



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
- Eibels Häuser, 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



--