

MDMA11 Medienrealisierung Praxis

Nr.: MD MA 11	Pflichtmodul: Medienrealisierung Praxis	Sprache: deutsch		Credits: 12	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 3	
		Workload: 360 h		Prüfungsform: PA	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 120 h	Selbststudium: 240 h		
Veranstaltungen (Wahl: 2 aus 3)		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
AV-Design		Prof. Jutta Tränkle		L	2
Animation/Games		Prof. Melanie Beisswenger Prof. Games (N.N.)		L	2
Kommunikationsdesign/Interaktive Medien		Prof. Kommunikationsdesign (N.N.) Prof. Int. Medien (N.N.)		L	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>AV-Medien:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Realisationsbesprechungen und Korrekturen - Präsentationszusammenhänge - Iterative Gestaltungsprozesse - Dramaturgische Strukturen - Drehorganisation und Supervising-Prozesse im Team - Previsualisierung und VFX, Setdesign, Bildkomposition und Lichtgestaltung - Schauspielführung - Postproduction: Editing, Compositing, Sounddesign, Colorcorrection - Formaterstellung für unterschiedliche Distributionen, Marketing / Social Media 					
<u>Animation/Games:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Realisationsbesprechungen und Korrekturen - Präsentationszusammenhänge - Dramaturgische Strukturen - Games-Strategies - Iterative Gestaltungsprozesse - Mediaplattformen und Applikationen - Visual Development und Concept Art - Organisation und Teammanagement - Vertiefung Character-Design und Rigging - Developer-Tools - Vertiefung Rendering 					
<u>Kommunikationsdesign/Interaktive Medien:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Gruppen- und Einzel-Projektbesprechungen - Betreuung der einzelnen Realisationsphasen - Produktionsbegleitung der relevanten Komponenten - Corporate Design in der Projektentwicklung - Prototypenbildung - Druckvorstufe/ Reinzeichnung - Druck- und Produktionstechnik / Besonderheiten - Präsentation und Reflektion - Projektevaluation 					

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Die Studierenden werden in diesem Modul ein komplexes Medienprojekt im Bereich der Audiovisuellen Medien/Bewegtbild und/oder Animation/Games und/oder Kommunikationsdesign/interaktive Medien konzipieren. Dabei dürfen zwei aus drei Teilmodulen gewählt werden. Die Studierenden verfügen über die Fähigkeit, ein neues Projektthema im jeweiligen Bereich zu entwickeln, in den gestalterischen und konzeptionellen Kontext einzuordnen und in crossmediale Vernetzung mit ihren gewählten Zweitfächern zu transferieren. Sie sind in der Lage individuelle Gestaltungspotentiale, Wissensbereiche und Erfahrungen in konkrete Konzeptionsarbeit zu übersetzen, dabei spielen sowohl die Einschätzung und Einordnung der gestalterischen Fach- und Eigenkompetenzen eine Rolle als auch die Fähigkeit Konzepte mit Lösungs- und anwendungsorientierten Ansätzen im Team zu entwickeln. Die Studierenden machen die interdisziplinären Bezüge des Projektentwurfes deutlich und vertiefen ihre Wahrnehmungs-, Diskurs- und Präsentationsfähigkeiten.

AV-Medien:

Im Modul »Medienrealisierung Praxis« produzieren und realisieren die Studierenden das im 2. Semester konzeptionierte Medienprojekt im Bereich Audiovisuelle Medien. Die Schwerpunkte liegen dabei für die Studierenden auf der ergebnisorientierten Realisierung und Präsentation des medialen Produkts. Praktische Erfahrungen im Umgang mit dem Gestaltungsmitteln, der Logistik und Strukturierung audiovisueller Medien stehen dabei für sie in diesem Modul im Vordergrund. Die Studierenden berücksichtigen bei der Umsetzung ihres Konzeptes aktuelle Trends der Film- und Videoproduktion, angrenzende interaktive- und crossmediale Anwendungen und entsprechende Arbeitsteilung im Team. Durch die Realisierung eines eigenen Projektes in Drehorganisation und Umsetzung mit professioneller Film- und Studioteknik, dem Umgang mit Editing, Visual Effects und Compositing, Sounddesign und Colorcorrection verknüpfen und reflektieren die Studierenden den Umgang mit den inhaltlichen, konzeptionellen, produktionellen und gestalterischen Anforderungen an ein Bewegtbildprojekt als einen komplexen Prozess. Sie transferieren gemachte Erfahrungen auf Projekt- und Forschungssituationen und entwickeln diese selbständig weiter.

Animation/Games:

Im Modul »Medienrealisierung Praxis« produzieren und realisieren die Studierenden das im 2. Semester konzeptionierte Medienprojekt im Bereich Edutainment, Games oder Animation. Die Schwerpunkte liegen dabei für die Studierenden auf der ergebnisorientierten Realisierung und Präsentation des medialen Produkts. Praktische Erfahrungen im Umgang mit dem Gestaltungsmitteln und der Logistik und Strukturierung der Medien Animation und Games stehen dabei für sie in diesem Modul im Vordergrund. Sie transferieren gemachte Erfahrungen auf gleichartige/ähnliche Projekt- und Forschungssituationen und entwickeln diese selbständig weiter. Dabei spielen Faktoren der Usability, der Verständlichkeit der Produktionsabläufe und der Expression im Erfahren des Schaffensprozesses eine wichtige Rolle. Durch die Realisierung eines eigenen Projektes mit Applikationen wie z.B. Maya, Z-Brush, Unreal Engine lernen die Studierenden den Umgang mit den inhaltlichen, konzeptionellen, produktionellen und gestalterischen Anforderungen an ein Videospiel /eine Animation und verstehen den Design-Prozess im Hinblick auf die Ausarbeitung bei Animation und Games.

