwendung von Rastern. München 2009

Turtschi, Ralf: Making of: kreative Wege und Konzepte in der visuellen Kommunikation. Zürich 2005

Wäger, Markus: Grafik und Gestaltung: das umfassende Handbuch. Bonn 2010

Willberg, Hans Peter: Wegweiser Schrift: erste Hilfe für den Umgang mit Schriften, was passt – was wirkt – was stört. Mainz 2011⁴

Willberg, Hans Peter: Lesetypografie. Nachschlagewerk für Fragen zu Schrift und Satz. Mainz 2010⁵

Zappaterra, Yolanda: Editorial Design. München 2008



Nr: MD 11	Pflichtmodul: Medienanalyse	Sprache: Deutsch		Credits: 6	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 3	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Workload: 180 Std.	Präsenz: 90 Std.	Selbststudium: 90 Std.	Prüfungsform: Klausur (120)
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Mediendramaturgie		Prof. Jutta Tränkle		VL	2
Medienästhetik und Semiotik		Prof. Jutta Tränkle		VL	2
Designgeschichte / -theorie		Dr. Heike Hümme/Prof. Bernd Wolk		VL	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Das Modul Medienanalyse bildet mit den Bereichen Mediendramaturgie, Medienästhetik und Semiotik und Designgeschichte/-theorie den theoretischen Kern des Faches Mediendesign. Mediendramaturgie vermittelt die Grundzüge der Dramaturgie zeitgenössischer Medien mit ihren jeweiligen Besonderheiten. Ausgehend von den klassischen dramaturgischen Erzählstrategien von Literatur, Theater, Film und Fernsehen, werden Bezüge zu den neuen Medien und ihren spezifischen dramaturgischen Anforderungen und Inhalten hergestellt. Durch konkrete Übungen und Erzählexperimente lernen die Studierenden die spannungsreiche Umsetzung von der Kinodramaturgie bis zur Gameauswertung eines Stoffes kennen.</p> <p>Ergänzend wird im Bereich Medienästhetik und Semiotik an verschiedenen Gegenständen und unter unterschiedlichen Blickwinkeln untersucht, wie audiovisuelle Formen die Zuschauer emotional bewegen. „Medienästhetik“ nach Peter Matussek definiert sich entsprechend als Selbsterfahrung der natürlichen und technischen Vermitteltheit menschlicher Wahrnehmung. Das Aneignen von Wissen, Ideenfindungsprozesse, die kulturell-ästhetische Wurzeln in Verbindung mit ihrer technisch-medialen Umsetzung, sind Gegenstand der Auseinandersetzung in dieser Veranstaltung. Die Einführung in die Grundlagen der Semiotik gibt hier ein weiteres Analysewerkzeug, die Fähigkeit der analytischen Wahrnehmung weiterzuentwickeln und daraus qualitative Beurteilungskategorien zur kritischen Bewertung abzuleiten. Ziel ist es, hierbei den Studierenden effiziente Methoden zur Beurteilung ihrer eigenen Arbeiten an die Hand zu geben und damit ein Werkzeug zu kritischer Reflexion und Auseinandersetzung mit Medieninhalten zu schaffen.</p> <p>Wesentlich zu dieser Selbsteinschätzung ist die Kenntnis der Designgeschichte/-theorie. Die Geschichte des Designs des 20. und 21. Jahrhunderts wird anhand einer charakteristischen Auswahl an Werken und Persönlichkeiten aus dem Produkt-, Industrie-, Grafik- und Kommunikationsdesign nachgezeichnet. Designtheoretische Schriften, als analytisch-theoretische Grundlage zum Verständnis von Design der Vergangenheit, Gegenwart wie Zukunft, erklären die designerischen Absichten. Hierbei wird besonders auf die Frage nach Relevanz und Funktion von Design eingegangen, die von Theoretikern unterschiedlich aufgefasst wird. Der theoretische Diskurs sowie das Kennenlernen von herausragenden Designern befähigen die Studierenden wiederum, eigene Gestaltungen kritisch zu reflektieren.</p>					
Inhalte					
Mediendramaturgie					
<ul style="list-style-type: none">▪ Klassische Erzählstrukturen beim Spiel- und Dokumentarfilm▪ Ebenen des filmischen Erlebens▪ Erzähltheorie und Diegese▪ Dramaturgie unterschiedlicher Genre: Imagefilm, Spot, Game, fiktionale Filmgenre▪ Narrative, deskriptive, experimentelle Erzählstrukturen▪ dramaturgische Besonderheiten der intermedialen Hybridanwendungen und Projektentwicklung in Teamarbeit					

Medienästhetik und Semiotik

- Werkzeuge der Interpretation und Arten der Film- und Medienanalyse:
- Empirisch-sozialwissenschaftliche Medienanalyse
- Einführung in die Semiotik
- Einführung in die Medienästhetik
- Medienimmanent und ästhetisch; soziologisch; psychologisch; ökonomisch
- Selbsterfahrung der natürlichen und technischen Vermitteltheit menschlicher Wahrnehmung
- weiterführende Betrachtungen anhand von medientheoretischen Texten und Aufsätzen

Designgeschichte / -theorie

- Darstellung der Geschichte des Designs des 20. und 21. Jahrhunderts anhand der stilistischen Dekaden sowie ausgewählter Protagonisten aus dem Produkt-, Industrie-, Grafik- und Kommunikationsdesign
- Diskussion von designtheoretischen Schriften und künstlerischen Manifesten als analytisch-theoretische Grundlage zum Verständnis von Design der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft

Literatur und Arbeitsmaterialien

Mediendramaturgie

Balázs, Béla: Der Geist des Films. Frankfurt/Main 2004

Beller, Hans (Hg.): Onscreen/Offscreen: Grenzen Übergänge und Wandel des filmischen Raumes. Stuttgart 2000

Brugger, Elke: Die Multiplot-Struktur im Film. Möglichkeiten, eine Vielzahl von Geschichten zu verbinden und parallel zu erzählen. Münster 2010

Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt/Main 2009

Flashar, Hellmut: Inszenierung der Antike: das griechische Drama auf der Bühne; von der frühen Neuzeit bis zur Gegenwart. München 2009²

Freytag, Gustav: Die Technik des Dramas. Berlin 2012

Hentschläger, Ursula: Webdramaturgie: das audio-visuelle Gesamtereignis. München 2002

Hoffmann, Kay (Hg.): Spiel mit der Wirklichkeit: zur Entwicklung doku-fiktionaler Formate in Film und Fernsehen. Konstanz 2012

Lanzenberger, Wolfgang / Müller, Michael: Unternehmensfilme drehen. Business Movies im digitalen Zeitalter. Konstanz 2010

Scolik, Reinhard / Wippersberg, Julia (Hg.): WebTV – Fernsehen auf neuen Wegen. Beiträge zu Bewegtbildern im Internet. Wien/Berlin/Münster 2009

Sturm, Hertha: Der gestresste Zuschauer: Folgerungen für eine rezipientenorientierte Dramaturgie. Hg.: Grewe-Partsch, Marianne / Doelker, Christian. Stuttgart 2000

Stutterheim, Kerstin: Handbuch der Filmdramaturgie: Das Bauchgefühl und seine Ursachen. Frankfurt/Main 2009

Zag, Roland: Der Publikumsvertrag – Drehbuch, Emotion und der „human factor“. Konstanz 2010

Medienästhetik und Semiotik

Adorno, Theodor W.: Prolog zum Fernsehen [1953]:

Barthes, Roland: Das Reich der Zeichen. Frankfurt/Main 1981

Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit: Drei Studien zur Kultursoziologie. Berlin 2010

Böhm, Andreas / Seidler, Andras: Mediengeschichte. Eine Einführung. Tübingen 2008

Eco, Umberto: Einführung in die Semiotik; Wilhelm Fink Verlag, 2002

Faulstich, Werner: Medienwandel im Industrie- und Massenzeitalter (1830 – 1900). Göttingen 2004



Matussek, Peter: Ästhetik – Aisthetik – Medienästhetik. Leipzig (in Vorbereitung) <http://www.peter-matussek.de>

McLuhan, Marshall: Understanding Media: The Extensions of Man. London 2010

McLuhan, Marshall: Das Medium ist die Botschaft. Dresden 2001

Mikos, Lothar: Film- und Fernsehanalyse. Konstanz 2008²

Pape, Helmut (Hrsg); Peirce, Charles Sanders (Autor) Phänomen und Logik der Zeichen Suhrkamp Verlag 1983

Sottong, Hermann ; Müller, Michael: Zwischen Sender und Empfänger: Eine Einführung in die Semiotik der Kommunikationsgesellschaft, Erich Schmidt Verlag, 1998

Tarkowskij, Andrej: Die versiegelte Zeit. Gedanken zur Kunst, zur Ästhetik und Poetik des Films. Berlin 2009

Designgeschichte/-theorie

Albus, Volker / Woodham, Jonathan M. (Hg.): Design! Das 20. Jahrhundert. München 2000

Beth, Thomas / Jungnickel, Dieter / Lenz, Hanfried: Design Theory Vol. 1 + 2. Cambridge 1999²

Brandes, Uta / Erlhoff, Michael / Schemmann, Nadine: Designtheorie und Designforschung. Paderborn 2009

Buchholz, Kai / Theinert, Justus: Designlehren. Wege deutscher Gestaltungsausbildung. Stuttgart 2007

Meier, Cordula: Design Theorie. Beiträge zu einer Disziplin. Frankfurt am Main 2003²

Schneider, Beat: Design – Eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel/Boston/Berlin 2009

Selle, Gert: Geschichte des Designs in Deutschland. Frankfurt/Main 2007

Walker, John, A.: Designgeschichte. Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin. München 1992



