
Stand: 25.05.2020

Modulkatalog

Bachelorstudiengang (B.A.)
Mediendesign (MDBA)

Inhalt

Abkürzungsverzeichnis	II
1. Semester	1
MDBA1 Theoretische Grundlagen	1
MDBA2 Gestaltungsperspektiven	4
MDBA3 Digitale Grundlagen	7
MDBA4 Narrativität und Design	10
2. Semester	13
MDBA5 Medienwissenschaft	13
MDBA6 Online Medien	16
MDBA7 Bewegtbildgestaltung	18
MDBA8 Angewandte Gestaltung	21
3. Semester	24
MDBA9 Animation	24
MDBA10 Editorial Design	26
MDBA11 Medienanalyse	29
MDBA12 Interactive Content	32
4. Semester	34
MDBA13 AV-Produktion/Postproduktion	34
MDBA14 Kommunikationsmanagement	37
MDBA15 Medienkonzeption	40
MDBA16 Visual Effects	42
5. Semester	45
MDBA17 Medienpraxis	45
MDBA18 Medienwirtschaft	48
MDBA19 Experimentelles Design	51
MDBA20 Strukturelles Design	53
6. Semester	55
MDBA21 Praxisphase	55
MDBA22 Bachelorarbeit mit Kolloquium	56

Abkürzungsverzeichnis

Allgemeine Abkürzungen:

SWS	Semesterwochenstunden
CP	Leistungspunkte nach dem European Credit Transfer System (ECTS)
NN	Nicht nominiert

Lehrveranstaltungsformen:

V	Vorlesung
S	Seminar
L	Labor

Prüfungsformen:

KL	Klausur mit Dauer: 90 min.
HA	Hausarbeit
PR	Präsentation
PA	Projektarbeit
EW	Entwurf
BA	Bachelorarbeit
KO	Kolloquium

1. Semester

MDBA1 Theoretische Grundlagen

Nr.: MDBA 1	Pflichtmodul: Theoretische Grundlagen	Sprache: deutsch		Credits: 6	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 1	
		Workload: 180 h		Prüfungsform: HA / KL90 / PR	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 h	Selbststudium: 90 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Wissenschaftliches Arbeiten/ Selbstmanagement		Prof. Kommunikationsdesign (N.N.)		V	2
Medientechnologie		Prof. Bernd Wolk		V	2
Mediengeschichte		Prof. Games (N.N.)		V	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>Wissenschaftliches Arbeiten/Selbstmanagement:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Wissenschaftliches Arbeiten [Zitation Harvard / Chicago; Aufbau von Seminar- und Bachelorarbeiten] - Planungs- und Repräsentationsmethoden - Zeit- und Selbstmanagement / Methoden und Übungen zur Selbsthilfe 					
<u>Medientechnologie:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Bildaufnahme: AV-Kameras; Bildformate und -auflösung, Chip-Technologie, Interface-Verfahren, Codecs, Beleuchtungstechnik - 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 - Digitale Postproduktionstechnik: Ausgabeformate; Bluescreen/Greenscreen-Technologie; Techniken der Bewegtbildbearbeitung; Prinzipien des Compositings und der digitalen Nachbearbeitung - Datenübertragung und Netzwerktechnik: Speichersysteme; AV und Internet, Medienkonvergenz, Digitale Projektion, Technik und Möglichkeiten der Interaktiven Bewegtbild-Medien - 3D und Cyberspace: Tendenzen und technische Grenzen; Medientechnologie der Zukunft; Konvergenz der Medien 					
<u>Mediengeschichte:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Medienformen und ihre Relevanz im gesellschaftlichen Kontext 					

- Übertragungs- und Speichertechnologien
- Netzwerke
- interaktive Medien und virtuelle Welten

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Wissenschaftliches Arbeiten/Selbstmanagement:

Über die Vermittlung und Anwendung des standardisierten Wissens der formellen Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens hinaus, erhalten die Studierenden in dieser Vorlesung einen Überblick über Methoden des Zeit- und Selbstmanagement. Dem Gefühl von Stress, Hektik und Überforderung im Arbeitsalltag sollen sie zukünftig durch erlernte Fähigkeiten der besseren Selbstregulierung begegnen lernen.

Medientechnologie:

Im Seminar Medientechnologie stehen theoretische jedoch praxisrelevante medientechnische Aspekte der digitalen Medien im Vordergrund. Dazu ist es notwendig die Brücke zu analogen Formen der AV-Medientechnik zu schlagen, um den Studierenden im historischen Kontext die Zusammenhänge zwischen den analogen Medien, mediengeschichtlich relevanten Aspekten und medientechnischen Entwicklungen in diesem Bereich zu vermitteln. Ein Ausblick auf die Tendenzen und aktuellen technischen Trends erlaubt es den Studierenden einen umfassenden Überblick über die unterschiedlichen medialen Disziplinen wie AV-Medien, 3D-Animation, Fotografie, Kameratechnik, Bild- und Farbkonzepte, Print und Interaktion zu erlangen und diese theoretischen Kenntnisse in den nachfolgenden Semestern im medienpraktischen Zusammenhang einzusetzen.

Mediengeschichte:

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 Fähigkeit der Studierenden zur Bewertung gegenwärtiger medialer Bedingtheiten und schärft ihren Blick für längst überholt erscheinende Medien, die im künstlerisch-gestalterischen Rahmen wiederentdeckt werden können.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Wissenschaftliches Arbeiten/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 2017

Bischof, Klaus: Selbstmanagement. Freiburg i. Br. 2015

Brauner, Detlev / Vollmer, Hans-Ulrich: Erfolgreiches Wissenschaftliches Arbeiten. Sternenfels 2008

Esselborn-Krumbiegel, Helga: Von der Idee zum Text. Eine Anleitung zum wissenschaftlichen Schreiben. Stuttgart 2017

Fischer-Epe, Maren / Epe, Klaus: Selbstcoaching: Hintergrundwissen, Anregungen und Übungen zur persönlichen Entwicklung. Reinbek bei Hamburg 2016

Rustler, Florian: Denkwerkzeuge der Kreativität und Innovation: das kleine Handbuch der Innovationsmethoden. St. Gallen 2019

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

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 2008

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 2007

Raffaseder, Hannes: Audiodesign. München 2010

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

Schmidt, Ulrich: Digitale Film- und Videotechnik. München 2008
Schmidt, Ulrich: Professionelle Videotechnik. Berlin 2005
Warstat, Michael/Görne, Thomas: Studiotechnik: Hintergrund- und Praxiswissen. Aachen 2003⁶
Webers, Johannes: Handbuch der Film- und Videotechnik. Poing 2007

Mediengeschichte:

Böhn, Andreas / Seidler, Andreas: Mediengeschichte: eine Einführung. Tübingen 2014²
Bösch, Frank: Mediengeschichte: vom asiatischen Buchdruck zum Computer. Frankfurt|New York 2019²
Buck, Matthias / Hartling, Florian/Pfau, Sebastian (Hg.): Randgänge der Mediengeschichte. Wiesbaden 2010
Fahlenbach, Kathrin: Medien, Gesichte und Wahrnehmung: eine Einführung in die Mediengeschichte.
Wiesbaden 2019
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
Hörisch, Jochen: Eine Geschichte der Medien: vom Urknall zum Internet. Frankfurt/Main 2016⁵
Wenzel, Horst: Mediengeschichte vor und nach Gutenberg. Darmstadt 2008²

MDBA2 Gestaltungsperspektiven

Nr.: MDBA 2	Pflichtmodul: Gestaltungsperspektiven	Sprache: deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 1	
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / EW	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 h	Selbststudium: 150 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Entwurf und Gestaltung		Prof. Kommunikationsdesign (N.N.)		S	2
Form/Farbe/Komposition		Prof. Kommunikationsdesign (N.N.)		S	2
Typografie		Dr. des. Berit Andronis		S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>Entwurf und Gestaltung:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmungstraining und Wahrnehmungsgesetze - Intuitiv Ideen generieren - Der kreative Prozess - Kreativitätstechniken und Kreativitätstraining - Ideen visualisieren in Theorie und Praxis - Scribbles und Collagen - Moodboards, - Storyboards - Stehgreifentwürfe 					
<u>Form/Farbe/Komposition:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Kompositionslehre - Farblehre - Formen und Formate - Perspektiven - Visuelle Wahrnehmungsaspekte - Gestaltgesetze - Kontraste Farbe/Form - Farb- und Formsymbolik - Farbe im Verpackungsdesign - Zeichensprache - Gezielte Übungen der einzelnen Aspekte 					
<u>Typografie:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - 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 					

Lernziele und zu vermittelnde KompetenzenEntwurf und Gestaltung:

Durch den Fokus auf den Entwurfsprozess in Entwurf und Gestaltung können die Studierenden dessen Bedeutung einschätzen. Sie können kreative Ideen und Gestaltung mit analogen Mitteln ausführen. Sie beginnen bewusster wahrzunehmen und beobachten genauer. 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. Die Studierenden kennen die im analogen Bereich liegenden Voraussetzungen des Umgangs mit den Medien.

Form/Farbe/Komposition:

Durch grundlegende Erfahrungen können die Studierenden mit Komposition, Form, Rhythmus, Perspektive, Farbe und Kontrasten diese Parameter des Designs verstehen und anwenden. Anhand von Übungen und anschaulichen Beispielen kennen sie den Zusammenhang zwischen den grundlegenden gestalterischen Komponenten im visuellen Zusammenspiel und können so die Brücke zum späteren Umgang mit den digitalen Medien schlagen. Die Studierenden sind in der Lage ein einfaches Konzept in einer Gestaltungssprache zu entwickeln, um eine adäquate Wirkung erzielen. Fantasie, gestalterische Denkkraft und Anwendung trainiert werden aktiv eingesetzt.

Typografie:

Die Studierenden verfügen über typografisches Basiswissen. Die theoretischen und praktischen Grundlagen der Schriftgestaltung sind mittels Rezeption, Perzeption, Analyse und Anwendung ins Bewusstsein gelangt. Die Entwicklung der Typen und charakteristische Unterscheidungsmerkmale sind bekannt. Standardschriften werden erkannt, differenziert und mit formaler, ästhetischer Qualität für die handwerkliche Anwendung genutzt.