Kommunikationsdesign/Interaktive Medien:

Mit dem Vertiefungsschwerpunkt Kommunikationsdesign realisiert der Studierende eine anwendungsorientierte Medienproduktion. Die Studierenden können verschiedene Techniken zur Optimierung der bestehenden Entwürfe zielgerichtet einsetzen und weiterentwickeln. Die Studierenden sind in der Lage, Konzepte zur Realisation zu bringen und in differenzierten Aspekten (z.B.: Gestaltung, Kommunikation, Ergonomie) Variantenbildung für ihre Prototypen zu konzipieren und umzusetzen. Nebst Kommunikationsfähigkeiten steigern die Studierenden ihre Kooperations- und Teamfähigkeit sowie ihr Zeit- und Selbstmanagement, welches letztlich der Qualität und Produktionsgeschwindigkeit ihrer Medienproduktion zu Gute kommt. Aufgrund der gewonnenen analytischen und praktischen Fähigkeiten sind sie befähigt die eigene Kreation zu justieren bzw. andere Projekte zu evaluieren.

Literatur und ArbeitsmaterialienAV-Medien:

Eick, Dennis: Digitales Erzählen - Die Dramaturgie der Neuen Medien. Konstanz/München 2014
Gage, John: Kulturgeschichte der Farbe: von der Antike bis zur Gegenwart. Leipzig 2009
Institut für Immersive Medien (Hg.): Transmedia Storytelling. In: Jahrbuch immersiver Medien. Marburg 2017
Jesper, Petzke: Drehplanung. Köln 2019
Kapp, Hans-Jörg: Motion Picture Design: Filmtechnik, Bildgestaltung und emotionale Wirkung. München 2019

North, Dan: Performing Illusions. Cinema, Special Effects and the Virtual Actor. London 2008
Schadt, Thomas: Das Gefühl des Augenblicks: zur Dramaturgie des Dokumentarfilms. Konstanz/München 2017⁴
Strauch, Thomas / Engelke, Carsten: Filme machen: denken und produzieren in filmischen Einstellungen. Paderborn 2016

Animation/Games:

3D-Total Publishing; Character Design Quarterly 5: Visual Development / Illustration / Concept Art. La Vergne 2018
Amidi, Amid; Lasseter, John: The Art of Pixar, The complete Color Scripts and select Art from 25 years of Animation. San Francisco 2011
Birn, Jeremy, Lighting and Rendering. Menden 2015³
Distelmeyer, Jan / Hanke, Christine (Hg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld 2008
Eick, Dennis: Digitales Erzählen - Die Dramaturgie der Neuen Medien. Konstanz/München 2014
Frasca, Gonzalo: Simulation versus Narrative: Introduction to the Ludology. In: Perron, Bernhard Wolf, Mark J.P., The Video Game Theory Reader. New York 2003
Nitsche, Michael: Video Game Spaces. Image, Play and Structure in 3D Worlds. Cambridge/London 2008
Sorg, Jürgen: Figurenkonzepte im Computerspiel, in: Leschke, Rainer / Heidbrink, Henriette (Hg.), Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien. Konstanz 2010

Kommunikationsdesign/Interaktive Medien:

Birkigt, K.: Corporate Identity: Grundlagen, Funktionen, Fallbeispiele. München 2013
Bühler, P.: Printdesign: Entwurf - Layout – Printmedien. Heidelberg 2018
Burkhardt, R.: Printdesign das umfassende Handbuch. Bonn 2019
Forssman, F.: Detailtypografie. Mainz 2014
Grandt, Anke: Visualisierte Kommunikation: grafische Elemente, Typografie und Layout. Haan-Gruiten 2016
Maxbauer, A.: Praxishandbuch Gestaltungsraster: Ordnung ist das halbe Lesen. Mainz 2003
Pricken, Mario / Klell, Christine: Kribbeln im Kopf. Kreativitätstechniken & Brain-Tools Für Werbung & Design. Mainz 2010
Pricken, Mario: Die Aura des Wertvollen: Produkte entstehen in Unternehmen, Werte im Kopf. 80 Strategien. Erlangen 2014
Regenthal, G.: Ganzheitliche Corporate Identity: Profilierung von Identität und Image. Wiesbaden 2009
Reins, A.: Corporate Language: wie Sprache über Erfolg oder Misserfolg von Marken und Unternehmen entscheidet. Mainz 2006
Sauthoff, D.: Schriften erkennen: eine Typologie der Satzschriften für Studenten, Grafiker, Setzer, Kunsterzieher und alle PC-User. Mainz 2014
Willberg, H.P.: Lesetypografie. Mainz 2010