Nr: MD 12	Pflichtmodul: Dynamisches Web-Publishing	Sprache: Deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 3	
		Workload: 240 Std.		Prüfungsform: Projekt	
Voraussetzung für die Teilnahme: keine		Präsenz: 90 Std.	Selbststudium: 150 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Usability		Prof. Dr. Helmut Voullième		Seminar	2
Interactive Design		Prof. Jan Berger		Seminar	2
Web Application		Prof. Jan Berger		Seminar	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Die Studierenden werden zur selbstständigen Konzeption und Erstellung von dynamischen Webanwendungen befähigt. Dazu werden die erweiterten Potenziale des Web-Publishings thematisiert und entsprechende Fähigkeiten für die Programmierung ausgewählter Sprachsysteme, für die Analyse und Verwaltung von Daten vermittelt. Zudem erlernen sie Anwendungssoftware im den Bereichen Web-Services und Online-Befragung durch eigene Programmierungen auf ihre Bedürfnisse anzupassen. Das gesetzte Ziel ist es, auf der Basis strategischer Konzepte eine Vorgehensweise für Konzeption und Realisierung erfolgreicher Inhaltsvermittlung über Web-Sites, Social Media und mobilen Medien aufzuzeigen. Die Studierenden werden befähigt, dynamische Online-Anwendungen im Hinblick auf Screen Design, Kommunikationspotenzial und Rezeption zu beurteilen und die Bedeutung der einzelnen Abschnitte im Produktionsablauf einzuschätzen. Darüber hinaus sollen die Studierenden Web-Sites, Social Media und mobile Medien als interdisziplinäres Produkt analysieren lernen und dazu in der Lage versetzt werden, die Machbarkeit einer Produktion zu beurteilen.</p> <p>Die technischen und inhaltlichen Entwicklungen innerhalb der Medienlandschaft ziehen durch die Einführung von Smartphones, Touchpads und mobilen Formaten auch einen starken gestalterischen Bedarf nach sich. Das Seminar Web Application trägt diesen Tendenzen Rechnung und setzt sich mit der crossmedialen Aufbereitung von Inhalten auseinander. Die Studierenden lernen durch Analyse der verschiedenen Medienträger die Unterschiede und speziellen Anforderungen an diese Medien kennen. Neben der Einführung in die verschiedenen Möglichkeiten der Umsetzung von crossmedialen Inhalten werden sie mit den Werkzeugen und Applikationen zur Erstellung und Entwicklung solcher Formate vertraut gemacht.</p>					
Inhalte					
Usability					
<ul style="list-style-type: none">▪ Theorie und Modelle der Usability▪ Methoden zur Erhebung der Nutzung von Medienangeboten▪ Diskussion der Usability-Methoden im Kontext multimedialer Anwendungen▪ Analysewerkzeuge für die technische Analyse von Websites und Anwendungen wie Heuristische Analyse, Videoaufzeichnung und Tracking-Analyse					



Interactive Design

- Analyse aktueller Internettechnologien
- Analytische Bewertungskriterien für Webanwendungen im Bereich Marketing, E-Learning, Social Media und mobile Medien
- Gestalterische Aspekte der Interaktion und grafischer Benutzeroberflächen
- Aufbereitung von Medien für die crossmediale Produktion

Web Application

- **Entwicklertools und Applikationen**
- **Medienadaption und Transformation**
- **Crossmediale Gesamtkonzepte**
- **Unterschiede zwischen klassischen Medien und mobilen Anwendungen**
- **User-Interfaces, grafische und audio-visuelle Schnittstellen**
- **Mobile Content**

Literatur und Arbeitsmaterialien

Usability

Beier, Markus: Usability. Berlin/Heidelberg 2002

Brosius, Hans-Bernd / Koschel, Frederike: Methoden der empirischen Kommunikationsforschung. Wiesbaden 2003³

Krug, Steve: Don't make me think. Bonn 2002

Nielsen, Jacob: Erfolg des Einfachen. München 2002

Nielson, Jacob / Loranger, Hoa: Web Usability. München 2006

Sarodnick, Florian / Brau, Henning: Methoden der Usability Evaluation. Wissenschaftliche Grundlagen und praktische Anwendung. Bern 2006

Schweibenz, Werner: Qualität im Web. Berlin/Heidelberg 2003

Wegener, Claudia (Hg.): Qualitative Medienforschung. Konstanz 2005

Interactive Design

Bartel, Stefanie: Farben im Webdesign: Symbolik, Farbpsychologie, Gestaltung. Berlin 2003

Breidenich, Christof: @Design: Ästhetik, Kommunikation. Heidelberg 2010

Hoffmann, Manuela: Modernes Webdesign: Gestaltungsprinzipien, Webstandards, Praxis. Bonn 2012

Stapelkamp, Thorsten: Interaction- und Interfacedesign: Web-, Game-, Produkt- und Servicedesign - Usability und Interface als Corporate Identity. Berlin 2010

Web Application

Kersten, Heinrich: Mobile Device Management. Heidelberg 2012

Koller, Dirk: iPhone-Apps entwickeln: Applikationen für iPhone, iPad und iPod touch programmieren. München 2012³

Lucka, Thomas: Spiele entwickeln für iPad, iPhone und iPod touch. München 2012²

Saylor, Michael: The Mobile Wave: wie die revolutionären Entwicklungen des mobilen Webs unsere Welt völlig verändern werden. Kulmbach 2013

Zeppenfeld, Klaus / Bollman, Tilman: Mobile Computing. Dortmund 2010



Nr: MD 13	Pflichtmodul: AV-Design / Postproduktion	Sprache: Deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 4	
	Voraussetzung für die Teilnahme: Erfolgreiches Absolvieren des Moduls MD 7 »Bewegtbildgestaltung«	Workload: 240 Std.		Prüfungsform: Projekt	
Präsenz: 120 Std.		Selbststudium: 120 Std.			
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Studioproduktion		Prof. Tränkle		Labor	2
Sound-Design		Prof. Bernd Wolk		Labor	2
Video-Design / Motion Graphics		Prof. Bernd Wolk		Labor	2
Studio- und Setdesign		Prof. Tränkle		Labor	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Das Modul besteht aus den Schwerpunkten Studioproduktion, Sounddesign, Videodesign und Studio- und Setdesign und knüpft inhaltlich an die Sachthemen des Moduls MD 7 Bewegtbildgestaltung an. Aufbauend auf den grundlegenden Erfahrungen im Umgang mit Bewegtbild und Ton vertieft das Modul die konzeptionellen und praktischen Kenntnisse der Studierenden im Hinblick auf AV-Produktionen, die in einem Video-AV-Studio und dessen Peripherie angesiedelt sind. Dies beinhaltet zum einen das Erlernen der wichtigsten medientechnischen Komponenten wie E-Kameras, Videomischer, Keyer, Lichttechnik, Produktionssoftware und digitale Studiosets. Zum anderen bietet das Modul die Möglichkeit, die zur AV-Video- und Studioproduktion nötigen Kenntnisse im konzeptionell-gestalterischen Bereich zu erwerben und die inhaltlichen Zusammenhänge z. B. zur Herstellung einer TV-Livesendung zu verstehen. Im Rahmen von Gruppenprojekten werden die individuellen Leistungen der Studierenden überprüft.</p> <p>Das Seminar Studioproduktion wird hierbei die unmittelbaren Aspekte des Umgangs mit der Studioteknik und den gestalterischen Möglichkeiten des Erstellens von Sendungen und Bewegtbild-Content in das Modul einbringen. Dazu zählen u. a. die mediengeschichtlichen Aspekte der Studioproduktion.</p> <p>Aufbauend auf den Grundlagen der Tongestaltung und der Tonaufzeichnung der Vorlesung/Übung Audio bietet das Seminar Sounddesign einen vertiefenden Einblick in den Umgang mit Tönen, Geräuschen und Musik im Verhältnis zum visuellen Medium. Dabei liegt ein Schwerpunkt in der Vermittlung von Kenntnissen in der Nachbearbeitung von Klangquellen und deren gezielten Einsatz bei der Tonmischung und Postproduktion von AV-Material wie es z.B. in der Peripherie von Studioproduktionen entsteht. Die Studierenden lernen den selbstständigen Umgang mit Filmmusik, Geräuschcollagen und additionalen Soundeffekten. Die Arbeit und der Umgang mit digitalen Audio-Mischpulten, Audio-Workstations und Sound-Applikationen, wie Protools oder Soundtrack Pro, gehören hierbei zum Praxisteil des Seminars.</p> <p>Die theoretische Auseinandersetzung mit dem Thema findet anhand von Texten und Referaten zu wichtigen Sounddesignern und ihren konzeptionellen Ansätzen im Umgang mit diesem Thema statt.</p> <p>Aufbauend auf der Veranstaltung Compositing vermittelt das Seminar Video-Design / Motion Graphics einen tiefen und umfassenden Einblick in die konzeptionellen Zusammenhänge des Video- und Broadcastdesigns in Bezug auf Corporate Design und Corporate Identity bei der Gestaltung von AV-Produkten und TV-Verpackungen wie z. B. für Info-Magazine. Die künstlerische-gestalterischen und konzeptionellen Schritte bei der Bewegtbild-Realisation werden systematisch anhand von Beispielen und Übungen näher gebracht und befähigen die Studierenden eigene Ideen und Projekte strukturiert und systematisch zu realisieren.</p>					



Das Seminar Studio- und Setdesign dient der Vermittlung von Kenntnissen im Umgang mit realen und virtuellen Studiosets im Zusammenhang mit Studio-Live-Produktionen, Blue/Greenscreen-Aufnahmen, und produktionellen Abläufen und Anforderungen bei TV-/Videostudios. Konzeptionelle sowie unmittelbare gestalterische Aspekte bilden den Schwerpunkt des Seminars. Das Setdesign als Hintergrund und Handlungsspielraum einer Geschichte bildet die Grundlage der inhaltlichen, künstlerischen und technischen Realisation eines Films – den Look - im Rahmen eines vorgegebenen Budgets. Anhand eines einfachen Beispiels entwickeln die Studierenden das Design einer Szene, sie definieren das Milieu, entwickeln ein Raum- und Farbkonzept und erarbeiten Handlungsräume, die die intendierte Emotion des jeweiligen Mediums unterstützen. Die theoretischen Grundlagen beschäftigen sich mit der Analyse von ausgewählten Sets aus der Filmgeschichte. Hierbei steht die künstlerisch-gestalterische und technische Umsetzung im Fokus.