Literatur und ArbeitsmaterialienEntwurf und Gestaltung:

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 2019⁴
 Düchting, Hajo: Grundlagen der künstlerischen Gestaltung: Wahrnehmung, Farben- und Formenlehre, Techniken. Köln 2003
 Kriztian, 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 2004
 Pricken, Mario / Klell, C.: Creative Sessions: 96x Kribbeln im Kopf. Mainz 2018⁴
 Turtschi, Ralf: Making of: Kreative Wege und Konzepte in der visuellen Kommunikation. Zürich 2005

Form/Farbe/Komposition:

Zuffo, Dario: Die Grundlagen der visuellen Gestaltung. Sulgen 2003
 Arnheim, Rudolf: Die Macht der Mitte: Eine Kompositionslehre für die bildenden Künste. Köln 2003
 Düchting, Hajo: Grundlagen der künstlerischen Gestaltung: Wahrnehmung, Farben- und Formenlehre, Techniken. Köln 2008
 Gurney, James: Color and Light: a guide for the realist painter. Kansas 2010
 Gekeler, Hans: Handbuch der Farbe: Systematik, Ästhetik. Köln 2010
 Gschwendter, Gerlinde: Kompositionslehre – Formen. Wiesbaden 2005
 Heller, Eva: Wie Farben wirken: Farbpsychologie. Farbsymbolik, kreative Farbgestaltung. Reinbek bei Hamburg. 2013
 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 2004

Typografie:

Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen: Schriften, Symbole, Signets, Signale. Wiesbaden 2012
Frutiger, Adrian: Adrian Frutiger - Schriften: Das Gesamtwerk. Basel 2014²
Grandt, Anke: Visualisierte Kommunikation: grafische Elemente, Typografie und Layout. Haan-Gruiten 2014³
Robinson, Andrew: Bilder, Zeichen, Alphabete: Die Geschichte der Schrift. Düsseldorf 2013.
Rothenstein, Julian: Abz: Im Bann der Buchstaben; typografische Fundstücke aus der Zeit der elementaren Typographie. Mainz 2003
Ruder, Emil: Typografie. Ein Gestaltungslehrbuch = Typografie. Sulgen 2001⁷
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 2017⁸
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

MDBA3 Digitale Grundlagen

Nr.: MDBA 3	Pflichtmodul: Digitale Grundlagen	Sprache: deutsch		Credits: 8
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 1
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / EW / PR
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 h	Selbststudium: 150 h	
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)	Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Fotografische Grundlagen		<u>Prof. Jutta Tränkle</u>	L	2
Bildbearbeitung		Dr. des. Berit Andronis	L	2
Digitale Illustrationen		Prof. Games (N.N.)	L	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD				
Inhalte				
<u>Fotografische Grundlagen:</u>				
<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 Genres 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 				
<u>Bildbearbeitung:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 				
<u>Digitale Illustrationen:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - Stile analysieren - Analoge und digitale Zeichen- und Illustrationsmethoden - Hybride Methoden - Formate - Farbharmonien - Kompositionen 				

- Collagen
- Ebenen
- Reinzeichnung
- Ausgabe

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Fotografische Grundlagen:

Im Fach Fotografische Grundlagen werden die theoretischen und praktischen Kenntnisse und Fertigkeiten vermittelt. Anhand praktischer Aufgaben mit „available Light“ (vorhandenem Licht) und anschließender Entwicklung im Labor sollen die professionelle Haltung, die Bildwahrnehmung und die fotografische Gestaltung geübt und realisiert werden. Über die Haptik der analogen Techniken finden die Studierenden Zugang zum historischen Kontext der Bildentstehung und reflektieren ihre Haltung zum Bildentstehen. In einem weiteren Prozess verfeinern sie den Umgang mit digitalen Kamertechniken und entwickeln einen eigenen fotografischen Blick. Die Vermittlung analytischer Kenntnisse unterschiedlicher fotografischer Genre von den Anfängen der Fotografie bis zur Gegenwart ergänzen das Kursangebot und bereiten die Voraussetzung für kommende Fotografie- und Kameratechniken Seminare.

Bildbearbeitung:

Die Studierenden beherrschen den sicheren Umgang mit entsprechender Software dahingehend, dass sie Bilderwelten konzipieren und kreieren können. Problemstellungen in einer Produktion können eigenständig gelöst werden, da sowohl Werkzeuge, die ein kreatives Arbeiten ermöglichen, als auch Techniken, die ein möglichst flexibles Arbeiten und einen zerstörungsfreien Bildaufbau gewährleisten das Repertoire des Wissensumfanges der Studierenden ausmachen. Das umfasst auch die Optimierung von Bildern im Sinne einer hochwertigen und angemessenen Darstellung für entsprechende Medien. Die relevanten Techniken und Methoden sind den Studierenden theoretisch und praktisch bewusst, da sie im Kontext von Gestaltungsaufgaben erprobt und trainiert werden. Sie können aktiv gestalterische Möglichkeiten für ein professionelles Arbeiten einsetzen.

Digitale Illustrationen:

Die Studierenden nutzen die Möglichkeiten des Computers, Ideen in Illustrationen umzusetzen und erweitern dadurch ihre Befähigung bildnerische Inhalte zu vermitteln. Durch den Umgang mit dem Grafiktablet, als auch mit analogen bzw. digitalen Zeichenstiften, der Vermischung der Werkzeuge der digitalen Bildbearbeitung können die Studierenden bestehende Grafiken bereichern, sowie neue Bilderwelten kreieren. Sie beherrschen sowohl allgemeine Gestaltungsregeln und gelangen durch kreatives Arbeiten zu neuen Bildkonzepten. Über die Analyse von Werken namhafter Vertreter entwickeln die Studierenden eigenständige ästhetische Konzepte.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Fotografische Grundlagen:

Barthes, Roland: Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie. Frankfurt/Main 2012
 Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit: Dritte, autorisierte letzte Fassung, 1939. Düsseldorf 2016
 Esen, Jacqueline: Digitale Fotografie: Grundlagen und Fotopraxis. Bonn 2019
 Freeman, Michael: 50 Wege zur kreativen Fotografie. Frechen 2018
 Gockel, Tilo: Die Neue Fotoschule: Von den Grundlagen zur Fotopraxis. Heidelberg 2018
 Hacking, Juliet (Hg): Fotografie: die ganze Geschichte. Köln 2012
 Hennemann, Michael: Digitale Fotografie - der Meisterkurs. Burgthann 2017
 Kemp, Wolfgang: Foto-Essays: zur Geschichte und Theorie der Fotografie. München 2006
 Kemp, Wolfgang: Theorie der Fotografie in 4 Bänden. München 2006
 Mante, Harald, Eva Witter-Mante: Das Foto: Bildaufbau und Farbdesign. Heidelberg 2018
 Sontag, Susan: Über Fotografie. Frankfurt/Main 2013
 Stiegler, Bernd: Texte zur Theorie der Fotografie. Dietzingen 2018
 Zurmühle, Martin: Das große Lehrbuch digitale Fotografie: besser fotografieren lernen! Luzern 2018

Bildbearbeitung:

Begleitend werden Dokumentationen und Hilfestellungen von Adobe CC sowie die Tutorials von Galileo Press eingesetzt
 Gockel, Tilo: Advanced Photoshop: Profitricks für die Bildbearbeitung mit Photoshop und Co, Heidelberg 2019

Gradias, Michael: Digitale Montagen: Bilder lügen nicht, oder doch? Bildbearbeitung - gewusst wie! Burgthann 2019
Quedenbaum, Martin: Ebenen in Adobe Photoshop CC und Photoshop Elements - Gewusst wie, Burgthann 2019
Kloskowski, M.: Porträt-Composings gestalten: 15 Photoshop Workshops für realistische Bilder. München 2012
Striewisch, T.: Digitalfotografie für Fortgeschrittene: perfekt fotografieren; Bildbearbeitung am Computer. Hannover 2012
Schwartz, Rob: Learn Adobe Photoshop CC for visual design: Adobe certified associate exam preparation. San Jose/California 2019
Kost, Julieanne: Photoshop CC 2019 Essential Training: Photography. Carpinteria/California 2018
Kost, Julieanne: Photoshop CC 2019 Essential Training: Design. Carpinteria/California 2018
McClelland, Deke: Photoshop CC 2019 New Features. Carpinteria/California 2018

Digitale Illustrationen:

Bacher, Hans: Dream Worlds: Production Design for Animation. Waltham/Massachusetts 2007
Gurney, James Color and Light: A Guide for the Realist Painter. Kansas City/USA 2010
Male, Alan: Illustration: Theorie und Zusammenhänge. Grünwald 2008
Mateu-Mestre, Marcos: Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. 2010
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. Oxford 2009
Stanchfield, Walt: Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: The Walt Stanchfield Lectures: 2. Oxford 2009
Swiczinsky, Nana: Grundkurs Digitale Illustration: Digitales Zeichnen verständlich erklärt. Bonn 2014
Zeegen, Lawrence: Complete Digital Illustration: A Master Class in Image-Making. Beverly/USA 2010

MDBA4 Narrativität und Design

Nr.: MDBA 4	Pflichtmodul: Narrativität und Design	Sprache: deutsch		Credits: 8
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 1
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / HA
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 h	Selbststudium: 150 h	
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)	Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Previsualisierung und Bildgestaltung		<u>Prof. Bernd Wolk</u>	S	2
Stoffentwicklung und Drehbuch		Prof. Bernd Wolk	S	2
Zeichnerische Grundlagen		Prof. Bernd Wolk	S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD				
Inhalte				
<u>Previsualisierung und Bildgestaltung:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - Formen der Previsualisierung (Concept Art / Storyboard / Animatic / 3D-Previs) - Einordnung im Produktionsablauf - Nutzen von Previs - Erfassen der Idee, Moodboarderstellung im Filmteam - Vom Drehbuch zum visuellen Konzept - Mise-en-scène, Filmszenische Auflösung - Vorstellung von 3D-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 				
<u>Stoffentwicklung und Drehbuch:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 				
<u>Zeichnerische Grundlagen:</u>				
<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

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Previsualisierung und Bildgestaltung:

Dieses Seminar 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 Kamerabewegung 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.

Stoffentwicklung und Drehbuch:

Während im Seminar zeichnerische Grundlagen praxisrelevante, zeichentechnische und gestalterische 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.

Zeichnerische Grundlagen:

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 zeichnerischen Fähigkeiten geschult. Die Studierenden werden so schrittweise mit den Voraussetzungen zur Umsetzung von Erzählstrukturen vertraut gemacht.

Literatur und Arbeitsmaterialien

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
 Etedgui, Peter: Filmkünste: Produktionsdesign. Reinbek bei Hamburg 2005
 Krisztian, Gregor/Schlepp-Ülker, Nesrin: Ideen visualisieren: Scribble, Layout; Storyboard. Mainz 2006⁵
 Ohanian, Thomas A. /Phillips, Michael E.: Digital Filmmaking: the changing art and craft of making motion pictures. Boston 2000
 Preston, Ward: What an Art Director Does: an introduction to Motion Picture production design. Los Angeles 1994

Stoffentwicklung und Drehbuch:

Aristoteles: Poetik. Stuttgart 2008
 Chion, Michel: Techniken des Drehbuchschreibens. Berlin 2001
 Eick, Dennis: Exposé, Treatment und Konzept. Konstanz 2005
 Eick, Dennis: Digitales Erzählen – Dramaturgie der Neuen Medien. Konstanz/München 2014

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: Drehbuchschreiben für Film und Fernsehen - Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. München 1996⁶
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
Seger, Linda: Das Geheimnis guter Drehbücher. Berlin 2005
Vale, Eugene: Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen. München 2004⁶

Zeichnerische Grundlagen:

Bammes, Gottfried: Figürliches Gestalten. Ein Leitfaden für Lehrende und Lernende. Berlin 1988²
Bammes, Gottfried: Die Gestalt des Menschen: Lehr- und Handbuch der Künstleranatomie. Wiesbaden 2009
Cerver, Franciso Asensio: Zeichnen für Einsteiger. Köln 2002
Loomis, Andrew, Creative Illustration. London 2012
Male, Alan: Illustration: Theorie und Zusammenhänge. Grünwald 2008
Schulz-Schaeffer, Reinhard/Mölck-Tassel, Bernd: German New Media Illustration Course;
Band 1: Fiction; Band 2: Non-Fiction. Hamburg 2008
Simblet, Sarah: The Drawing Book. London 2009
The Sourcebook of Contemporary Illustration. New York 2009
Wiedemann, Julius (Hg): 100 Illustrators. Köln 2013
Wiedemann, Julius (Hg): Illustration Now! 3. Köln 2012
Zuffo, Dario: Grundlagen der visuellen Gestaltung, Sulgen 2003

