

MDBA15 Medienkonzeption

Nr.: MD BA 15	Pflichtmodul: Medienkonzeption	Sprache: deutsch		Credits: 8
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 4
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / EW / PR
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 30 h	Selbststudium: 210 h	
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)	Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Wahlpflichtfach: Medienkonzeption (1 aus 4) 1. Interaktive Medien 2. Audiovisuelle Medien (AV) 3. Kommunikationsdesign (KD) 4. Animation Gruppenarbeit: 3-5 Personen Limit pro Fach: 10 Personen Anmeldung: Ende 3. Semester		Prof. Klaus Neuburg / Prof. Wolk / Prof. Tränkle LfvA Dr. Berit Andronis Prof. Beisswenger / Prof. Games (N.N.)	S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD				
Inhalte				
<u>Wahlpflichtfach: Medienkonzeption (1 aus 4):</u> - 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				
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen				
<u>Wahlpflichtfach: Medienkonzeption (1 aus 4):</u> 1. Interaktive Medien 2. Audiovisuelle Medien (AV) 3. Kommunikationsdesign (KD) 4. Animation/Games 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, Kommunikationsdesign oder Animation/Games 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 zu können. Die Studierenden entwickeln dazu eigene Anwendungen in einem thematisch bezogenen Arbeitsgebiet der medialen Kommunikation. Um komplexe Projekte crossmedial umsetzen zu können, ist Arbeitsteilung im Team erforderlich und wird ausdrücklich gewünscht und gefördert. Die Konzeption eines zielgruppenadäquaten Inhaltsangebotes bildet hierbei die zentrale strategische Aufgabenstellung mit folgenden Schritten: Konzeptionsentwicklung, Inhaltsaufbereitung, Entwurfsentwicklung.				

Literatur und ArbeitsmaterialienInteraktive Medien:

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

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

Audiovisuelle Medien (AV):

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

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

Kommunikationsdesign (KD):

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

Animation/Games:

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

Bacher, Hans P.: Vision: Color and Composition for Film. London 2018.

Lilly, Elliott J.: The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students. Los Angeles. 2015

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.

Rall, Hannes: Animationsfilm: Konzept und Produktion. Konstanz 2015
Selby, Andrew: Animation in process. London 2009.

Sullivan, Karen: Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories. Burlington 2013.

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

Zeitschrift: Digital Production