Inhalte

Studioproduktion

- Erstellung und Konzeption eines AV-Studioprojektes in Gruppenarbeit
- Abläufe, produktionelle und inhaltliche Zusammenhänge der Studioproduktion
- Geschichtliche und thematische Aspekte der Studioproduktion
- Studio- und Kameratechnik, Camera-Control-Units, Lichtmessung
- Bildmischung und Studioperipherie, Datenspeicherung im Studiokontext
- Bluescreen, Keyerfunktionen und Ultimatte

Sound-Design

- Sounddesign und Logistik
- Atmos, Effekte, Spezialeffekten
- Endmischung und Mastering: Mono, Stereo, Surround
- Assoziatives Hören
- Die Wirkung von Filmmusik und ihre Einbindung in narrative und dokumentarische AV-Formate
- Sounddesign als Quelle erzählerischer Klang-Dimensionen
- Sounddesign-Kompositionslehre: dramaturgische Verdichtung, Akzente, Dynamik, Leitmotivik
- Technische Aspekte des sounddesign, mehrstufige Texturen
- AV-Projekt in Verbindung mit dem Erlernen einer Sounddesign-Applikation

Video-Design / Motion Graphics

- Designkonzepte
- Dokumentarfilm und Dokumentarische Formate
- Image- und Unternehmensfilm
- Stylequides
- Visuelle Verpackungen für TV und Werbung
- Markendefinition und Corporate Design
- Logogestaltung
- Keyvisual
- Trailer
- Teaser
- Titel-Design
- Die 5 W's des Journalismus, Interview-Regeln



Studio- und Setdesign

- Raum-Zeit-Beziehungen im medialen Kontext
- Bildkomposition im Raum
- Außenraum versus Innenraum
- Logo-Integration
- Setkonzepte und Stilkunde im Focus der Medien- und Filmgeschichte
- Innovative Ansätze bei der Studiogestaltung
- Virtuelle Studiosets und die Integration von 3D-Gestaltungselementen
- Setbeleuchtungskonzepte
- Bluescreen/Greenscreen-Sets
- Grundlagen von Motion-Capture-Systeme und Remote-Control-Units
- Applikationen und Medientechnik zur Erstellung von Studiosets (z.B. Vizrt)
- Arbeitsfelder und Aufgabengebiete des Setdesigners
- Konzeption und Realisation eines Studiosets in Gruppenarbeit
- Historischer Kurzüberblick: von der Laterna Magica bis zur virtuellen Setarchitektur
- Differenzierte Aufgabenstellung: Ausstattung, Filmarchitektur, Szenografie, Art Direction
- von der Previsualisierung zum Set
- Studiobau
- Farb- und Oberflächenschemata – Wirkung im Film
- reale und virtuelle Hintergründe, Übergänge
- Special Effects
- Cooperation Regie, Kamera und Setdesign
- Setdesign und Postproduktion
- Übung im Studio

Literatur und Arbeitsmaterialien

Studioproduktion

Ackermann, Norbert: Lichttechnik: Systeme der Bühnen- und Studiobeleuchtung rationell planen und projektieren. Oldenbourg 2006²

Armbruster, Stefanie / Mikos, Lothar: Innovation im Fernsehen am Beispiel von Quizshow-Formaten. Konstanz 2009

Förster, Kati (Hg): Strategien erfolgreicher TV-Marken: Eine internationale Analyse. Wiesbaden 2011

Görne, Thomas / Warstat, Michael: Studiotechnik: Hintergrund und Praxiswissen. Aachen 2003⁶

Harhaus, Helmut: Licht und Beleuchtung: Studio Basiswissen Workshop 1. Elektronik Ressource 2012

Schade, Hans P. / Röder, Jan: Live-Studioproduktion 3.0: IT-basiert in die Zukunft. Technische Universität Ilmenau, 7. Oktober 2008. Tagungsband TU Ilmenau Universitätsbibliothek. Ilmenau 2008

Scheyer, Michael: Die TV-Serie im Zeitalter der digitalen Globalisierung. Hamburg 2009

Schmidt, Ulrich: Professionelle Videotechnik: Grundlagen, Filmtechnik, Fernsehtechnik, Geräte- und Studiotechnik in SD, HD, DI, 3D. Berlin 2013⁵

Türschmann, Jörg / Wagner, Birgit (Hg): TV global: Erfolgreiche Fernseh-Formate im internationalen Vergleich. Bielefeld 2011

Werner, Horst: Fernsehen machen. Konstanz 2009



Sound-Design

Bronner, Kai / Hirt, Rainer (Hg.): Audio-Branding: Brands, Sound and Communication. Baden-Baden 2009
Chion, Michel: Audio-Vision: Sound on Screen. New York 2001
Flückiger, Barbara: Sound-Design: Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg 2010
Friedrich, Hans Jörg: Tontechnik für Mediengestalter: Töne hören – Technik verstehen – Medien gestalten. Berlin 2008
Friesecke, Andreas: Die audio-Enzyklopädie: ein Nachschlagewerk für Tontechniker. München 2007
Henle, Hubert: Das Tonstudio Handbuch: praktische Einführung in die professionelle Aufnahmetechnik. München 2001
Lensing, Jörg U.: Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition – Über die Gestaltung von Filmtönen. Stein-Bockenheim 2009
Purcell, John: Dialogue Editing for Motion Pictures – A Guide to the Invisible Art. Amsterdam 2007
Raffaseder, Hannes: Audiodesign. München 2010
Watkinson, John: The Art of Digital Audio. Oxford 2005
Zeitschriften: Der Kameramann, Digital Production
Web: www.film-sound-design.de www.filmsound.org www.raffaseder.com/Sounddesign.html
www.allthatsounds.net www.slashcam.com

Video-Design / Motion Graphics

Baer, Kim: Information Design Workbook: graphics approaches, solutions and inspirations and 30 Case Studies. Beverly 2009
Bartholdy, Björn: Broadcast Design. Köln 2007
Bellantoni, Jeff / Woolman, Matt: Type in Motion. London 2001
Böhnke, Alexander / Hüser, Rembert u.a. (Hg.): Das Buch zum Vorspann: „The title is a shot“. Berlin 2006
Diezmann, Tanja / Gremmler, Tobias: Raster für das Bewegtbild. München 2005
Drate, Spencer / Robbins, David / Salavetz, Judith: Motion by Design: moving graphics for television, music, video, cinema and digital interfaces. Mies 2004
Klanten, Robert: Data Flow. Teil 1 und 2. Berlin 2009/10
Krasner, Jon: Motion graphics & fine art animation. Oxford 2004
Lüdi, Heidi: Movie Worlds: Production Design im Film. Stuttgart 2000
Werner, Horst: Fernsehen machen. Konstanz 2009

Studio- und Setdesign

Bartholdy, Björn: Showreel. 02. Köln 2008
Bartholdy, Björn: Broadcast Design. Köln 2007
Davis, Tony: Stage Design. Berlin 2001
Diezmann, Tanja / Gremmler, Tobias: Raster für das Bewegtbild. München 2005
Klanten, Robert (Hg): Staging Space: Scenic Interiors and Spatial Experiences. Berlin 2010
Lüdi, Toni (Hg.): Designing film: Szenenbilder / Production Designs. Berlin 2010
Müller, Anna (Hg.): Neue Ausstellungsgestaltung 1900-2000 = New Exhibition Design 1900-2000. Stuttgart 2014
Schuberth, Ottmar: Das Bühnenbild: Geschichte - Gestalt – Technik. Wilhelmshaven 2005
Style and Scale, or: Do You Have Anxiety? A Conversation with Ken Adam, Christina Bechtler, Katarina Fritsch and Hans Ulrich Obrist. Berlin 2009
Viebrock, Anna: Bühnen / Räume. Damit die Zeit nicht stehenbleibt. Berlin 2000
Viebrock, Anna: Das Vorgefundene erfinden. Berlin 2011
Wright, Steve: Digital Compositing for Film and Video. Amsterdam 2010³



Nr: MD 14	Pflichtmodul: Kommunikationsmanagement	Sprache: Deutsch		Credits: 7	
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 4	
		Workload: 210 Std.		Prüfungsform: Hausarbeit	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 Std.	Selbststudium: 120 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Corporate Design		Dipl.-Des. Berit Andronis		Labor	2
Projektmanagement		Prof. Jutta Tränkle		Seminar	2
Marken- und Unternehmenskommunikation		Dr. Heike Hümme		VL	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Das Modul Kommunikationsmanagement vermittelt verschiedene Ansätze für die Medienkommunikation von der Konzeption bis zum Projektmanagement. Es setzt sich aus den Veranstaltungen Corporate Design, Projektmanagement und Marken- und Unternehmenskommunikation zusammen.</p> <p>Die Studierenden erfahren in der Veranstaltung Corporate Design theoretisch und praktisch wie ein Markenauftritt initiiert wird und welche Faktoren bei der Konzeption bedacht werden müssen. Methoden zur Ideenfindung, Analyse von Erscheinungsbildern, angewandtes Gestalten und weitere design-relevante Gesichtspunkte können aktiv für eine Kreation eingesetzt werden. Bei der Entwicklung eines Corporate Designs ist nebst verschiedenen Entwurfs- und Visualisierungstechniken eine Implementierung in entsprechende Medien von Bedeutung. Der Fokus liegt auf der medienübergreifenden Anwendbarkeit. Studierende sind in der Lage, Methoden, Konzepte und Werkzeuge des modernen Projektmanagements zu nutzen. Aufgrund analytischer Fähigkeiten können sie Medienproduktionen zielgruppengerecht entwickeln. Des Weiteren erlernen sie in Konzeptionsgesprächen differenzierte Kommunikationsfähigkeiten und Verhandlungsgeschick. Sie sind in der Lage, durch Kooperations- und Teamfähigkeit sowie Zeitmanagement die Qualität- und Produktionsgeschwindigkeit von Medienprodukten durch den Einsatz von adäquaten Techniken zu steigern. Studierende können produktionsrelevante Sachverhalte visualisieren, präsentieren und moderieren, außerdem verfügen sie über die notwendige Konflikt- und Kritikfähigkeit, um die Produktionseffektivität zu steigern. Die Studierenden lernen in der Veranstaltung Marken- und Unternehmenskommunikation die verschiedenen Optionen und Einsatzmöglichkeiten moderner Kommunikationsinstrumente. Die Kommunikation bestimmende Faktoren, wie z.B. Markenwert/-Image, Kundenbindung/ -zufriedenheit oder Kundenpräferenzen am Point of Sale, werden ebenso vermittelt wie die Risiken und Chancen moderner PR-Arbeit mit Blick auf die prioritären (strategischen wie finanziellen) Unternehmensziele. Aufgrund der vermittelten theoretisch-analytischen Fähigkeiten und praktischen Methoden sind Studierende dazu in der Lage, die Veränderungen von medialen Kommunikationsprozessen kompetent zu beurteilen, um daraus Notwendigkeiten für eine Konzeption abzuleiten.</p> <p>Zielsetzung des Moduls ist es, auf der Basis strategischer Konzepte eine Vorgehensweise für Konzeption und Realisierung erfolgreicher Inhaltsvermittlung über Medien aufzuzeigen.</p>					
Inhalte					
Corporate Design					
<ul style="list-style-type: none">▪ Logodesign theoretisch und praktisch▪ Wahrnehmungsgesetze▪ Form- und Farbsymbolik▪ Erscheinungsbilder / Betrachtung und Analyse▪ CI und CD und deren Komponenten▪ Das CD-Manual					