2. Semester

MDBA5 Medienwissenschaft

Nr.: MDBA 5	Pflichtmodul: Medienwissenschaft	Sprache: deutsch		Credits: 6
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 2
		Workload: 180 h		Prüfungsform: KL90 / HA / PR
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 84 h	Selbststudium: 96 h	
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)	Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Kunstgeschichte		Dr. Heike Hümme	V	2
Mediensoziologie		Prof. Kommunikationsdesign (N.N.)	V	2
Filmgeschichte		Prof. Jutta Tränkle	V	2

Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD

Inhalte

Kunstgeschichte:

- 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 und den postmodernen Strömungen der 1980 und 1990er Jahre bis hin zu aktuellen künstlerischen Ausdrucksformen der Jetztzeit
- Vorstellung repräsentativer Künstlerinnen und Künstler
- Berücksichtigung von stilbildenden Kunstgattungen wie Plastik, Malerei/Grafik, Fotografie, Film/Video, Performance/Happening, Environments etc., der vielfältigen angewandten künstlerischen Techniken sowie den Exkursen in die Interaktivität und Virtualität der jüngeren Vergangenheit

Mediensoziologie:

- Analyse der Wechselbeziehungen zwischen Medien und Gesellschaft und der Verankerung des Individuums in eben dieser
- Sinn und Einfluss von Medien auf die Formen gesellschaftlicher Kommunikation
- Das soziale Miteinander im Zeitalter der „non-verbalen“ Kommunikation
- Analyse der aktuellen Medien im Bereich „Social Media“
- Regeln der Bild- und Formsprache für das moderne Design und seine Wirkungsweisen

Filmgeschichte:

- Überblick über die Geschichte des Films, ausgehend von der Deutschen Filmgeschichte der 10er und 20er Jahre des 20. Jahrhunderts, bis zur Neuzeit im internationalen Kontext des 21. Jahrhunderts
- Filmtheorie – exemplarische Darstellung
- Vorstellung repräsentativer Filme und Filmschaffender der jeweiligen epochenbildenden Filmstilrichtungen
- Einflüsse des Films auf die aktuellen Medien wie Games, Interaktive Medien, Virtual und Augmented Reality

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Kunstgeschichte:

Zeitgenössische Bildwelten und Medien verändern zunehmend etablierte Sehgewohnheiten und setzen Wahrnehmungsroutinen außer Kraft. Sie schaffen neue, fiktive Realitäten: Schein- und Parallelwelten werden gebaut, Perspektiven gewechselt, mit Virtualität und Interaktion wird gespielt. Diese, gerade in der Bildenden Kunst schon früh ausgeloteten Möglichkeiten lernen die Studierenden anhand ausgewählter Künstler*innen des 20. + 21. Jahrhunderts kennen. Sie werden zur intensiven Auseinandersetzung mit Werk und

Wirkungsabsichten aufgefordert und zur kritischen Reflexion – gemäß der Frage: Wieviel Kunst verträgt Design? – ermutigt.

Mediensoziologie:

Im Dialog lernen die Studierenden die Bedeutung aktueller Bildwelten und Medien auf Formen des heutigen gesellschaftlichen Miteinanders kennen und einordnen. Sie erwerben ein Grundwissen, mittels dessen sie beispielsweise Fragen nach Einfluss und langfristiger Auswirkung dieser Faktoren auf die Kommunikation beantworten können.

Vor diesem Hintergrund werden sie ihre Kenntnisse, z.B. durch Fragen nach gender-spezifischem Nutzungsverhalten, nach Veränderungen in Folge des sozio-/demografischen Wandels oder nach dem individuellen Erleben und Verhalten des Menschen im Umgang mit aktuellen Medien, erweitern können. Ziel ist es, dass die Studierenden lernen sich im soziologischen Kontext der Wechselwirkungen von Einzel- und Massenmedien, von Medien und Gesellschaft zu verorten und kritisch reflektiert im Umgang mit den verschiedenen Medien zu handeln.

Filmgeschichte:

Die Studierenden setzen sich mit der Geschichte des Films und den markanten Filmtheorien über die Analyse epochenrelevanter Filmbeispiele auseinander. Die erworbenen Kenntnisse zur Rezeptions- und Filmanalyse und der Einordnung bestimmter Filmstile in ihren historischen Kontext sollen den Studierenden helfen aus der Bildkonsumhaltung heraus hin zu einem kritischen Zugang der visuellen Welten zu finden. Ziel ist es, die eigenen Ideen bildhistorisch zu verorten und in neue kreative Bildwelten zu transferieren.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Kunstgeschichte:

- Belting, Hans / Dilly, Heinrich, u.a. [Hg.]: Kunstgeschichte. Eine Einführung. Berlin 2008
 Bieger-Thielemann, Marianne: Photographie des 20. Jahrhunderts. Köln 2014
 Czech, Hans| Doll, Nikola [Hg.]: Kunst und Propaganda: im Streit der Nationen 1930 – 1945. Ausstellungskatalog des Deutschen Historischen Museums Berlin. Dresden 2007
 Damus, Martin: Kunst im 20. Jahrhundert: von der transzendierenden zur affirmativen Moderne. Reinbek bei Hamburg 2000
 Elger, Dietmar: Moderne Kunst 1870-2000. [2 Bände: Vom Impressionismus bis zum Surrealismus | Vom Abstrakten Expressionismus bis heute]. Köln 2011
 Frieling, Rudolf / Herzogenrath, Wulf [Hg.]: 40JahreVideokunst.de Bremen/Düsseldorf 2006
 Grosenick, Uta /Seelig, Thomas [Hg.]: Photo Art. Fotografie im 21. Jahrhundert. Köln 2007
 Haar, Rebecca: Simulation und virtuelle Welten: Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne. Bielefeld 2019
 Haustein, Lydia: Videokunst. München 2003
 Schneede, Uwe M.: Die Geschichte der Kunst im 20. Jahrhundert. Von den Avantgarden bis zur Gegenwart. München 2001
 von Falkenhausen, Susanne / Förchler, Silke / Reichle, Ingeborg / Uppenkamp, Bettina [Hg.]: Medien der Kunst. Geschlecht, Metapher, Code. Marburg 2004
 Thomas, Karin: Bis heute: Stilgeschichte der bildenden Kunst im 20. Jahrhundert. Köln 2004

Mediensoziologie:

- Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie [Nachdruck]. Frankfurt/Main 2010
 Döring, Nicola: Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen 2003
 Heinze, Carsten [Hg.]: Perspektiven der Filmsoziologie. Konstanz/München 2012
 Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft. Stuttgart 2010
 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 2017
 Neumann-Braun, Klaus / Müller-Doohm, Stefan [Hg.]: Medien- und Kommunikationssoziologie: eine Einführung in zentrale Begriffe und Theorien. Weinheim 2000
 Zeitschrift: Media, Culture & Society / Raymond Boyle [Hg. u.a.]

Filmgeschichte:

Blothner, Dirk/Braun, Michael/Dagit, Gerald/Elsaesser, Thomas/Gerlach, Nina [und weitere]: Film | Bild | Emotion: Film- und Kunstgeschichte im postkinematografischen Zeitalter. Berlin 2019

Christen, Thomas/Blanchet, Robert (Hg.) Einführung in die Filmgeschichte. Marburg 2008

Christen, Thomas (u.a.): Einführung in die Filmgeschichte. Bd 2., Vom Neorealismus bis zu den Neuen Wellen: filmische Erneuerungsbewegungen 1945-1968. Marburg 2016

Haupts, Tobias/Christen, Thomas/Blanchet, Robert (Hg.): Einführung in die Filmgeschichte. New Hollywood bis Dogma 95. In: Medienwissenschaft Marburg 2/2009

Elsaesser, Thomas, Malte Hagener: Filmtheorie zur Einführung. Hamburg 2013

Eggert, Marc: Die Wechselwirkung zwischen dem Einsatz der Parallelmontage und ihrer Rezeption: Eine Untersuchung der treibenden Kraft der Parallelmontage in der Filmgeschichte. München 2018

Gass, Lars Henrik: Filmgeschichte als Kinogeschichte: Eine kleine Theorie des Kinos. Leipzig 2019

Kippel, Heike (Hg.): Celluloid & Co. In: Frauen und Film, Heft 65. Frankfurt a. M. 2006

Wulff, Hans J., Eckhard Pabst, Nils Borstnar: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft. Stuttgart 2008

Zeitschrift: Medienwissenschaft: Rezensionen & reviews / Red.: Philipps-Universität Marburg (Hg.)1984

MDBA6 Online Medien

Nr.: MDBA 6	Pflichtmodul: Online Medien	Sprache: deutsch		Credits: 8
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 2
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / EW / HA
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 84 h	Selbststudium: 156 h	
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)	Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Grundlagen Medienprogrammierung		Prof. Interaktive Medien (N.N.)	S	2
Usability / Interface Design		Prof. Interaktive Medien (N.N.)	L	2
3D-Visualisierung/Modelling		Prof. Melanie Beisswenger	L	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD				
Inhalte				
<u>Grundlagen Medienprogrammierung:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - Einführung Programmiersprachen in HTML, CSS oder Javaskript - Erlernung von Anwendung der Programmierkenntnisse zur Erstellung eines Basisgerüsts von online Applikationen 				
<u>Usability / Interface Design:</u>				
<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 - Gestaltungskonzepte von Web- und App-Anwendungen mit Software - Konventionen und Standards im Web- und Appdesign - Analyse von Benutzerschnittstellen zwischen Mensch-Maschinen-Interaktionen - 				
<u>3D-Visualisierung/Modelling:</u>				
<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 				
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen				
<u>Grundlagen Medienprogrammierung:</u>				
In diesem Fach werden den Studierenden die Grundkenntnisse der Programmiersprachen in HTML, CSS oder JAVA nähergebracht. Hierbei sollen sie durch Erlernung einer Entwicklungssoftware einfache Klick-Dummies für Websites und/oder Apps generieren. Dieses Wissen unterstützt die Studierende bei der späteren Realisierung ihrer online Anwendungsideen und zeigt ihnen dabei ob und wie ihr Projekt umzusetzen ist.				
<u>Usability / Interface Design:</u>				
Für Mediendesigner ist nicht nur eine ansprechende Gestaltung von Online Medien wichtig, sondern auch das				

Sammeln und Auswerten von Daten, welche fundierte Erkenntnisse und somit ein Fundament für eine strategische Planung und Konzeption bieten. Die Studierenden lernen mithilfe von Usability Analysen und Tests, wie sie Benutzeroberflächen unter Berücksichtigung der nutzerfreundlichen Bedienung erarbeiten und erproben. Zudem erlernen sie Anwendungssoftware in den Bereichen Web-Services und Online-Befragung durch eigene Programmierungen auf ihre Bedürfnisse anzupassen. Dieses Wissen wird bei der anschließenden Gestaltungskonzeption der online Anwendungsideen der Studierenden angewandt. Ziel des Interface Design ist es die konzipierten online Anwendungsideen als Benutzeroberfläche in ausgestalteten Prototypen umzusetzen. Dazu erforschen die Studierenden die Bedingungen, Ziele und Hindernisse solcher Interaktionen, um Benutzerschnittstellen zwischen Mensch und Maschine zu optimieren und designen.

