



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