- Visualisierungstechniken wie Moodboarding
- Layout-Prozess
- Entwicklung eines Erscheinungsbildes
- Umsetzung mit vektorbasierter Software
- Briefpapiere, Visitenkarten u. ä.
- Crossmediale Umsetzung

Projektmanagement

- Aspekte der Recherche
- Projekt- und Produktionsplanung
- Kostenermittlung und Kalkulation
- Organisation und Arbeitsteilung bei Medienproduktionen
- Ablaufpläne und Gliederungs-Strukturen von Medienprojekten
- Produktionelle Besonderheiten der jeweiligen Medienswerpunkte
- Verwertungs-Zusammenhänge
- Rechtklärung, Gema
- Organisationstools und Softwareapplikationen für das Projektmanagement

Marken- und Unternehmenskommunikation

- Corporate Identity: Corporate Communications – Corporate Behaviour – Corporate Design
- Corporate Communications: Interne + Externe Unternehmenskommunikation [Markenkommunikation und Public Relations]: Definitionen | Unterschiede | Chancen + Risiken
- Markenstrategien: Vor- und Nachteile im Wettbewerb
- Neuromarketing
- [Marken-]Schutzrechte
- Above-the-line-Maßnahmen | Below-the-line-Maßnahmen: Vor- und Nachteile | Strategie im Streben nach Wettbewerbsvorteilen
- Trendgestützte Markenführung: Entwicklung von Marken | Markentrends
- Markenästhetik: Die Funktion des Designs

Literatur und Arbeitsmaterialien

Corporate Design

Ambrose, Gavin / Harris, Paul: Design Thinking: Fragestellung, Recherche, Ideenfindung, Prototyping, Auswahl, Ausführung, Feedback. München 2010

Birkigt, Klaus u. a.: Corporate Identity, Grundlagen, Funktionen Fallbeispiele. München 2002¹¹

Daldrop, Norbert W. u.a. (Hg.): Corporate Identity und Corporate Design: neues Kompendium. Ludwigsburg 2013³

Healey, Matthew: Logo-Design: über 300 internationale Logos in der Analyse. München 2011

Herbst, Dieter / Scheier, Christian: Corporate Imagery: wie Ihr Unternehmen ein Gesicht bekommt. Berlin 2007²

Herbst, Dieter: Corporate Identity. Berlin 2009⁴

Regenthal G.: Ganzheitliche Corporate Identity: Form, Verhalten und Kommunikation. Wiesbaden 2003

Reins, Armin: Corporate Language: wie Sprache über Erfolg und Misserfolg von Marken und Unternehmen entscheidet. Mainz 2006

Wiedemann, Julius: Logodesign Vol. 3. Köln 2011



Projektmanagement

Clevé, Bastian (Hg.): Von der Idee zum Film. Produktionsmanagement für Film und Fernsehen. Gerlingen 1999

Dress, Peter: Vor Drehbeginn. Effektive Planung von Film- und Fernsehproduktionen. Bergisch Gladbach 2002

Geißendörfer, Hans W. / Leschinsky, Alexander (Hg.) Handbuch Fernsehproduktion: Vom Script über die Produktion bis zur Vermarktung. Neuwied/Kriftel 2002

Martin Ordloff (Hg.) / Wolk, Bernd: Fernsehjournalismus. Konstanz 2005

Wirtz, Bernd W.: Medien- und Internetmanagement. Wiesbaden 2006

Marken- und Unternehmenskommunikation

Bruhn, Manfred: Integrierte Unternehmenskommunikation und Markenkommunikation. Stuttgart 2009⁵

Bruhn, Manfred: Kommunikationspolitik: systematischer Einsatz der Kommunikation für Unternehmen. München 2010⁶

Hettler, Uwe: Social Media Marketing. Marketing mit Blogs, Sozialen Netzwerken und weiteren Anwendungen des Web 2.0. München 2010

Mast, Claudia: Unternehmenskommunikation – ein Leitfaden. Stuttgart 2010⁹

Merten, Klaus / Neujahr, Elke (Hg.): Handbuch der Unternehmenskommunikation. Köln 2007

Piwinger, Manfred (Hg.): Handbuch Unternehmenskommunikation. Wiesbaden 2007

Puttenat, Daniela: Praxishandbuch Presse- und Öffentlichkeitsarbeit. Wiesbaden 2010

Streck, Klaus: Management der Fantasie: Einführung in die werbende Wirtschaftskommunikation. Baden Baden 2010²

Wirtz, Bernd W.: Medien- und Internetmanagement. Wiesbaden 2011⁷

Zerfaß, Ansgar: Unternehmensführung und Öffentlichkeitsarbeit. 2010



Nr: MD 15	Pflichtmodul: Mediale Konzeption	Sprache: Deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 4	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Workload: 240 Std.		Prüfungsform: Hausarbeit	
Präsenz: 60 Std.		Selbststudium: 180 Std.			
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Methoden der Kreativität		<u>Dipl.-Des. Berit Andronis</u>		Seminar	2
Wahlpflichtfach: Medienkonzeption // 1 aus 5 1. Interaktive Medien 2. Audiovisuelle Medien 3. Print 4. Bewegtbild 5. Animation		Prof. Dr. Helmut Voulième Prof. Bernd Wolk Dipl.-Des. Berit Andronis Prof. Jutta Tränkle Prof. Jan Berger		Seminar	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
Methoden der Kreativität					
<p>Das individuelle kreative Verhalten und Arbeiten wird durch das Erlernen und den Einsatz von unterschiedlichen Kreativitätstechniken gesteigert. Verschiedene Visualisierungsmöglichkeiten können aktiv genutzt und auf die jeweilige Problemstellung angewandt bzw. modifiziert werden. Die grundlegenden Bedingungen für ein kreatives Arbeiten sind bekannt, sowie die Möglichkeiten der Steigerung von Kreativität. Intuitiv-kreative Methoden und systematisch-analytische Methoden können unterschieden werden und jeder Studierende kennt die spezifischen Techniken des Portfolios, die ein persönliches optimiertes Entwerfen ermöglichen. Somit können unterschiedliche Techniken für Produktionsvorhaben auch im Team aktiv und angemessen eingesetzt werden. Die erworbenen Kenntnisse sollen in die Medienkonzeption einfließen.</p>					
Wahlpflichtfach: Medienkonzeption // 1 aus 5					
1. Interaktive Medien 2. Audiovisuelle Medien 3. Print 4. Bewegtbild 5. Animation					
<p>Das Modul dient der Differenzierung von Studienschwerpunkten. Es hat zum Ziel, dass Studierende eigenverantwortlich eine komplexe Medienkonzeption durchführen. Es dient der Erstellung eines hochwertigen Medienproduktes in den Wahlpflichtbereichen. Aufgrund der Auswahl haben die Studierenden die Möglichkeit, eine spezifische Vertiefungsrichtung aus den Bereichen Interaktive Medien, AV, Print, Bewegtbild oder Animation zu wählen. Sie haben Gelegenheit, ihre bisher erworbenen theoretischen und praktischen Kenntnisse mit einer Medienkonzeption zu vertiefen, so dass sie in der Lage sind mit fundiertem Fachwissen komplexe Projekte und Problemstellungen realisieren können. Die Studierenden entwickeln dazu eigene Anwendungen in einem thematisch bezogenen Arbeitsgebiet der medialen Kommunikation. Die Konzeption eines zielgruppenadäquaten Inhaltsangebotes bildet hierbei die zentrale strategische Aufgabenstellung mit folgenden Schritten: Konzeptionsentwicklung, Inhaltsaufbereitung, Entwurfsentwicklung.</p>					



Inhalte

Methoden der Kreativität

- Kreativitätsforschung und Forscher
- Vision, Imagination und Intuition
- analytisch-rationales Denken vs. kreatives Denken
- Kreativitätstest-Analyse und Anwendung
- Systematische Ideenfindung und der kreative Prozess
- Theoretische Analyse von Kreativitätstechniken
- Praktischer Einsatz von Kreativitätstechniken
- Aspekte der Wahrnehmung
- Neuronale Verarbeitung
- Stegreifentwürfe und Analyse
- Themenspezifischer Entwurfsprozess

Wahlpflichtfach: Medienkonzeption // 1 aus 5

- Ideenfindungsprozesse und inhaltliche Ausrichtung bzw. Auseinandersetzung
- Recherche und Konzeption unter Berücksichtigung der Besonderheiten der jeweiligen Medien
- Logistik im Umgang mit den jeweiligen Medien
- Teamstrukturen und Prozesse der Arbeitsteilung
- Aspekte der Finanzierung
- Analyse und Auswertung

Literatur und Arbeitsmaterialien

Methoden der Kreativität

- Csikszentmihalyi, M.: Kreativität. Wie sie das Unmögliche schaffen und Ihre Grenzen überwinden, 7. Auflage, Stuttgart 2007
- De Bono, E.: De Bonos neue Denkschule: kreativer denken, effektiver arbeiten, mehr erreichen. Heidelberg 2009³
- Knieß, M.: Kreativitätstechniken: Möglichkeiten und Übungen. München 2006
- Krisztian, G. / Schlempp-Ülker, N.: Ideen visualisieren: Entwerfen und Präsentieren wie ein Profi. Mainz 2011⁶
- Malorny, C.; Schwarz, W.; Backerra, H.: Kreativitätstechniken. Hanser Fachbuchverlag 2002
- Mehlhorn, J.: Kreativität - der Engpassfaktor unserer Zukunft! Mainz 2005
- Pricken, M.: Clou: Strategisches Ideenmanagement in Marketing, Werbung, Medien und Design - Wie innovative Ideenschmieden die Alchemie der Kreativität nutzen. Mainz 2010
- Pricken, M. / Klell, C.: Kribbeln im Kopf: Kreativitätstechniken & Brain-Tools für Werbung & Design. Mainz 2010¹¹
- Pricken, M., Klell, C.: Kribbeln im Kopf – creative sessions. Mainz 2007
- International Society for Intelligence Education / Japan Head Office: An odyssey of the SOI model. Autobiography of Dr. J. P. Guilford. Tokio 1988