3D-Visualisierung/Modelling:

In dem Fach 3D-Visualisierung/Modelling werden die Studierenden mit den Methoden und Techniken der 3D Animation vertraut gemacht und es wird die Basis für die folgenden 3D Kurse gelegt. Die Studierenden erlernen den Umgang mit 3D-Software wie Maya oder Cineman4D, um im weiteren Verlauf eigenständige 3D-Objekte erstellen und visualisieren zu können. Dafür werden ihnen Workflow und die grundlegenden Kompetenzen in den Bereichen Modelling, Texturing/Shading, Lighting und Rendering vermittelt.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Grundlagen Medienprogrammierung:

Balzert, Heide: Basiswissen Web-Programmierung : XHTML, CSS, JavaScript. Berlin 2017²
 Castro, Elizabeth / Hyslop, Bruce: Praxiskurs HTML5 & CSS3: Professionelle Webseiten von Anfang an. Heidelberg 2014³
 Immler, Christian / Dorn, Ulrich: Der App-Entwickler-Crashkurs für Android, iOS und Windows Phone: Die wichtigsten Entwicklungsumgebungen und Frameworks zur App-Programmierung. Haar 2012

Usability und Interface Design:

Beier, Markus / Gizychi, Vittoria: Usability. Nutzerfreundliches Web-Design. Berlin/Heidelberg 2002
 Brosius, Hans-Bernd / Koschel, Frederike: Methoden der empirischen Kommunikationsforschung. Eine Einführung. Wiesbaden 2016⁷
 Krug, Steve: Don't make me think! Web & Mobile Usability: Das intuitive Web. Bonn 2017
 Nielsen, Jacob: Erfolg des Einfachen. Digital Studio Pro. München 2000
 Nielson, Jacob / Loranger, Hoa: Web Usability. München 2008
 Sarodnick, Florian / Brau, Henning: Methoden der Usability Evaluation. Wissenschaftliche Grundlagen und praktische Anwendung. Bern 2016³
 Schweibenz, Werner: Qualität im Web. Benutzerfreundliche Webseiten durch Usability Evaluation. Berlin/Heidelberg 2003
 Wegener, Claudia (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz 2017²
 Hammer, Norbert / Bensmann, Karen: Webdesign für Studium und Beruf. Webseiten planen, gestalten und umsetzen. Berlin 2011²
 Khazaeli, Cyrus Domenik: Systemisches Design. Intelligente Oberflächen für Information und Interaktion Hamburg 2005
 McNeil, Patrick: Web Designer's Idea Book, Volume 4. Inspiration from the Best Web Design Trends, Themes and Styles. Cincinnati 2014
 Stapelkamp, Torsten: Web x.0. Erfolgreiches Webdesign und professionelle Webkonzepte; Gestaltungsstrategien, Styleguides und Layouts für stationäre und mobile Medien. Berlin 2010

3D-Visualisierung/Modelling:

Birn, Jeremy: Digital Lighting and Rendering. Berkeley 2013³
 Kerlow, Isaac V.: The art of 3D-computer animation and effects. Hoboken 2009
 Palamar, Todd: Mastering Autodesk Maya 2016. Autodesk Official Press. New York 2015
 Selby, Andrew: Animation In Process. London 2009
 Vaughan, William: Digital Modeling. Berkeley 2012
 Zabiegly, Matthias: 3D-Animationen: Grundlagen, Konzepte, Methoden. Saarbrücken 2012
 Zeitschrift: Digital Production
 Internet: www.creativecrash.com

MDBA7 Bewegtbildgestaltung

Nr.: MDBA 7	Pflichtmodul: Bewegtbildgestaltung	Sprache: deutsch		Credits: 8
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 2
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / EW
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 112 h	Selbststudium: 128 h	
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)	Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Editing		Prof. Bernd Wolk	L	2
Kamera/Licht/Farbe		Prof. Jutta Tränkle / LfbA Audiovisuelle Medien (N.N.)	L	2
Audio		LfbA Audiovisuelle Medien (N.N.)	L	2
Compositing		Prof. Bernd Wolk	L	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD				
Inhalte				
<u>Editing:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 				
<u>Kamera/Licht/Farbe:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - Optik - physikalisch und ästhetisch - Belichtung - Lichttechnik - Kamerabewegung, Grip - Ästhetik - Lichtwirkung, HighKey, Lowkey - Farbe, Historie und Anwendung - Farbdramaturgie und Bildkomposition - Visuelles Konzept, Auflösung, narrativ-fiktional und dokumentarisch, crossmedial - Schwenkübung, Licht- und Kameraübung 				
<u>Audio:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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
- Grafische Verpackung, Konzeption/Storyboard,
- Animierte Typografie,
- Farbkorrektur, „Look“ und digitale Effekte,
- 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

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Editing:

Das Seminar Editing hat in dieser Abfolge 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 oder Adobe Premiere, soll dem Studierenden darüber hinaus eine Perspektive und Grundlage für das selbstständige kreative Editieren von Film und Videosequenzen liefern.

Kamera/Licht/Farbe:

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.

Audio:

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.

Compositing:

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.

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:

Brinckmann, Christine N.: Farbe, Licht, Empathie: Schriften zum Film 2. Marburg 2014
 Dunker, Achim: eins zu hundert. Die Möglichkeiten der Kameragestaltung. Konstanz/München 2012
 Dunker, Achim: Portrait lighting for photo, TV and cinema: 100 Aufbauten - kompakte Infos - 500 Fotos - sieben Sprachen. Köln 2016
 Flückiger, Barbara, Eva Hielscher, Nadine Wietlisbach: Color Mania: Materialität Farbe in Fotografie und Film. Zürich 2019
 Gage, John: Kulturgeschichte der Farbe: von der Antike bis zur Gegenwart. Leipzig 2009
 Granger, Pierre Marie: Die Optik in der Bildgestaltung. Würzburg 1989
 Hockney, David: Geheimes Wissen. Verlorene Techniken der Alten Meister. München 2006
 Kandorfer, Pierre: Das Lehrbuch der Filmgestaltung: theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde. Berlin 2010
 Keller, Max / Brandi, Ulrike: Faszination Licht: Licht auf der Bühne. München/Berlin/London/New York 2010
 Kapp, Hans-Jörg: Motion Picture Design: Filmtechnik, Bildgestaltung und emotionale Wirkung. München 2019
 Marschall, Susanne: Farbe im Kino. Marburg 2005
 Prümm, Karl, u.a. (Hg.): Kamerastile im aktuellen Film. Berichte und Analysen. Marburg 2002

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 2006
 Zeitschriften: PAGE, digital Production

MDBA8 Angewandte Gestaltung

Nr.: MDBA 8	Pflichtmodul: Angewandte Gestaltung	Sprache: deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 2	
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / EW	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 84 h	Selbststudium: 156 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Grafikdesign		Dr. des. Berit Andronis		L	2
Fotografie		Prof. Jutta Tränkle		S	2
Animationstechniken		Prof. Melanie Beisswenger		S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>Grafikdesign:</u>					
<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 - Vernetzung theoretisches und praktisches Wissen 					
<u>Fotografie:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - 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 					
<u>Animationstechniken:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Analoge und digitale Animationstechniken - Bildwiederholraten - Animationsprinzipien - Transformation und Deformation - Keys und Interpolation - Bewegungsanalyse - Kombination von theoretischen und praktischen Wissen 					

Lernziele und zu vermittelnde KompetenzenGrafikdesign:

Im Bereich Grafikdesign kennen sie grundlegende Elemente und Visualisierungsmöglichkeiten, herausragende Designerpersönlichkeiten und entsprechende visuelle 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 ist vorhanden, in dem Maße, dass auftretende Problemstellungen eigenständig mit entsprechenden Funktionen der verwendeten Software gelöst werden können.

Fotografie:

In der Fotografie zählt der professionelle Umgang mit der Ausleuchtung und dem Arrangement von Studiosets ebenso wie der beobachtende Blick. Die Studierenden setzen sich mit theoretischen Fragen der Bildkomposition, stilbildenden Fotograf*innen und fotografischen Techniken auseinander. Sie erfahren die Konsequenzen der Aufnahme im Hinblick auf die Ausbelichtung mit hochauflösender Studiokameratechnik anhand konkreter Übungen.

Animationstechniken:

Animation ist die Illusion von Leben. Die Studierenden können theoretisch und praktisch die Grundlagen der digitalen und analogen Animation anwenden. Verschiedene Animationstechniken und -methoden werden erlernt und geübt, um Inhalte eigenständig in animierte Bilder und Charaktere umsetzen zu können.

Literatur und ArbeitsmaterialienGrafikdesign:

Ambrose, Gavin: Bild & Grafik: visuelle Information, neben Layout, Typografie und Farbe wichtiges Designelement. München 2006
 Gause, Monika: Adobe Illustrator CS6: das umfassende Handbuch. Bonn 2014
 Hickmann, Fonts: Von erfolgreichen Designern lernen. 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 2013
 Seimert, Winfried: Das Einsteigerseminar Adobe Illustrator CS6. Heidelberg 2012
 Wäger, Markus: Grafik und Gestaltung: das umfassende Handbuch. Bonn 2016³
 Kommer, Isolde: Classroom in a book: Adobe Ullustrator CS6: Das offizielle Trainingsbuch von Adobe Systems. München 2012
 Zuffo, Dario: Grundlagen der visuellen Gestaltung. Sulgen 1998³

Fotografie:

Blümle, Claudia / Bredekamp, Horst / Bruhn, Matthias (Hg.): Graustufen. Berlin/Boston 2017
 Eibelshäuser, Eib: Licht: die große Fotoschule. Bonn 2018²
 Freeman, Michael: Schwarzweiß-Fotografie: Die zeitlose Kunst des Monochromen. Frechen 2017
 Gockel, Tilo: Die Neue Fotoschule: Von den Grundlagen zur Fotopraxis. Heidelberg 2018
 Gockel, Tilo: Advanced Photoshop. Profitricks für die Bildbearbeitung mit Photoshop und Co. Heidelberg 2019
 Haas, Ernst, William A. Ewing, Phillip Prodger: Color correction. Göttingen 2016
 Held, Jürgen: Digitale Fotopraxis - HDR-Fotografie: das umfassende Handbuch. Bonn 2015
 Mante, Harald, Eva Witter-Mante: Das Foto: Bildaufbau und Farbdesign. Heidelberg 2018
 Merz, Reinhard / Stechl, Karl: Licht und Belichtung in der Fotografie. Heidelberg 2009
 Nsiah, Lydia: Hybrid Fotofilm: Dem Sehen Zeit und Raum geben. Wien/Berlin 2011
 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 - Edition ProfiFoto. Heidelberg 2011
 Stache, Marc: Analog fotografieren und entwickeln: Die eigene Dunkelkammer. Frechen 2019
 Stiegler, Bernd: Texte zur Theorie der Fotografie. Dietzingen 2018
 Walliczek, Philipp: Stilgeschichte der Modefotografie von 1860 bis heute. Aachen 2018
 Zimmert, Gerhard / Stipanits, Beate: Bildkomposition und Bildwirkung in der Fotografie. Heidelberg 2007

Zeitschrift: Farbfotografie. Color-Foto. München 2008

Animationstechniken:

Goldberg, Eric: Character Animation Crash Course. München 2008

Krasner, Jon: Motion graphics design & fine art animation: principles and practice. Oxford 2004

Rall, Hannes: Animationsfilm: Konzept und Produktion. Konstanz 2015

Thomas, Frank / Johnston, Ollie: The Illusion of life: Disney animation. New York 1995

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

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

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

3. Semester

MDBA9 Animation

Nr.: MDBA 9	Pflichtmodul: Animation	Sprache: deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 3	
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / EW	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 h	Selbststudium: 150 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Bewegbildtypografie/Motion Graphics		Prof. Bernd Wolk		S	2
Advanced Animation		Prof. Melanie Beisswenger		L	2
3D-Animation		Prof. Melanie Beisswenger		L	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>Bewegbildtypografie/Motion Graphics:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Prinzipien der Gestaltung von Motion-Design mit animierter Typografie - Titel in Film- und AV-Bewegbildzusammenhängen - 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 Bewegbildtypografie - Praxis mit Compositing-Software wie z.B. After Effects 					
<u>Advanced Animation:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Vertiefung Animationsprinzipien - Animation Workflow - Staging - Hierarchien: Parenting und Constraints - Arbeit mit Video Referenzen - Layout und Kamera - Einführung in Acting und Performance 					
<u>3D-Animation:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Aufbau einer 3D-Szene - Arbeiten mit Character Rigs - Keyframing - Spacing und Timing - Ausgabe - F-Curves und der Graph Editor 					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<u>Bewegbildtypografie/Motion Graphics:</u>					
In der Bewegbildtypografie und dem Motion Graphics erlernen Studierende den Umgang mit Schrift und Typografie im Zusammenhang mit Animationen und AV-Medien. Somit werden sie 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.