Wahlpflichtfach: Medienkonzeption // 1 aus 5

1. Interaktive Medien

- Alby, Tom: Web 2.0.. Konzepte, Anwendungen, Technologien. München 2008³
- Hammer, Norbert / Bensmann Karen: Webdesign für Studium und Beruf. Berlin 2009



2. Audiovisuelle Medien

Arnheim, Rudolf: Film als Kunst. Frankfurt/Main 2004

Diezmann, Tanja / Gremmler, Tobias: Raster für das Bewegtbild. München 2005

Monaco, James: Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien. Reinbek bei Hamburg 2009

Schleicher, Harald / Urban, Alexander (Hg.): Filme machen: Technik, Gestaltung, Kunst – klassisch und digital. Frankfurt/Main 2005

Wright, Steve: Digital Compositing for Film and Video. Burlington 2006

3. Print

Baldwin, J. / Roberts, L. Visuelle Kommunikation : Theorie und Praxis, München 2007

Bann, D.: Die moderne Druckproduktion : der umfassende Ratgeber für Design, Layout, Materialkunde und Einkauf im Digitaldruck, Print on Demand sowie traditionelle Druckverfahren inklusive Weiterverarbeitung, München 2011

Forssmann, Friedrich: Detailtypografie. Mainz 2014⁵

Johansson, Kaj: Printproduktion well done. Mainz 2008

Maxbauer, Andreas: Praxishandbuch Gestaltungsraster: Ordnung ist das halbe Lesen. Mainz 2003²

Schurr, Ulrich: prepress-Knowhow für Grafikdesigner. Heidelberg 2011

Ruddigkeit, Raban: Freistil 5: Die 200 besten Illustratoren. Mainz 2014

Turtschi, Ralf: Making of: kreative Wege und Konzepte in der visuellen Kommunikation. Zürich 2005

Willberg, Hans Peter / Forssman, F.: Lesetypografie, Nachschlagewerk für Fragen zu Schrift und Satz, Mainz 2010⁵

Zappaterra, Yolanda: Editorial Design. München 2008

4. Bewegtbild

Arijon, Daniel: Grammatik der Filmsprache. Frankfurt/Main 2003²

Arnheim, Rudolf: Film als Kunst. Frankfurt/Main 2004

Dunker, Achim: eins zu hundert. Die Möglichkeiten der Kameragestaltung. Konstanz 2012²

Millerson, Gerhard: Handbuch der Beleuchtungstechnik für Film – und Fernsehproduktionen. Köln 1999³

5. Animation

Kerlow, Isaac V.: The art of 3D-Computer Animation and Effects. Hoboken 2009⁴

Pohlmann, Klaus: Der computeranimierte Spielfilm: Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms. Bielefeld 2007

Selby, Andrew: Animation in process. London 2009

Wells, Paul: Animation: Prinzipien, Praxis, Perspektiven. München 2007

Zeitschrift: Digital Production

Internet: www.creativecrash.com



Nr: MD 16	Pflichtmodul: Narrativität und Interaktion	Sprache: Deutsch		Credits: 7	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 4	
		Workload: 210 Std.		Prüfungsform: Projekt	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 Std.	Selbststudium: 120 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Visual Development		Prof. Jan Berger		Labor	2
Game-Design		Prof. Jan Berger		Labor	2
Interactive Storytelling		Prof. Dr. Helmut Voullième		Seminar	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Interactive Storytelling ist ein medialer Gestaltungsbereich, der sich mit der Nutzung von dramaturgischen Strukturen für die Informationsvermittlung in interaktiven Anwendungen beschäftigt. Die Nutzer einer App können dabei ganz wesentlich über den weiteren Verlauf einer Geschichte entscheiden. Ihre Entscheidungen beeinflussen stets die nachfolgenden Szenen innerhalb der Gesamtanwendung. Mit zunehmender interaktiver Vernetzung steigt daher auch der Komplexitätsgrad einer Geschichte. Interactive Storytelling lässt sich um das Konzept des transmedialen Erzählens erweitern. Es bezeichnet eine Strategie, einen bestimmten Inhalt über mehrere Medien interaktiv hinweg zu erzählen. Für ein transmedial erzähltes Projekt wird beispielsweise auf der Basis eines Buches zunächst ein Film produziert, der das Interesse der Konsumenten weckt. Besonders interessierte User nutzen dann die begleitend produzierten Medien wie z.B. Motioncomics, Computerspiele oder Alternate Reality Games und tauschen sich in sozialen Netzwerken über Inhalte aus.</p> <p>Sind die Inhalte definiert, kann im Game Design das eigentliche Spiel und deren Interaktionsmöglichkeiten und -stile definiert werden. Wichtig ist eine gute Spielmechanik, die ein Erlernen einfach gestaltet, ohne geübte Spielerinnen und Spieler zu langweilen. Deshalb sollen die Studierenden erlernen, wie ein durchdachtes Game Design die Erwartungen an das Spielerlebnis erfüllen kann. Dies kann schon anhand einfacher interaktiver Prototypen illustriert und getestet werden.</p> <p>Im Visual Development wird die visuelle Gestaltung konzipiert und ausgearbeitet. Bevor die eigentliche Produktion anfängt, wird der Look und die Gesamterscheinung vorweggenommen und entwickelt, so dass Game Designer und Produktionsteams die Machbarkeit der gewünschten Gestaltung erörtern und auf ein spezifisches Ziel hinarbeiten können. Im Rahmen des Labors Visual Development sollen die Studierenden mit den wesentlichen Merkmalen dieses zentralen Prozessschrittes vertraut gemacht werden und die Relevanz iterativer Gestaltungsprozesse für die praktische Produktion kennenlernen.</p>					
Inhalte					
Visual Development					
<ul style="list-style-type: none">▪ Die Produktionsstufen: Pre-Production, Production und Post-Production▪ Art Packages▪ Key-Art					



- Model Sheets
- Prop Design
- Styleguide
- Moodboards
- Suchfelderweiterung

Game-Design

- Spielmechaniken
- Spielvision und Spielwelt
- Nichtlineare Storylines
- Interaktionstile
- Künstliche Intelligenz
- Nicht-Spieler Figuren
- Level-Design
- Plattformen

Interactive Storytelling

- Konzeptions- und Produktionsmethoden
- Interaktive Vernetzung von Informationen
- Interaktives Geschichtenerzählen
- Diskussion von Fragen der Ästhetik
- Praktischen Erstellung von interaktiven Anwendungen

Literatur und Arbeitsmaterialien

Visual Development

Bacher, Hans P.: Dream Worlds: Production Design for Animation. Amsterdam 2009

Glebas, Francis: Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation. Amsterdam 2010

Hahn, Don (Hg.): Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: The Walt Stanchfield Lectures. Amsterdam 2009

Walt Disney Animation Studios (Hg.): Layout & Background. New York 2011

Walt Disney Animation Studios (Hg.): Design. New York 2010

Game-Design

Chandler, Heather Maxwell: The game production handbook. Hingham 2009²

Jäger, Solveigh: Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele. Berlin 2013

Schell, Jesse; Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln. 2012

Seidelin, Jacob: HTML5-Spieleentwicklung: Browsergames und Spiele-Apps für iPhone, Android und Windows Phone. Weinheim 2013



Interactive Storytelling

Angel, Edward; Interactive Computer Graphics: A Top-Down Approach with Shader-Based OpenGL. Boston 2012⁶

Glassner, Andrew S.; Processing for Visual Artists: How to create expressive Images and Interactive Art. Natick 2010

Jackson, Chris: Flash Cinematic Techniques: Animating and Building Interactive Stories. Oxford 2010

Penz, Francois / Thomas, Maureen (Hg.); Architectures of Illusion: From Motion Pictures to Navigable Interactive Environments. Bristol 2009

Roosendaal, Ton / Wartmann, Carsten: The Blender GameKit: Interactive 3D for Artists. San Francisco 2009

Zwick, Carola / Junge, Barbara: The Digital Turn: Design in the Era of Interactive Technologies. Zürich 2012



Nr: MD 17	Pflichtmodul: Medienpraxis	Sprache: Deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 5	
		Workload: 240 Std.		Prüfungsform: Projekt	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 60 Std.	Selbststudium: 180 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Medienpräsentation / Ausstellungsdesign		Dipl.-Des. Berit Andronis		Seminar	2
Wahlpflichtfach: Medienrealisation // 1 aus 5 1. Interaktive Medien 2. Audiovisuelle Medien 3. Print 4. Bewegtbild 5. Animation		Prof. Dr. Helmut Voulième Prof. Bernd Wolk Dipl.-Des. Berit Andronis Prof. Jutta Tränkle Prof. Jan Berger		Seminar	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
Medienpräsentation / Ausstellungsdesign					
<p>Aspekte des Ausstellungswesens und der Medienpräsentation sollen aktiv zum Einsatz kommen und die Besonderheiten des räumlichen Gestaltens und dessen enge Verknüpfung mit Kommunikationsdesign in Einklang bringen. Die Studierenden sind sich der besonderen Bedeutung der unterschiedlichen Aufgaben im angewandten, professionellen Ausstellungsdesign (künstlerische, kuratorische und architektonische) bewusst. Sie können sowohl theoretische, designrelevante wie praktische Grundlagen verknüpfen und sind somit in der Lage diese Kompetenzen zu vernetzen, um gestalterisch handlungsfähig zu werden, im speziellen die adäquate Vermittlung von Inhalten mittels visueller Kommunikation und Mediatisierung von Objekten in Räumen. Die Studierenden werden in diesem Rahmen eine Mediendesign-Ausstellung konzipieren und realisieren.</p>					
Wahlpflichtfach: Medienrealisation // 1 aus 5					
<ol style="list-style-type: none">1. Interaktive Medien2. Audiovisuelle Medien3. Print4. Bewegtbild5. Animation					
<p>Das Praxis-Projekt dient der Erstellung eines hochwertigen Medienproduktes in einem von fünf Wahlpflicht-bereichen: Interaktive Medien, Audiovisuelle Medien, Print, Bewegtbild und Animation. Es zeigt, dass die Studierenden befähigt sind, verschiedene Kreativtechniken zur Optimierung von Arbeitsergebnissen einzusetzen. Da sie bereits im Vorfeld durch eine ausführliche Konzeption differenzierte Lösungsmöglichkeiten erarbeitet haben, liegt der Fokus auf einer komplexen Medienproduktion. Nebst Kommunikationsfähigkeiten steigern die Studierenden ihre Kooperations- und Teamfähigkeit sowie ihr Zeit- und Selbstmanagement, welches letztlich die Qualität und Produktionsgeschwindigkeit ihrer Medienproduktion steigert. Die Studierenden entwickeln dazu eigene Anwendungen in einem thematisch bezogenen Arbeitsgebiet der medialen Kommunikation. Sie erhalten damit die Gelegenheit, ihr bisher angeeignetes theoretisches und praktischen Wissen projektorientiert umzusetzen.</p> <p>Die Konzeption und Realisierung eines zielgruppenadäquaten Inhaltsangebotes bilden die zentrale strate-gische Aufgabenstellung mit folgenden Schritten: Konzeptionsentwicklung, Inhaltsaufbereitung, Produktion und Evaluation. Sowohl die schriftliche Konzeption als auch das Produkt werden von einem Gutachteraus-schuss bewertet, der aus Hochschullehrern und Praktikern besteht.</p>					

Inhalte

Medienpräsentation / Ausstellungsdesign

- Lage, Methoden, Konzepte und Werkzeuge des Qualitätsmanagements für Medien
- Zielgruppengerechte Konzeption eines komplexen Praxisprojekts
- Betrachten der Bandbreite verschiedener Ausstellungstypen
- Analyse von kultur- und kunsthistorischen Ausstellungen, Messepräsentationen
- Erarbeitung einer strategischen Konzeption
- Erarbeitung einer durchgängigen visuellen Konzeption
- Gestaltung der Printmedien
- Analyse der räumlichen Gegebenheiten
- Entwurfs- und Konzeptionsphase
- Lichtdesign
- Kommunikationsstrategie
- Umsetzungsphase
- Organisation, Entwurfsrealisation und Implementierung

Wahlpflichtfach: Medienrealisation // 1 aus 5

1. Interaktive Medien

- Projektrealisation
- Besonderheiten bei der Umsetzung eines interaktiven Medienprojekts
- Projektbesprechungen und Betreuung der Arbeitsschritte
- Auswertung und Evaluation des Projekts
- Präsentationsmodalitäten

2. Audiovisuelle Medien

- Gruppen- und Einzel-Projektbesprechungen
- Organisation des Rohmaterials
- Medienadäquate Realisation
- Technische und organisatorische Abläufe
- Teamstrukturen und Arbeitsteilung im produktionsellen Umfeld
- Finanzierungsmodelle und Filmförderung

3. Print

- Gruppen- und Einzel-Projektbesprechungen
- Finales Layouten und Betreuung der einzelnen Korrekturphasen
- Produktion der Inhalte (z. B. Fotografie)
- Beachtung Corporate Designs
- Druckvorstufen - Reinzeichnung
- Druck- und Produktionstechnische Besonderheiten, Realisation
- Präsentation und Reflektion
- Projektevaluation



4. **Bewegtbild**

- Umsetzung und Realisation eines Kamera-/Studio-Projektes
- Projektbesprechung und Briefing
- Aufgabenteilung und Organisation
- Logistische Aspekte und Zeitplanung
- Teamorganisation

5. **Animation**

- Gruppen- und Einzel-Projektbesprechungen
- Animationsworkflow
- Projektrealisation
- Aufbereitung und Strukturierung der Mediendaten
- Advanced Rendering und Rendserver
- Projektevaluation

Literatur und Arbeitsmaterialien

Medienpräsentation / Ausstellungsdesign

Griffiths, Alyn: 21st century lighting design. New York 2014

Hudson, Ursula: Visuelle Gestaltung. Sulgen 2010

Kramer, Sybille: Exhibition Design. Salenstein 2014

Kupetz, Andrej: Interior innovation award, Frankfurt/Main 2014

Lach, Klaus: Visuelles Marketing: verkaufsstarke Warenpräsentation am Point of Sale; Trends - Strategien - Praxis-Tipps. Neuwied 2013

Locker, Pam: Ausstellungsdesign, München 2011

Schittich, Christian: Ausstellen und Präsentieren: Museumskonzepte, Markeninszenierung, Messedesign. Basel 2009

Trüby, Stephan (Hg.): Spatial Design: Gespräche über Architekturen, Ausstellungen, Bühnenbilder und urbane Interventionen. Zürich 2013

Vogel, Fritz Franz: Das Handbuch der Exponatik: vom Ausstellen und Zeigen. Köln 2012

Widrich, Virgil (Hg.): Inszenierung und neue Medien/Presentation and New Media: 10 Jahre checkpointmedia: Konzepte, Wege, Visionen / 10 Years checkpointmedia: Concepts, Paths, Visions. Wien 2012

Wahlpflichtfach: Medienrealisation // 1 aus 5

1. Interaktive Medien

Bossert, Martin / Bossert, Sebastian: Mathematik der digitalen Medien: präzise - verständlich – einleuchtend. Berlin 2010

Kersten, Heinrich / Klett, Gerhard: Mobile Device Management. Heidelberg 2012

Manschwetius, Uwe / Rumler, Andrea (Hg.): Strategisches Internetmarketing: Entwicklungen in der Net-Economy. Wiesbaden 2002

Wirtz, Bernd W.: Medien- und Internetmanagement. Wiesbaden 2012

2. Audiovisuelle Medien

Clevé, Bastian (Hg.): Von der Idee zum Film. Produktionsmanagement für Film und Fernsehen. Gerlingen 2009⁵

Dress, Peter: Vor Drehbeginn. Effektive Planung von Film- und Fernsehproduktionen. Bergisch Gladbach 2002

Geißendörfer, Hans W. / Leschinsky, Alexander (Hg.) Handbuch Fernsehproduktion: Vom Script über die Produktion bis zur Vermarktung. Neuwied/Kriftel 2002

Warren, Bettina / Wolk, Bernd / Martin Ordolff (Hrsg): Fernsehjournalismus. Konstanz 2005

Werner, Horst: Fernsehen machen. Konstanz 2009

White, Tony: Digitale Animation vom Bleistift zum Pixel. Heidelberg 2008



3. Print

Böhringer, Joachim: Kompendium der Mediengestaltung Digital und Print : Konzeption und Gestaltung, Produktion und Technik für Digital- und Printmedien, Berlin 2014⁶

Jedlicka, Wendy: Sustainable Graphic Design : Tools, Systems and Strategies for Innovative Print Design, Wiley 2013

Ott, Tobias / Blana, Hubert: Die Herstellung : Handbuch für Gestaltung, Kalkulation und Produktion gedruckter und digitaler Medien, Berlin 2014⁵

Schneeberger, Hans Peter / Feix, Robert: Adobe InDesign CS6. Das umfassende Handbuch. Bonn 2012

Schneeberger, Hans Peter: PDF in der Druckvorstufe. Das umfassende Handbuch. Bonn 2014

4. Bewegtbild

Arijon, Daniel: Grammatik der Filmsprache. Frankfurt/Main 2003²

Arnheim, Rudolf: Film als Kunst. Frankfurt/Main 2004

Dress, Peter: Vor Drehbeginn. Effektive Planung von Film- und Fernsehproduktionen. Bergisch Gladbach 2002

Dunker, Achim: eins zu hundert. Die Möglichkeiten der Kameragestaltung. Konstanz 2012²

Millerson, Gerhard: Handbuch der Beleuchtungstechnik für Film – und Fernsehproduktionen. Köln 1999³

5. Animation

Kerlow, Isaac V.: The art of 3D-Computer Animation and Effects. Hoboken 2009

Pohlmann, Klaus: Der computeranimierte Spielfilm: Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms. Bielefeld 2007

Selby, Andrew: Animation in process. London 2009

Wells, Paul: Animation: Prinzipien, Praxis, Perspektiven. München 2007

Zeitschrift: Digital Production

Internet: www.creativecrash.com



Nr: MD 18	Pflichtmodul: Medienwirtschaft	Sprache: Deutsch		Credits: 6	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 5	
		Workload: Std.		Prüfungsform: Klausur (120)	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 Std.	Selbststudium: 90 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Medienrecht		Reimar Schmidt		VL	2
Strategisches Marketing		Carsten Wiljes		VL	2
Medienlogistik und -kalkulation		Prof. Bernd Wolk		VL	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Das Modul beschäftigt sich mit den verschiedenen medienwirtschaftlichen Aspekten des Mediendesigns von der rechtlichen, logistischen und organisatorischen Seite. Dabei lernen die Studierenden in Medienrecht die unterschiedlichen Schutzrechte der Medienbranche kennen. Schwerpunktmäßig diejenigen, mit denen sie ihre eigenen Designleistungen schützen lassen können sowie solche, die es zwingend zu beachten gilt. Ziel ist es, dass sie bereits bei der Planung und Produktion schutzrechtliche Maßnahmen berücksichtigen und parallel zum Fertigungsprozess der Leistungen einleiten.</p> <p>Ergänzend hierzu entwickeln Studierende im strategischem Marketing eigene, individuelle Marketingkonzepte und können Werbemaßnahmen gestalten, die medial fundiert sind. Sie lernen die Methoden des Customer-Relationship-Management kennen und im Medienbereich sinnvoll und effizient einzusetzen. Abgerundet wird das Modul durch Vorlesungen in Medienlogistik und –kalkulation.</p> <p>Hier lernen Studierenden die verschiedenen Arten der Kalkulation von digitalen Medienprodukten und ihre produktio-nellen Besonderheiten kennen. Anhand von Analysen unterschiedlicher realer Projektsituationen erkennen sie die bei der Projektplanung von Medienkonzepten erforderlichen Schritte und Verfahrensweisen, um kosteneffizient Medien-projekte zur Realisation zu bringen.</p>					
Inhalte					
Medienrecht					
<ul style="list-style-type: none">▪ Rechtliche Zusammenhänge bei der Konzeption, der Realisierung und dem Vertrieb von Medienprodukten▪ Schutz der eigenen Leistung sowie die zur Wahrung der Rechte anderer.▪ Überblick über die wichtigsten rechtlichen Aspekte u. a. im Zusammenhang mit dem Word-Wide-Web und Social-Media-Anwendungen▪ Urheberrecht▪ Markenrecht in unterschiedlichen Ausprägungen▪ Wettbewerbsrecht▪ Onlinerecht und Verbraucherschutzrecht▪ Gesetzesänderungen und Haftungsprobleme▪ Vertragsentwürfe und relevante Gerichtsurteile					