Advanced Animation:

Im Fach Advanced Animation können die Studierende ihre Kenntnisse anhand von komplexeren Charakteren und Animationsszenarien ausbauen. Sie erlernen den Umgang mit Hierarchien und die Arbeit mit Parenting und Constraints für die Einbindung und Interaktion mit Props. Die Arbeit mit und Analyse von Video Referenzen wird geübt, und der Workflow anhand komplexerer Animationsaufgabenstellungen verbessert. Eine Einführung in Projektorganisation und Datenaustausch für kollaborative Arbeiten runden den Kurs ab.

3D-Animation:

Im Fach 3D-Animation erlernen die Studierenden die Anwendung der Prinzipien der Charakter Animation anhand von verschiedenen komplexen 3D Charakter Rigs: vom einfachen Objekt bis hin zu komplexen menschenähnlichen Charakteren. Der Schwerpunkt liegt auf der Vermittlung der Grundkonzepte der Animation und physischen Bewegungen. Anhand verschiedener Übungen erarbeiten die Studierenden ein Verständnis von Bewegung und Körpermechanik, Animationsworkflow von der Pose zur Bewegung und Techniken der 3D Charakter Animation.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Bewegbildtypografie/Motion Graphics:

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 2013
 Willberg, Hans Peter: Wegweiser Schrift: erste Hilfe für den Umgang mit Schriften, was passt – was wirkt –was stört. Mainz 2011
 Woolman, Matt: Motion Design: Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema and digital interfaces. Mies 2004

Advanced Animation:

Jones, Angie: Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG. Boston 2006.
 Osborn, Keith: Cartoon Character Animation with Maya: Mastering the Art of Exaggerated Animation. Bloomsbury Academic, 2019.
 Williams, Richard: The Animator's Survival Kit. New York 2012.

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 2009⁴
 Williams, Richard: The Animator's Survival Kit. New York 2012

MDBA10 Editorial Design

Nr.: MDBA 10	Pflichtmodul: Editorial Design	Sprache: deutsch		Credits: 8
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 3
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / EW / PR
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 h	Selbststudium: 150 h	
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)	Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Dokumentarische Formen		Prof. Jutta Tränkle	S	2
Layout/Editorial		<u>Dr. des. Berit Andronis</u>	S	2
Printproduktion		Dr. des. Berit Andronis	S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD				
Inhalte				
<u>Dokumentarische Formen:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - Analyse klassischer dokumentarischer Formen in Fotografie und Bewegtbild - Referieren neuer dokumentarische Formen, z.B. Animadok (Dokumentarfilm auf Animationsbasis), interaktive dokumentarische Formen - Recherchetechniken - Konzeption und Entwicklung eigener Erzählstrategien und Haltungen - Exposé und Kalkulation - Der Pitch - Interviewführung - Projektrealisation 				
<u>Layout/Editorial:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 				
<u>Printproduktion:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 				
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen				
<u>Dokumentarische Formen:</u>				

Das Teilmodul Dokumentarische Formen führt die Studierenden, ausgehend von klassischen Dokumentarfilmformen und dokumentarischer Fotografie hin zu den aktuell relevanten interaktiven und interdisziplinäre Formen die dokumentarisches Arbeiten medienübergreifend möglich macht. Über die dramaturgische Analyse hinaus werden neue eigene Gestaltungsperspektiven entwickelt und in Übungen vertieft. Dabei werden spezifische technische Herangehensweisen vermittelt und ausprobiert. Die Studierenden setzen ihre Ideen interdisziplinär in einem Modulprojekt um.

Layout/Editorial:

Die Studierenden sind in der Lage unterschiedliche Editorial-Design Konzepte sowohl konzeptionell, als auch durch praktische Auseinandersetzung zu kreieren. Die Studierenden können unterscheiden, welche Schrift 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 der Entwicklung grober Layouts bis zur visuellen Realisierung eines Magazins beherrscht.

Printproduktion:

Die Studierenden 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 können sie eine Vorgehensweise für Konzeption und Realisierung erfolgreicher Inhaltsvermittlung aufzeigen und in einer Produktionsumgebung agieren und reagieren. Die analytische Bewertung von Printmedien im Hinblick auf Design, Produktionsaufwand und Qualität steht in der Printproduktion im Vordergrund, das umfasst auch welche Komponenten (z. B. Papiere, Farben, Veredelungen) zum Einsatz kommen und eine adäquate visuelle Erscheinung bieten.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Dokumentarische Formen:

Heinze, Carsten / Schlegelmilch, Arthur (Hg.): Der dokumentarische Film und die Wissenschaften: Interdisziplinäre Betrachtungen und Ansätze. Wiesbaden 2019
 Herlo, Bianca: Zwischen individuellem und kollektivem Gedächtnis: Erinnern und Erzählen im biografischen Dokumentarfilm. Bielefeld 2018
 Leitner, Matthias / Sorg, Sebastian / Sponsel, Daniel (Hg.): Der Dokumentarfilm ist tot, es lebe der Dokumentarfilm: Über die Zukunft des dokumentarischen Arbeitens. Marburg 2017
 Lipp, Thorolf: Spielarten des Dokumentarischen: Einführung in Geschichte und Theorie des nonfiktionalen Films. Marburg 2016
 Mundhenke, Florian: Zwischen Dokumentar- und Spielfilm: zur Repräsentation und Rezeption von Hybrid-Formen. Wiesbaden 2017
 Pratschke, Katja / Hámos, Gusztáv: Viva Fotofilm: bewegt/unbewegt. Marburg 2010
 Schadt, Thomas: Das Gefühl des Augenblicks: zur Dramaturgie des Dokumentarfilms. München 2017
 Sieber, Gerald: Reenactment: Formen und Funktionen eines geschichtsdokumentarischen Darstellungsmittels. Marburg 2016
 Barbara Theurl: Fiktionalität in "This is Spinal Tap" und "Anvil! The Story of Anvil": Dokumentarfilm und Mockumentary im Vergleich. Saarbrücken 2016

Layout/Editorial:

Ambrose, Gavin: Layout: Entwurf, Planung und Anordnung aller Elemente der Seitengestaltung. München 2013²
 Ambrose, Gavin: Design Thinking. Fragestellung, Recherche, Ideenfindung, Prototyping, Auswahl, Ausführung, Feedback. Lausanne 2010
 Maxbauer, Andreas: Praxishandbuch Gestaltungsraster: Ordnung ist das halbe Lesen. Mainz 2002
 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 2019
 Turtschi, alf.: Making of: Kreative Wege und Konzepte in der visuellen Kommunikation. Zürich 2005
 Willberg, Hans Peter: Wegweiser Schrift: Was passt – was wirkt – was stört. Mainz 2017⁵
 Willberg, Hans Peter: Lesetypografie. Nachschlagewerk für Fragen zu Schrift und Satz. Mainz 2006
 Forssman, Freidrich / de Jong, Ralf: Detailtypografie. Mainz 2014⁵
 Wäger, Markus: Grafik und Gestaltung: das umfassende Handbuch. Bonn 2016³
 Zappaterra, Yolanda: Editorial Design. München 2008

Printproduktion:

Ambrose, Gavin: Layout: Entwurf, Planung und Anordnung aller Elemente der Seitengestaltung. München 2013²

Ambrose, Gavin: Design Thinking. Fragestellung, Recherche, Ideenfindung, Prototyping, Auswahl, Ausführung, Feedback. Lausanne 2010

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

Maxbauer, Andreas: Praxishandbuch Gestaltungsraster: Ordnung ist das halbe Lesen. Mainz 2002

Khzaaeli, 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 2019

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

Wäger, Markus: Grafik und Gestaltung: das umfassende Handbuch. Bonn 2016³

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 2006

Zappaterra, Yolanda: Editorial Design. München 2008

MDBA11 Medienanalyse

Nr.: MDBA 11	Pflichtmodul: Medienanalyse	Sprache: deutsch		Credits: 6	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 3	
		Workload: 180 h		Prüfungsform: HA / KL90	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 h	Selbststudium: 90 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Interactive Storytelling		Prof. Games (N.N)		V	2
Medienästhetik und Semiotik		<u>Dr. Heike Hümme</u>		V	2
Designgeschichte/-theorie		Dr. Heike Hümme		V	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>Interactive Storytelling:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Erzähltheorie und Diegese - Konzeptions- und Produktionsmethoden - Interaktive Vernetzung von Informationen - Analyse interaktiver vs. klassischer Dramaturgie - Multiplotstrukturen und interaktive Erzählformen - Narration im Neuromarketing - Narrative Möglichkeiten interaktiver Anwendungen, Apps, immersive Medien, Games, Social Media - Transmediales Erzählen 					
<u>Medienästhetik und Semiotik:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Einführung in die Semiotik - Einführung in die Medienästhetik - Werkzeuge der Interpretation und Arten der Film- und Medienanalyse - Selbsterfahrung der natürlichen und technischen Vermitteltheit menschlicher Wahrnehmung - Weiterführende Betrachtungen anhand von medientheoretischen Texten und Aufsätzen 					
<u>Designgeschichte/-theorie:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Darstellung der Geschichte des Designs des 20. und 21. Jahrhunderts sowie ausgewählter Protagonisten aus dem Produkt-, Industrie-, Grafik- und Kommunikationsdesign - Diskussion von designtheoretischen Schriften und künstlerisch-gestalterischen Manifesten als analytisch-theoretische Grundlage zum Verständnis von Design der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft 					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<u>Interactive Storytelling:</u>					
Interactive Storytelling erweitert den mediendramaturgischen Begriff des Geschichtenerzählens um die Narration in interaktiven Anwendungen. Das können beispielsweise appgesteuerte interaktive Informations- und E-learning-Anwendungen, das Erzählen in immersiven Medien, in Motioncomics, Computerspielen oder Alternate Reality Games sein. Wesentlich dabei ist, dass die Nutzer*innen über den weiteren Verlauf einer Geschichte entscheiden. Die Studierenden lernen komplexe Strukturen neuer interaktiver Medien zu analysieren. Auf der Basis der klassischen Dramaturgie wird das Pro und Contra der neuen Erzählweise erörtert und narrative Möglichkeiten des Interactive Storytelling aufgezeigt. Darüber hinaus werden die Studierenden mit dem Konzept des transmedialen Erzählens konfrontiert. Es bezeichnet eine Strategie, einen bestimmten Inhalt über mehrere Medien interaktiv hinweg zu erzählen. Ziel ist es den Studierenden den Blick für neue					

Erzählweisen und der -haltungen im sich ständig entwickelnden Mediennetz zu öffnen und den eigenen kreativen Prozess zu fördern.