Strategisches Marketing

- Grundlagen der Marktsegmentierung und des Marketings
- Vorgehensweise bei der Erstellung eines Marketingkonzepts
- Vorstellung der wichtigsten strategischen Basisoptionen
- Einordnung und Stellenwert der Kommunikationspolitik im Marketing-Mix
- Potenziale des Online- und Mobile-Marketings
- informative und emotionale Produktpositionierung
- Beeinflussung der Verbraucher durch Werbung
- Zielgruppenanalyse, Konsumententypologien und Konsumverhalten
- Entwicklung von Ideen für neue strategische Ansätze und Perspektiven im Marketing
- Umsetzung im Bereich des Customer-Relationship-Management
- Kundenbeziehung und stärkere Kundenbindung erfordern gezielte Maßnahmen
- Erstellung von Kundenprofilen und Zielgruppendefinitionen nach Datenzentralisierung
- Automatisierung von Kommunikationsprozessen
- Personalisierung der Kommunikation mit abschließender Erfolgskontrolle

Medienlogistik und –kalkulation

- Grundlagen des Briefing
- Briefing-Arten
- Projektplanung
- Angebotsumfeld, Konkurrenz
- Recherche
- Zielgruppe
- Präsentationsformen
- Pitching
- Kostenplan
- »Geheime« Zusatzkosten
- Produktionsplanung
- Vorproduktion
- Finanzierungsphase
- Kalkulationsarten
- Förderungen
- Produktionsphase
- Die Finanzierung
- Finanzierungsplanung
- Kalkulation
- Kalkulationspositionen
- Produktionsabschluss

Literatur und Arbeitsmaterialien

Medienrecht

Barton, Dirk-Michael: Multimediarecht. Stuttgart 2010

Fechner, Frank: Medienrecht: Lehrbuch des gesamten Medienrechts unter besonderer Berücksichtigung von Presse, Rundfunk und Multimedia. Tübingen 2011¹²



Hamm, Margaretha / Köhler, Dorothee / Riedel, Hergen / Sutthaimer, Karin: Berufs- und Karriereplaner Medien und Kommunikation 2003/04 – für die Medienmacher von morgen. Wiesbaden 2003

Homann, Hans Jürgen: Praxishandbuch Filmrecht: ein Leitfaden für Film-, Fernseh- und Medienschaffende. Berlin 2009³

Homann, Hans-Jürgen: Praxishandbuch Musikrecht: ein Leitfaden für Musik- und Medienschaffende. Berlin 2007

Kobuss, Joachim: Existenzgründung und -sicherung für Designer. München 2006

Kobuss, Joachim: Erfolgreich als Designer: Designrechte international schützen und managen. Basel 2009

Koch, Uwe / Otto, Dirk / Rüdlin, Mark: Recht für Grafiker und Webdesigner: Verträge, Schutz der kreativen Leistung, Selbstständigkeit, Versicherungen, Steuern. Bonn 2011⁹

Loef, Robert: Zum Spannungsfeld zwischen Medienfreiheit und Persönlichkeitsschutz: Unterhaltungs-öffentlichkeit und privates Medienrecht. Baden Baden 2009

Merx, Oliver (Hg.): Multimedia-Recht für die Praxis. Berlin 2002

Strategisches Marketing

Backhaus, Klaus / Schneider, Helmut: Strategisches Marketing. Stuttgart 2009²

Bischkopf, Tobias: Vom Käufer zum Mitgestalter: Konsumentenmarketing in der Postmoderne. Frankfurt/Main 2010

Bruhn, Manfred: Marketing. Wiesbaden 2010¹⁰

Kotler, Philip / Keller, Kevin Lane: Marketing-Management. München 2007¹²

Kroeber-Riel, Werner / Gröppel-Klein, Andrea: Konsumentenverhalten. München 2013¹⁰

Lammenett, Erwin: Praxiswissen Online-Marketing: Affiliate- und E-Mail-Marketing, Suchmaschinenmarketing, Online-Werbung, Social Media, Online-PR. Wiesbaden 2014⁴

Siebert, Gabriele / Brecheis, Dieter: Werbung in der Medien- und Informationsgesellschaft. Wiesbaden 2010²

Wiedmann, Klaus-Peter (Hg.): Konsumentenverhalten im Internet: Konzepte, Erfahrungen, Methoden. Wiesbaden 2004

Medienlogistik und –kalkulation

Clevé, Bastian (Hg.): Von der Idee zum Film. Produktionsmanagement für Film und Fernsehen. Gerlingen 1999

Dress, Peter: Vor Drehbeginn. Effektive Planung von Film- und Fernsehproduktionen. Bergisch Gladbach 2002

Geißendörfer, Hans W. / Leschinsky, Alexander (Hg.) Handbuch Fernsehproduktion: Vom Script über die Produktion bis zur Vermarktung. Neuwied/Kriftel 2002

Glaubitz, Uta, und Andrea Dornseif: Jobs für Filmfreaks, Frankfurt am Main 2001

Böhringer, Joachim / Bühler Peter / Schlaich, Patrick: Kompendium der Mediengestaltung - Konzeption und Gestaltung für Digital- und Printmedien. Berlin 2014⁶

Gläser, Martin: Medienmanagement München 2001³

Werner, Horst: Fernsehen machen. Konstanz 2009

Wirtz, Bernd W.: Medien- und Internetmanagement. Wiesbaden 2013⁸



Nr: MD 19	Pflichtmodul: Film- und AV-Praxis	Sprache: Deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 5	
		Workload: 240 Std.		Prüfungsform: Projekt	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 Std.	Selbststudium: 150 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Werbe- und Industriefilm		Prof. Bernd Wolk		Seminar	2
Experimentelle Filmgestaltung		Prof. Jutta Tränkle		Labor	2
Dokumentar- und Kurzspielfilm		<u>Prof. Bernd Wolk</u>		Seminar	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Das Modul besteht aus den Seminaren Werbe- und Industriefilm, Kurzspielfilm und experimentelle Filmgestaltung. Es beschäftigt sich vertiefend mit den verschiedenen Erscheinungs- und Ausdrucksformen der Bewegtbildmedien und deren unterschiedlicher konzeptioneller Herangehensweise bei der Konzeptionierung und Realisation. Die Studierenden sollen anhand eigener Projektideen einen selbstständigen Umgang mit Bewegtbild-Projekten und ihrer Umsetzung entwickeln.</p> <p>Hierbei vermittelt das Seminar Werbe- und Industriefilm die inhaltlichen, dramaturgischen und konzeptionellen Aspekte der Gestaltung von Werbe- Wirtschafts- und Industrie-Filmen. Neben den klassischen Distributionsformen der AV-Produktionen z. B. als Messevideos, Imagefilme und Werbung für TV und Kino lernen die Studierenden die Möglichkeiten des Virals und der interaktiven Einbindung von Bewegtbildern in Webseiten und crossmedialen Strukturen kennen.</p> <p>Das Seminar Kurzspielfilm knüpft an das Seminar Drehbuch- und Stoffentwicklung an und bietet eine Vertiefung der Kenntnisse bei der Entwicklung und Realisation narrativer AV-Produktionen. Grundlagen der Schauspielerführung, der Regie, der Decoupage, werden ebenso behandelt wie das Erstellen eines Drehplans und das Kalkulieren, Einreichen und Pitchen eines Filmprojekts bei Förderungsanstalten. Die Vermittlung zusätzlicher Kenntnisse in Dramaturgie und die Analyse von bereits umgesetzten Kurzfilmprojekten helfen den Studierenden ein umfassendes Verständnis der Arbeitsabläufe und der erzählerischen Konzepte zu bekommen, die als Ansätze und Vorbereitung zur Entwicklung eigener Projekte dienen.</p> <p>Bei dem Seminar Experimentelle Filmgestaltung geht um eine freie Herangehensweise an die AV-Medien und das Ausloten der inhaltlichen und gestalterischen Perspektiven in Bezug auf das bewegte Bild. Originelle Konzepte und ungewöhnliche Umsetzungsideen stehen hier im Vordergrund. Durch das kreative Umgehen mit der bisher bekannten und erschlossenen Digitaltechnik und dem reflektierten Bildverständnis lassen die Studierenden neue filmische Bildwelten entstehen. Davor setzen sie sich mit Kurzreferaten mit wichtigen Vertretern der Geschichte des experimentellen Filmgestaltens vom Bauhaus bis zur Gegenwart auseinander.</p>					
Inhalte					
Werbe- und Industriefilm					
<ul style="list-style-type: none">▪ Ausgehend von Recherche, Konzeption und Storyboarding werden alle zugehörigen Aspekte der Realisation von hochwertigen Werbe- und Industriefilmen ausführlich behandelt und bieten den Studierenden ein vertieftes Rüstzeug für eigene Produktionen.▪ Konzeption und Umsetzung eines eigenen individuellen, thematisch zugehörigen AV-Projekts sein, das in Gruppenarbeit erstellt wird.▪ Die theoretischen Zusammenhänge bei der Kalkulation und Logistik solcher Produktionen werden anhand von konkreten Beispielen präsentiert, was für das übergreifende Verständnis sehr wichtig ist.					