Medienästhetik und Semiotik:

Übergeordnetes Ziel der Vorlesung *Medienästhetik und Semiotik* ist es, den Studierenden effiziente Methoden zur Beurteilung audiovisueller Arbeiten an die Hand zu geben, um dieses als Werkzeug zu kritischer Reflexion und Auseinandersetzung mit Medieninhalten nutzen zu können.

An ausgewählten Beispielen erfahren die Studierenden wie audiovisuelle Formen die Zuschauer emotional bewegen. Das Aneignen von Wissen, Ideenfindungsprozesse, die kulturell-ästhetischen Wurzeln in Verbindung mit ihrer technisch-medialen Umsetzung, sind Gegenstand der Auseinandersetzung in dieser Veranstaltung. Medienästhetik - als Selbsterfahrung der natürlichen und technischen Vermitteltheit menschlicher Wahrnehmung.

Die Einführung in die Grundlagen der Semiotik gibt hierzu grundlegende Analysewerkzeuge, mit denen die Studierenden die Fähigkeit der analytischen Wahrnehmung erwerben, um qualitative Beurteilungskategorien zur kritischen Bewertung ableiten zu können.

Designgeschichte/-theorie:

Wesentlich zur Reflexion und Selbsteinschätzung künstlerisch-gestalterischer Formen ist die Kenntnis der Designgeschichte und ihrer Theorie. Die Geschichte des Designs des 20. und 21. Jahrhunderts lernen die Studierenden anhand einer charakteristischen Auswahl an Werken und Persönlichkeiten aus dem Produkt-, Industrie-, Grafik- und Kommunikationsdesign kennen. Durch die Auseinandersetzung mit den designtheoretischen Schriften dieser Zeit, als der analytisch-theoretischen Grundlage zum Verständnis von Design der Vergangenheit, Gegenwart wie Zukunft, lernen sie designerische Absichten zu erklären. Hierbei wird nicht zuletzt 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 befähigt die Studierenden wiederum, eigene Gestaltungen kritisch zu reflektieren.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Interactive Storytelling:

Anugrah Putra, Chandra: Interactive Edutainment Learning Methods : When you are ready to maximize the educational media for learning. Saarbrücken 2019

Angel, Edward: Interactive Computer Graphics: A Top-Down Approach with Shader-Based OpenGL. Boston 2012

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

Krug, Dominik: interaktive Drehbücher für digitale Welten: wie Videogames traditionelle Erzählweisen erneuern. Hamburg 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

Nuno, Nunes, (Hg.), Ian Oakley, (Hg.), Valentina Nisi (Hg.) Interactive Storytelling: 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017 Funchal, Madeira, Portugal, November 14–17, 2017. Berlin/Heidelberg 2018

Zwick, Carola, Junge, Barbara: The Digital Turn: Design in the Era of Interactive Technologies. Zürich 2012
Zeitschriften: Journal of real-time image processing (z.B. 26.12.2017: 1-14)

Medienästhetik und Semiotik:

Benjamin, Walter: Medienästhetische Schriften. Frankfurt | Main 2002

Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Reproduzierbarkeit. Frankfurt| Main 2007 [1999]

Eco, Umberto: Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte. Frankfurt | Main 2015

Eco, Umberto: Einführung in die Semiotik. München 2002

Flusser, Vilém: Medienkultur. Frankfurt | Main 2008

Flusser, Vilém: Kommunikologie. Frankfurt | Main 2007

Friedrich, Thomas | Schweppenhäuser, Gerhard: Bildsemiotik. Grundlagen und exemplarische Analysen visueller Kommunikation. Basel/Boston/Berlin 2010 [<http://dx.doi.org/10.1007/978-3-0346-0466-6>]

Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen. Wiesbaden 2007

Grabbe, Lars C. | Rupert-Kruse, Patrick | Schmitz, Norbert M. [Hg.]: Bild und Interface: zur sinnlichen Wahrnehmung digitaler Visualität. Darmstadt 2015

Huemer, Birgit: Semiotik der digitalen Medienkunst. Göttingen 2014

Hünnekens, Annette: Der bewegte Betrachter: Theorien der interaktiven Medienkunst. Köln 1997
McLuhans, Marshall: Medien verstehen: Die magischen Kanäle oder Die Erweiterungen des Menschen. Hamburg 2018
Mitchell, W.J.T.: Das Leben der Bilder. Eine Theorie der visuellen Kultur. München 2008
Peirce, Charles Sanders: Phänomen und Logik der Zeichen. Hg.: H. Pape, Frankfurt | Main 1983
Pichler, Wolfram | Ubl, Ralph: Bildtheorie zur Einführung. Hamburg 2016
Rimmele, Marius | Sachs-Hombach, Klaus | Stiegler, Bernd [Hg.]: Bildwissenschaft und Visual Culture. Bielefeld 2014
Rienössl, Monika: Interaktive und immersive Medienkunst: Die interdependente Beziehung zwischen Beobachter und Werk in der interaktiven und immersiven Medienkunst. 2015
Rötzer, Florian: Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Frankfurt | Main 1991
Schnell, Ralf: Medienästhetik. Zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen. Stuttgart | Weimar 2000
Wiemer, Serjoscha: Das geöffnete Intervall. Medientheorie und Ästhetik des Videospiele. Paderborn 2014

Designgeschichte/-theorie:

Bignens, Christoph: Swiss Style: die große Zeit der Gebrauchsgrafik in der Schweiz 1914-64. Zürich 2000
Blumenthal, Silvan: Lucius Burckhardt | Design ist unsichtbar. Berlin 2012
Borries, Friedrich von: Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie. Berlin 2017
Brandes, Uta / Erlhoff, Michael / Schemmann, Nadine: Designtheorie und Designforschung. Paderborn 2009
Buchholz, Kai / Theinert, Justus: Designlehren. Wege deutscher Gestaltungsausbildung. Stuttgart 2007
Droste, Magdalena: Bauhaus 1919-1933. Reform und Avantgarde. Köln 2019
Eisele, Petra | Bürdek, Bernhard E.: Design, Anfang des 21. JH: Diskurse & Perspektiven. Ludwigsburg 2011
Fiell, Charlotte: Design des 20. Jahrhunderts. Köln 2016
Meier, Cordula: Design Theorie. Beiträge zu einer Disziplin. Frankfurt am Main 2003
Pfeffer, Florian: To Do: Die neue Rolle der Gestaltung in einer veränderten Welt. Mainz 2014
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
Selle, Gert: Ideologie und Utopie des Designs. Zur gesellschaftlichen Theorie der industriellen Formgebung. Köln 1973
Walker, John, A.: Designgeschichte. Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin. München 1992
Zentek, Sabine: Designer im Dritten Reich. Gute Formen sind eine Frage der richtigen Haltung. Dortmund 2009

MDBA12 Interactive Content

Nr.: MDBA 12	Pflichtmodul: Interactive Content	Sprache: deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 3	
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / HA / EW	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 h	Selbststudium: 150 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
User Interface/Experience		Prof. Interaktive Medien (N.N.)		S	2
Interactive Design		Prof. Interaktive Medien (N.N.)		S	2
Medienprogrammierung		Prof. Interaktive Medien (N.N.)		S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>User Interface/Experience:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Analyse von Produkten und Kundenbedürfnissen - Erstellung von Wireframes und Prototypen - Erstellung von Flow-Chart (Informationsarchitektur) - Berücksichtigung von Kundenbedürfnisse bei der Umsetzung des Designs - Visualisierung von effektiven und effizienten Benutzeroberflächen unter Berücksichtigung der Mensch-Maschinen Interaktionen - Ausblick auf die gestalterischen Aspekte von Künstlicher Intelligenz im Kontext von GUI 					
<u>Interactive Design:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - 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 					
<u>Medienprogrammierung:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Erweiterung der Kenntnisse in HTML, CSS oder Javascript - Umsetzung einer interaktiven Anwendung, unter Berücksichtigung von mobilen Anwendungen und aktuellen Entwicklungen 					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<u>User Interface/Experience:</u>					
<p>Die Studierenden werden zur selbstständigen Konzeption und Erstellung von dynamischen Web- und App-Anwendungen befähigt. Dazu werden die erweiterten Potenziale von Online Medien näher thematisiert und entsprechende Fertigkeiten für die Programmierung ausgewählter Sprachsysteme für die Analyse und Verwaltung von Daten umfassend vermittelt. Darüber hinaus sollen die Studierenden Websites, Apps, Social Media Plattformen und mobile Medien als interdisziplinäres Produkt analysieren lernen und dazu in die Lage versetzt werden, die Machbarkeit einer Produktion zu beurteilen. Die Studierenden erlernen dabei dynamische Online Anwendungen im Hinblick auf Screen Design, Kommunikationspotenzial und Rezeption zu beurteilen und die Bedeutung der einzelnen Abschnitte im Produktionsablauf einzuschätzen. Das gesetzte Ziel ist es, auf der Basis strategischer Konzepte eine Vorgehensweise für Konzeption und Realisierung erfolgreicher Inhaltsvermittlung über Websites, Apps, Social Media Plattformen und mobilen Medien aufzuzeigen.</p>					
<u>Interactive Design:</u>					

Die technischen und inhaltlichen Entwicklungen innerhalb der Medienlandschaft ziehen durch die Einführung von Smartphones, Touchpads und anderen mobilen Formaten einen starken gestalterischen Bedarf nach sich. Das Fach Interactive Design 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 den verschiedenen Medien kennen.

Medienprogrammierung:

Neben der Kenntniserweiterung verschiedener Möglichkeiten der Umsetzung von crossmedialen Inhalten, werden ihre Fertigkeiten zur Erstellung und Entwicklung solcher Formate weiter ausgebaut. Das Fach Medienprogrammierung befähigt die Studierenden durch die Erweiterung ihrer Programmierkenntnisse selbstständig beispielsweise Web- und App-Anwendungen zu entwickeln, wodurch sie ihre Projektideen gestalterisch und funktional visualisieren können.

Literatur und Arbeitsmaterialien

User Interface/Experience:

Jacobsen, Jens: Praxisbuch Usability und UX. Was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt - bewährte Usability- und UX-Methoden praxisnah erklärt. Rheinwerk, Bonn 2017

Karapanos, Evangelos: Modeling users' experiences with interactive systems. Heidelberg/Berlin 2013

Moser, Christian: User Experience Design: Mit erlebniszentrierter Softwareentwicklung zu Produkten, die begeistern. Heidelberg/Berlin 2012

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 2013

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

Medienprogrammierung:

Martin, Bastian: PHP 5.4. Fortgeschrittene Techniken der Web-Programmierung. Bodenheim 2013

Wolf, Jürgen: HTML5 und CSS3: das umfassende Handbuch. Bonn 2019³

4. Semester

MDBA13 AV-Produktion/Postproduktion

Nr.: MDBA 13	Pflichtmodul: AV-Produktion/Postproduktion	Sprache: deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 4	
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / EW / HA	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 84 h	Selbststudium: 156 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Imagefilm		Prof. Bernd Wolk		S	2
Sounddesign		Prof. Bernd Wolk		L	2
Videodesign		Prof. Bernd Wolk		L	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>Imagefilm:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Ausgehend von Recherche, Konzeption und Storyboarding werden alle zugehörigen Aspekte der Realisation von hochwertigen Image, 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. - Die Konzeption von redaktionellen Beiträgen und Berichten - Die 5 W's des Journalismus, Interview-Regeln 					
<u>Sounddesign:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Sounddesign und Logistik - Atmos, Effekte, Spezialeffekte - Endmischung und Mastering: Mono, Stereo, Surround - Assoziatives Hören, Kontrapunktik im Sounddesign - Sounddesign als Quelle erzählerischer Klang-Dimensionen - Sounddesign-Kompositionslehre: dramaturgische Verdichtung, Akzente, Dynamik, Leitmotivik - Technische Aspekte des Sounddesigns, mehrlagige Texturen - Integration von Sounddesign-Projekten in Filmen und AV-Medienprodukten - Die Wirkung von Filmmusik und ihre Einbindung in narrative und dokumentarische AV-Formate - AV-Projekt in Verbindung mit dem Erlernen einer Sounddesign-Applikation wie z.B. »Protools« 					
<u>Videodesign:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Corporate-Designkonzepte für Bewegtbild - Styleguides - Visuelle Verpackungen für Online, TV, Image und Werbung - Markendefinition und Corporate-Design-Lösungen - Logogestaltung und Integration für Animationszwecke - Keyvisual-Konzepte und Art-Direction - Trailer, Teaser - Titel- und Set-Design- Konzepte, Virtuelle Studiosets und die Integration von 3D-Gestaltungselementen 					

- Design und Postproduktion
- Informations -Design und -Grafik im Animations-Kontext
- Applikationen im Kontext von virtueller Moderation (z.B. Poser)
- Spezial-Effekte

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Imagefilm:

Das Seminar Imagefilm vermittelt die inhaltlichen, dramaturgischen und konzeptionellen Aspekte der Gestaltung von Werbe- Image- 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.

Sounddesign:

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.

Videodesign:

Aufbauend auf der Veranstaltung Compositing und Bewegtbildtypographie/Motiongraphics vermittelt das Seminar Video-Design seine 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-Design-Verpackungen wie z. B. für Info-Magazine. Die künstlerisch-gestalterischen und konzeptionellen Schritte bei der Bewegtbild-Realisation werden systematisch anhand von Beispielen und Übungen nähergebracht und befähigen die Studierenden eigene Ideen und Projekte strukturiert und systematisch zu realisieren. Dazu werden außerdem die konzeptionellen Aspekte zur Produktion von Infografiken und Erklärfilm-Animationen vorgestellt und neue Distributionsformen der AV-Medien erörtert. 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.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Imagefilm:

Bordwell, David: Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte. 1999
 Eick, Dennis: Exposé, Treatment und Konzept. Konstanz 2005
 Heiser, Albert: Das Drehbuch zum Drehbuch: Erzählstrategien im Werbespot und -film. Berlin 2004
 Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart/Weimar 1993
 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
 Zag, Roland: Der Publikumsvertrag – Drehbuch, Emotion und der »human factor«. Konstanz 2010

Zeitschriften:

Film- und TV-Kameramann
http://de.wikipedia.org/wiki/Bildgestaltung#Mittel_zur_Bildgestaltung
 Bildwirkung, Rezeption des Zuschauers
http://www.andreashurni.ch/bildgestaltung/index_wirkung.html
 Bildanalyse / Interpretation / Bildvergleich
<http://www.artwebs.de/bildanalyse.html>

Sounddesign:

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 2011
 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

Videodesign:

Baer, Kim: Information Design Workbook: graphics approaches, solutions and inspirations and 30 Case Studies. Beverly 2009
Baetzgen, Andreas: Brand Design: Strategien für die digitale Welt. Stuttgart 2017
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
Klanten, Robert / Feireiss, Lukas / Ehmann, S. (Hg.): Staging Space: Scenic Interiors and Spatial Experiences; . Berlin 2010
Krasner, Jon: Motion graphics & fine art animation. Oxford 2004
Lüdi, Heidi: Movie Worlds: Production Design im Film. Stuttgart 2000
Pricken, Mario: Kribbeln im Kopf. Mainz 2010¹¹
Roth, Mareike; Saiz, Oliver: Emotion gestalten: Methodik und Strategie für Designer. Basel 2017
Werner, Horst: Fernsehen machen. Konstanz 2009
Wright, Steve: Digital Compositing for Film and Video. Woburn/USA 2010

MDBA14 Kommunikationsmanagement

Nr.: MDBA 14	Pflichtmodul: Kommunikationsmanagement	Sprache: deutsch		Credits: 7
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 4
		Workload: 210 h		Prüfungsform: PA / EW
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 84 h	Selbststudium: 126 h	
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)	Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Corporate Design		<u>Dr. des. Berit Andronis</u>	L	2
Projektmanagement		Prof. Games (N.N.)	S	2
Marken- und Unternehmenskommunikation		Prof. Kommunikationsdesign (N.N.)	V	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD				
Inhalte				
<u>Corporate Design:</u>				
<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 - Layout-Prozess - Entwicklung eines Erscheinungsbildes - Umsetzung mit vektorbasierter Software - Briefpapiere, Visitenkarten u. ä. - Crossmediale Umsetzung 				
<u>Projektmanagement:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - Aspekte der Recherche - Projekt- und Produktionsplanung - Kostenermittlung und Kalkulation - Organisation und Arbeitsteilung bei Medienproduktionen - Ablaufpläne und Gliederungs-Strukturen von Medienprojekten - Produktionelle Besonderheiten der jeweiligen Medienschwerpunkte - Verwertungs-Zusammenhänge - Rechtklärung, Gema - Organisationstools und Softwareapplikationen für das Projektmanagement 				
<u>Marken- und Unternehmenskommunikation:</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 - 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

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Corporate Design:

Die Studierenden sind in der Lage Corporate Design theoretisch und praktisch zu beschreiben und zu gestalten, auch 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 sie aktiv für eine Kreation eingesetzt werden. Bei der Entwicklung eines Corporate Designs ist neben verschiedenen Entwurfs- und Visualisierungstechniken eine Implementierung in entsprechende Medien von Bedeutung. Der Fokus liegt auf der medien-übergreifenden Anwendbarkeit.

Projektmanagement:

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.

Marken- und Unternehmenskommunikation:

Die Studierenden lernen in der Vorlesung Marken- und Unternehmenskommunikation die verschiedenen Optionen und Einsatzmöglichkeiten moderner Kommunikationsinstrumente im On- und Offlinebereich, in der internen und externen Unternehmenskommunikation, kennen. Die Kommunikation bestimmende Faktoren, wie z.B. Markenidentität/ -image, Kundenbindung/ -zufriedenheit oder Kundenpräferenzen am Point of Sale, werden diskutiert und auf die Bedeutung des Designs hinterfragt. Ziel ist es, die Studierenden in die Lage zu versetzen, die Fähigkeit, durch die eigene gestalterische Entwurfskraft manipulativ zu wirken, kritisch zu hinterfragen, um sich nicht zuletzt über die Relevanz und Verantwortung, die es für eigene gestalterische Arbeiten zu übernehmen gilt, bewusst zu werden.

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 Compendium. 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 2004
 Herbst, Dieter: Corporate Identity. Berlin 2012⁵
 Regenthal G.: Ganzheitliche Corporate Identity. Form, Verhalten und Kommunikation. Wiesbaden 2009².
 Reins, Armin: Corporate Language. Wie Sprache über Erfolg und Misserfolg von Marken und Unternehmen entscheidet. Mainz 2006

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. Mainz 2006
 Wiedemann, Julius: Logodesign Vol. 3. Köln 2011

Marken- und Unternehmenskommunikation:

Boltres-Streeck, Klaus: Management der Fantasie: Einführung in die werbende Wirtschaftskommunikation. Baden-Baden 2010
 Bruhn, Manfred: Handbuchreihe der Kommunikation. Wiesbaden 2018

Bruhn, Manfred: Unternehmens- und Marketingkommunikation: Handbuch für ein integriertes Kommunikationsmanagement. München 2005
Mast, Claudia: Unternehmenskommunikation – ein Leitfaden. München 2019
Piwinger, Manfred (Hg.): Handbuch Unternehmenskommunikation. Wiesbaden 2007
Wirtz, Bernd W.: Medien- und Internetmanagement. Wiesbaden 2011
Zerfaß, Ansgar: Handbuch Online-PR: strategische Kommunikation in Internet und Social Web. Konstanz/München 2015
Zerfaß, Ansgar: Handbuch Unternehmenskommunikation. Wiesbaden 2014
Zerfaß, Ansgar: Unternehmensführung und Öffentlichkeitsarbeit. 2010

MDBA15 Medienkonzeption

Nr.: MDBA 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: 28 h	Selbststudium: 212 h	
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)	Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Wahlpflichtfach: Medienkonzeption (1 aus 4) 1. Interaktive Medien I 2. Audiovisuelle Medien I (AV) 3. Kommunikationsdesign I (KD) 4. Animation/Games I Gruppenarbeit: 3-5 Personen Limit pro Fach: 10 Personen Anmeldung: Ende 3. Semester		Prof. Interaktive Medien (N.N.) Prof. Wolk / Prof. Tränkle LfvA Dr. des. 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 I 2. Audiovisuelle Medien I (AV) 3. Kommunikationsdesign I (KD) 4. Animation/Games I 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 I:

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

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

Audiovisuelle Medien I (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 I (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 I:

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

MDBA16 Visual Effects

Nr.: MDBA 16	Pflichtmodul: Visual Effects	Sprache: deutsch		Credits: 7	
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 4	
		Workload: 210 h		Prüfungsform: PA / EW	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 84 h	Selbststudium: 126 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Virtuelles Studio		Prof. Games (N.N.) / Prof. Jutta Tränkle		L	2
Gamedesign		Prof. Games (N.N.)		L	2
Studio- und Setdesign		Prof. Jutta Tränkle		L	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>Virtual Production:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - VFX Geschichte, analoge, digitale Tricktechniken bis zur heutigen Composit-Technology im 3d-Raum - Virtual Effects vs. Special Effects - Virtual-/Augmented Reality - Farbräume, Farbmodelle (z.B. RGB; HSL) - technische Grundlagen und digitale Arbeitsprinzipien für Key-Screen-Aufnahmen - Bluescreen, Greenscreen, Chroma- vs. Luminanzkey - Ausleuchtung Key-Screen und Objektbeleuchtung, Colorgrading - Aufnahmeverfahren, Motion Control, Kombination mit realen Darstellern - 2/3D Tracking - Partikelsysteme, volumetische FX - Wrapping und Morphing - Mattepainting - Set-Extensions 					
<u>Gamedesign:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Spielmechaniken - Spielvision und Spielwelt - Nichtlineare Storylines - Interaktionsstile - Motioncapturing - Künstliche Intelligenz - Nicht-Spieler Figuren - Level-Design - Plattformen 					
<u>Studio- und Setdesign:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsfelder und Aufgabengebiete des Setdesigners - Historischer Kurzüberblick: von der Laterna Magica bis zur virtuellen Setarchitektur - Raum-Zeit-Beziehungen im medialen Kontext - Bildkomposition im Raum - Außenraum versus Innenraum - Setkonzepte und Stilkunde im Focus der Medien- und Filmgeschichte - Virtuelle Studiosets und die Integration von 3D-Gestaltungselementen - Virtual Effects vs Special Effects 					

- Bluescreen/Greenscreen-Sets
- Setbeleuchtungskonzepte
- Grundlagen von Motion-Capture-Systeme und Remote-Control-Units
- Konzeption, Previsualisierung und Realisation eines Studiosets in Gruppenarbeit
- Studiobau
- Farb- und Oberflächenschemata – Wirkung im Film
- Reale und virtuelle Hintergründe, Übergänge
- Cooperation Regie, Kamera und Setdesign
- Setdesign und Postproduktion
- Übung im Studio

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Virtual Production:

In diesem Modul werden Visual Effekte an Schnittstellen der virtuellen Produktion zwischen Filmproduktion und Games verortet. Die Studierenden lernen Visual Effekte im Vergleich beider Bereiche Film und Games kennen und anwenden. Die unterschiedliche, fachspezifische Herangehensweise, beispielsweise mit MotionCapturing im Bereich des Charakterdesigns und der Animation in Games, der Verlängerung realer Sets mit Set-Extension in Studio- und Setdesign, digitaler Postproduktion oder der Visualisierung technischer Prozesse, z.B. im Imagefilmbereich sind mögliche Anwendungsbereiche der expandierenden VFX-Branche, die zusammen mit den Studierenden über Referate entlang des aktuellen Stands der Branche erörtert werden.