Experimentelle Filmgestaltung

- Entwicklungslinien im Experimentalfilm
- Futuristischer und absoluter Film
- Struktureller Film und Expanded Cinema
- Entwicklungslinien in der Videokunst
- Die künstlerische Arbeit mit Film und Video
- Exemplarische Arbeitsansätze: Loop und Rhythmus

Dokumentar- und Kurzspielfilm

- Analyse von Kurzfilmen im Hinblick auf Dramaturgie und Erzählung.
- Konzeption und Entwicklung eigener Erzählstrategien und Haltungen.
- Grundlagentechniken der Regie und Schauspielerführung für fiktionale Genres
- Szenische Auflösung und Umsetzung eines individuellen Kurzspielfilmkonzepts in Gruppenarbeit.
- Erstellung einer Kosten-Kalkulation und eines detaillierten Drehplanes für ein narratives Film/AV-Projekt.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Werbe- und Industriefilm

Bordwell, David: Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte. Frankfurt/Main 2006³

Eick, Dennis: Exposé, Treatment und Konzept. Konstanz 2005

Heiser, Albert: Das Drehbuch zum Drehbuch: Erzählstrategien im Werbespots, -filme und Virals. Berlin 2009

Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart 2012⁵

Lanzenberger, Wolfgang / Müller, Michael: Unternehmensfilme drehen. Konstanz 2010

Mikunda, Christian: Kino spüren – Strategien der emotionalen Filmgestaltung. Wien 2002

Reisz, Karel / Millar, Gavin: Geschichte und Technik der Filmmontage. München 1988

Schleicher, Harald / Urban, Alexander: Filme machen. Frankfurt/Main 2005

Scolik, Reinhard / Wippersberg, Julia (Hg): WebTV – Fernsehen auf neuen Wegen. Wien 2009

Zag, Roland: Der Publikumsvertrag – Drehbuch, Emotion und der »human factor«. Konstanz 2010

Zeitschrift: Film- und TV-Kameramann

Links: Bildwirkung, Rezeption des Zuschauers: http://www.andreashurni.ch/bildgestaltung/index_wirkung.html;

Bildanalyse / Interpretation / Bildvergleich: <http://www.artwebs.de/bildanalyse.html>

Experimentelle Filmgestaltung

Barnwell, Jane: Grundlagen der Filmgestaltung. München 2009

Ebner, Martin (Hg.): Poor man's expression: technology, experimental film, conceptual art. Berlin 2011

Hein, Birgit / Schöne, Martin (Hg.): Well...come 21: Realität und Bewusstsein im 21. Jahrhundert. Braunschweig 2008

Hein, Birgit: Die experimentelle Filmtradition des Bauhauses. In: Maske und Kothurn. Band 57, Heft 1-2, S. 63–74

Halle, Randall / Steingrövern, Reinhild (Hg.): After the avantgarde: contemporary German and Austrian experimental film. New York 2008

Kaul, Susanne / Palmier, Jean-Pierre: David Lynch. Einführung in seine Filme und Filmästhetik. München 2011

Kiening, Christian: Der absolute Film: Dokumente der Medienavantgarde (1912 - 1936). Zürich 2012

Vogel, Amos: Film als subversive Kunst. Reinbek bei Hamburg 2000



Lumley, Robert: Entering the frame: cinema and history in the films of Yervant Gianikian and Angela Ricci Lucchi. Oxford 2011

Mattuschka, Mara: Ein Lichtblick. Vademekum mit Texten und Bildern. Tübingen 1999

Petzke, Ingo (u.a.): Das Experimentalfilm-Handbuch. Frankfurt/Main 1989

Todd, Antony: Authorship and the Films of David Lynch: Aesthetic Receptions in Contemporary Hollywood. New York 2012

Young, Paul / Duncan, Paul(Hg): Art cinema. Hong Kong 2009

Weiss, Peter: Avantgarde Film. Frankfurt/Main 1995

<http://jonasmekas.com/diary/>

Dokumentar- und Kurzspielfilm

Arijon, Daniel: Grammatik der Filmsprache. Frankfurt/Main 2003²

Arnheim, Rudolf: Film als Kunst. Frankfurt/Main 1979

Bordwell, David: Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte. Frankfurt/Main 2006³

Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten (Taschenbuch)

Cowgill, Linda J.: Wie man Kurzfilme schreibt. Frankfurt/Main 2001

Deleuze, Gilles: Das Bewegungs-Bild. Kino 1. Frankfurt/Main 1989

Katz, Steven D.: Die richtige Einstellung. Zur Bildsprache des Films. Das Handbuch. Frankfurt/Main 1998

Mikunda, Christian: Kino spüren – Strategien der emotionalen Filmgestaltung. Wien 2002

Schleicher, Harald; Urban, Alexander: Filme machen. Frankfurt/Main 2005

Vineyard, Jeremy: Crashkurs Filmauflösung Kameratechniken und Bildsprache des Kinos. Frankfurt/Main 2010³

Zag, Roland: Der Publikumsvertrag – Drehbuch, Emotion und der »human factor«. Konstanz 2010



Nr: MD 20	Pflichtmodul: Virtuelle Welten	Sprache: Deutsch		Credits: 7	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 5	
		Workload: 210 Std.		Prüfungsform: Projekt	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Präsenz: 60 Std.	Selbststudium: 150 Std.		
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam <u>(verantwortlich)</u>		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Animation-Produktion		Prof. Jan Berger		Labor	2
Autorensysteme		<u>Prof. Jan Berger</u>		Seminar	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p>Ziel dieses Moduls ist die Vertiefung und Anwendung von Kenntnissen der theoretischen und praktischen 2D- und 3D-Animationstechniken und –methoden. Interaktive Anwendungen wie Spiele und lineare Formate wie Filme haben große Ähnlichkeiten in der Produktion, jedoch auch einige sehr gravierende Unterschiede. Diese Unterschiede und Gemeinsamkeiten und den damit verbundenen Stärken und Schwächen der jeweiligen Medien gilt es auszuloten und zu erkennen. Basierend auf eigenen Konzepten sollen Studierende eigenständig eine Produktion durchführen, die hohe Anteile von am Computer generierten Inhalten haben.</p> <p>Ausgehend von Storyboards und gezeichneten Bewegungen werden die im Seminar »Character Design« im 4. Semester erworbenen Fähigkeiten weiter vertieft und mit den Ausdrucksmitteln der Narration und der 3D-Animation verknüpft. Die Studierenden sollen ein solides Fundament an Mitteln und Methoden erlernen, die es ihnen ermöglicht, eigenständig animierte Inhalte zu generieren und crossmedial zu präsentieren, beispielsweise für ein Pitching oder zur Bewerbung bei einem potenziellen Arbeitgeber.</p>					
Inhalte					
Animation Produktion					
Produktionsstufen für lineare und interaktive Medien					
<ul style="list-style-type: none">▪ Concept Art▪ Animatics▪ Layout▪ Modelling▪ Look Development▪ Rigging▪ Animation▪ Lighting▪ Compositing▪ Editorial					
Autorensysteme					
<ul style="list-style-type: none">▪ Konzepte für die Präsentation crossmedialer Inhalte▪ Asset Management und Arbeitsorganisation/Planung▪ Authoring- und Präsentations-Medien, Formate und Materialtransfer▪ Medienspezifische Anforderungen und Medienoptimierung					



- Portfolio-Erstellung und Interfaces
- Praxis im Umgang mit Authoringssystemen, wie z.B. DVD StudioPro, Keynote, Indesign, Flash o. ä.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Animation Produktion

Bancroft, Tom: Character Mentor: Learn by example to use Expressions, Poses, and Staging to bring your Characters to Life. New York 2012

Blättermann, Maik: Grundlagen der 3D-Charakterentwicklung und Animation: Von der Skizze zur dreidimensionalen Figur. Saarbrücken 2010

Hart, Christopher: How to draw Animations: Learn the Art of Animation from Character Design to Storyboards and Layouts. New York 1997

Heller, Sabine: Charakter-Animation in Film und Fernsehen: Analyse und Entwicklung von zwei- und dreidimensionalen Charakteren. München 2009

Pardew, Les: Character Emotion in 2D and 3D Animation. Boston 2008

Pfeffer, Melina: Anthropomorphisierung im Animationsfilm. München 2012

Pohlmann, Klaus: Der computeranimierte Spielfilm: Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms. Bielefeld 2007

Autorensysteme

Baron, Cynthia L.: Designing a Digital Portfolio. Berkeley 2010

Caldwell, Cath: Überzeugende Portfolios für Grafikdesigner. München 2011

Clazie, Ian: Digitale Design-Portfolios. München 2011

Dudney, Bill: Core Animation for Mac OS X and the iPhone: Creating Compelling Dynamic User Interfaces. Raleigh 2008

Hesse, Jürgen / Schrader, Hans Christian: Bewerbung Beruf & Karriere / Bewerbungsstrategien für Hochschulabsolventen. Freising 2013

Hofert, Svenja: Beruf & Karriere Bewerbungs- und Praxismappen / Praxismappe für die perfekte Internetbewerbung. Freising 2012

Sitter, Martin: DVD Studio Pro 4 Second Edition. Berkeley 2010³



Nr: MD 21	Pflichtmodul: Praxisphase und Bachelor-Arbeit	Sprache: Deutsch		Credits: 30	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 6	
	Voraussetzung für die Teilnahme: keine	Workload: 990 Std.		Prüfungsform: BA-Arbeit [12 Credits] incl. Colloquium [3 Credits]	
Präsenz: 30 Std.		Selbststudium: 960 Std.			
Veranstaltungen		Dozent / Dozententeam (verantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Praxisphase mit MD-öffentlicher Präsentation		<u>Verschied.</u> <u>Praktikumsbetreuer</u>		Seminar	2
Bachelor-Arbeit + Colloquium		Verschied. Betreuer			
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
Praxisphase mit MD-öffentlicher Präsentation					
Durch die Mitarbeit in Unternehmen und Institutionen werden praxisbezogene Erfahrungen in das Studium eingebracht. Studierende lernen vor dem Hintergrund des Austausches mit den Kommilitonen, vor allem aber durch die spätere Präsentation ihrer Aufgaben und Lösungsvorschläge vor der semesterüber-greifenden Öffentlichkeit, ihr Praktikum im Unternehmen kritisch zu reflektieren. Sie setzen hierzu verschiedene Analysemethoden ein.					
Bachelor-Arbeit + Colloquium					
Studierende können ein komplexes Thema gestalterisch und wissenschaftlich bearbeiten sowie komplexe Sachverhalte diskutieren, visualisieren und moderieren. Die Abschlussarbeit bietet ihnen die Möglichkeit, erlernte Organisations- und Arbeitstechniken und vor allem ihr praktisches und wissenschaftlich fundiertes Wissen einzubringen. Das Colloquium stellt mündlich das bearbeitete Thema zur Diskussion.					
Inhalte					
Praxisphase mit MD-öffentlicher Präsentation					
Die obligatorische 18-wöchige Praxisphase dient zur Festigung und Vertiefung bereits erworbener Fähigkeiten und hilft den Studierenden bei der thematischen Schwerpunktfindung für die Bachelor-Arbeit. Die Auswertung der Praxisphase ermöglicht es den Studierenden, die eigenen Erfahrungen darzustellen und im Kontext von Frage- und Antwortstellung zu reflektieren.					
Bachelor-Arbeit + Colloquium					
In der Bachelor-Arbeit zeigen Studierende, dass sie dazu in der Lage sind, ein komplexes Thema des Mediendesign gestalterisch und wissenschaftlich zu bearbeiten, das Ergebnis zu dokumentieren und die Erkenntnisse im Rahmen eines mündlichen Kolloquium zu verteidigen.					