Gamedesign:

Thema dieser Veranstaltung ist Game Design am Schnittpunkt zu Virtual- und augmented Reality. Die Studierenden erfahren die vielfältigen Möglichkeiten der Spielentwicklung deren Interaktionsmöglichkeiten und -stile. Wichtig ist eine gute Spielmechanik, die ein Erlernen einfach gestaltet, ohne geübte Spielerinnen und Spieler zu langweilen. Deshalb sollen die Studierenden erfahren wie ein durchdachtes Game Design die Erwartungen an das Spielerlebnis erfüllen kann. Dies kann schon anhand einfacher interaktiver Prototypen illustriert und getestet werden. Dabei erproben sie neue Techniken wie Echtzeit-Motioncapturing für die Charaktererstellung oder den Einsatz virtueller Aufnahmetechniken zur Erstellung der Spieleumgebung.

Studio- und Setdesign:

Setdesign als Hintergrund und Handlungsspielraum einer Narration bildet die Grundlage der inhaltlichen, künstlerischen und technischen Realisation einer Film-, Game- oder TV-Produktion. Das Setdesign oder Szenenbild bestimmt den Look eines visuellen Mediums. 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 Studierenden konzeptionieren und realisieren ein Studioprojekt an der Schnittstelle real/virtuelles Set. Die theoretischen Grundlagen beschäftigen sich mit der Analyse von ausgewählten analogen und virtuellen Sets aus dem aktuellen Filmschaffen mit Bezügen zur Filmgeschichte und den Virtuellen Effekten. Hierbei steht die künstlerisch-gestalterische und technische Umsetzung im Fokus.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Virtual Production:

Bertram, Sacha: VFX. Konstanz 2005

Dummler, Juliane: Das montierte Bild: digitales Compositing für Film und Fernsehen. Konstanz 2010

Rolf Giesen: Lexikon der Special Effects: von den ersten Filmtricks bis zu den Computeranimationen der Gegenwart; zur Geschichte und Technik der visuellen und mechanischen Spezialeffekte, der Zeichenfilm-, Modell-, Puppen- und Computeranimation, der synthetischen Filme und virtuellen Kamera. 2001

Keller, Eric: Maya Visual Effects The Innovator's Guide. New York 2013

Mattingly, David B.: The Digital Matte Painting Handbook. New York 2011

Zotter, Franz, Matthias Frank: Ambisonics: A Practical 3D Audio Theory for Recording, Studio Production, Sound Reinforcement, and Virtual Reality (Springer Topics in Signal Processing) 2019

<http://www.springerlink.com/content/978-3-030-17207-7>

North, Dan: Performing Illusions. Cinema, Special Effects and the Virtual Actor. London 2008

Gamedesign:

Bacher, Hans P.: Dream worlds: production design in animation. Amsterdam 2009

Chandler, Heather Maxwell: The game production handbook. Hingham 2009

Jackson, Wallace: VFX Fundamentals: Visual Special Effects with Fusion. New York 2017

Jäger, Solveigh: Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele. Berlin 2013
Kim, Chang-Hun, Sun-Jeong Kim, Soo-Kyun Kim, Shin-Jin Kang: Real-Time Visual Effects for Game Programming. Singapor 2016
Katrín von Kap-herr: Zeigen und verbergen: zum Doppelgestus der digitalen Visual Effects im Hollywood-Kino. Bielefeld 2018
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

Studio- und Setdesign:

Brückner Uwe R., Eberhard Schlag: Scenography 2: staging the space: projects and philosophy 1997-2018 = Szenografie 2: der inszenierte Raum. Basel 2018
Bartholdy, Björn: Broadcast Design. Köln 2007
Bohn, Ralf (Hg.), Heiner Wilharm (Hg.): Inszenierung und Effekte: Die Magie der Szenografie. Bielefeld 2014
<http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2303-1>
Diezmann, Tanja / Gremmler, Tobias: Raster für das Bewegtbild. München 2005
Keller, Max / Brandi, Ulrike: Faszination Licht: Licht auf der Bühne. München/Berlin/London/New York 2010⁴
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
Prangen, Ruth: Szenosphäre & Szenotopie: Künstlerische Forschungen zur Raumwahrnehmung und -struktur der Szenografie. Marburg 2017/2018. <http://archiv.ub.uni-marburg.de/ep/0002/2018/232/7873>
Style and Scale, or: Do You Have Anxiety? A Conversation with Ken Adam, Christina Bechtler, Katarina Fritsch and Hans Ulrich Obrist. Berlin 2009
Wright, Steve: Digital Compositing for Film and Video. Amsterdam 2010³

5. Semester

MDBA17 Medienpraxis

Nr.: MDBA 17	Pflichtmodul: Medienpraxis	Sprache: deutsch		Credits: 10	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 5	
		Workload: 300 h		Prüfungsform: PA / EW / PR	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 30 h	Selbststudium: 270 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Wahlpflichtfach: Medienpraxis (1 aus 4) 1. Interaktive Medien II 2. Audiovisuelle Medien II (AV) 3. Kommunikationsdesign II (KD) 4. Animation/Games II Identisch mit dem des 4. Semesters		Prof. Interaktive Medien (N.N) Prof. Wolk / Prof. Tränkle LfbA Dr. des. Berit Andronis Prof. Melanie Beisswenger / Prof. Games (N.N.)		S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>Wahlpflichtfach: Medienrealisation (1 aus 4):</u>					
<u>1. Interaktive Medien II:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Projektrealisation - Besonderheiten bei der Umsetzung eines interaktiven Medienprojekts - Projektbesprechungen und Betreuung der Arbeitsschritte - Auswertung und Evaluation des Projekts - Präsentationsmodalitäten 					
<u>2. Audiovisuelle Medien II (AV):</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Gruppen- und Einzel-Projektbesprechungen - Organisation des Rohmaterials - Medienadäquate Realisation - Technische und organisatorische Abläufe - Teamstrukturen und Arbeitsteilung im produktionsellen Umfeld - Finanzierungsmodelle und Filmförderung 					
<u>3. Kommunikationsdesign II (KD):</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Gruppen- und Einzel-Projektbesprechungen - Finales Layouts 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 					
<u>4. Animation/Games II:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Gruppen- und Einzel-Projektbesprechungen - Animationsworkflow - Projektrealisation 					

- Produktionspipeline
- Präsentation, Reflektion und Evaluation

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Wahlpflichtfach: Medienrealisation (1 aus 4):

1. Interaktive Medien II
2. Audiovisuelle Medien II (AV)
3. Kommunikationsdesign II (KD)
4. Animation/Games II

Die Studierenden können aus einer Medienkonzeption ein hochwertiges und komplexes Medienprodukt aus den Bereichen Interaktive Medien, Audiovisuelle Medien, Kommunikationsdesign und Animation/Games crossmedial entwickeln, mit dem Fokus auf Teamarbeit. Das bedeutet, dass die Studierenden befähigt sind, verschiedene Kreativtechniken und strategische Maßnahmen zur Optimierung von Arbeitsergebnissen zu nutzen und einzusetzen können, da sie bereits im Vorfeld durch eine ausführliche Konzeption differenzierte Lösungsmöglichkeiten erarbeitet haben. Jetzt liegt der Schwerpunkt auf der. Nebst Kommunikationsfähigkeiten steigern die Studierenden ihre Kooperations- und Teamfähigkeit sowie ihr Zeit- und Selbstmanagement, welches letztlich der Qualität und der Produktionsgeschwindigkeit ihrer Medienproduktion zu Gute kommt. Die Studierenden sind in der Lage eigene Anwendungen in einem thematisch bezogenen Arbeitsgebiet der medialen Kommunikation zu entwickeln und können somit ihr bisher angeeignetes theoretisches und praktisches Wissen projektorientiert umsetzen.

Die Realisierung der Konzeption eines zielgruppenadäquaten Inhaltsangebotes bilden die zentrale strategische Aufgabenstellung mit folgenden Schritten: Inhaltsaufbereitung, Produktion und Evaluation. Sowohl die Konzeption als auch das entstandene Produkt werden präsentiert.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Interaktive Medien II:

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

Audiovisuelle Medien II (AV):

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

Warzen, Bettina / Wolk, Bernd / Martin Ordloff (Hrsg): Fernsehjournalismus. Konstanz 2005

Werner, Horst: Fernsehen machen. Konstanz 2009

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

Kommunikationsdesign II (KD):

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

Animation/Games II:

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

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

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
Internet: www.creativecrash.com

MDBA18 Medienwirtschaft

Nr.: MDBA 18	Pflichtmodul: Medienwirtschaft	Sprache: deutsch		Credits: 6	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 5	
		Workload: 180 h		Prüfungsform: KL90 / HA / PR	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 h	Selbststudium: 90 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Medienrecht		Dipl.-Jur. Reinmar Schmidt		V	2
Marketing		Prof. Kommunikationsdesign (N.N.)		V	2
Medienpsychologie		Prof. Dr. Denise Sommer		V	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>Medienrecht:</u>					
<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 					
<u>Marketing:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - 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-Managements - Kundenbeziehung und stärkere Kundenbindung erfordern gezielte Maßnahmen - Erstellung von Kundenprofilen und Zielgruppendefinitionen nach Datenzentralisierung - Automatisierung von Kommunikationsprozessen - Personalisierung der Kommunikation mit abschließender Erfolgskontrolle 					
<u>Medienpsychologie:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Mediennutzung und Wirkungsweisen der Medien auf das Verhalten einzelner Individuen - Methoden der Mediennutzungs- und Medienwirkungsforschung - Auseinandersetzung mit den Chancen und Risiken des digitalen Wandels und seinen Wechselwirkungen auf das einzelne Individuum und die Gesellschaft - Wahrnehmungstheorie und -psychologie 					

- Rezeptionsästhetik
- Markt- und Werbepsychologie

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Medienrecht:

Die Studierenden lernen im Fach 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.

Marketing:

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-Managements kennen und im Medienbereich sinnvoll und effizient einzusetzen.

Medienpsychologie:

Angesichts des ‚kommunikativen Rauschens‘ im digitalen Zeitalter umgeben uns nicht nur eine Vielzahl von unterschiedlichen Medien, sondern diese fordern durch ihre verschiedenen Wirkungsweisen jeden Einzelnen auch auf unterschiedliche Weise. Die Studierenden lernen Antworten auf Fragen zu finden, wie prägend die ständige Medienpräsenz für unser gesellschaftliches Miteinander ist?, welche Chancen und Risiken sich durch sie für unsere Gesellschaft ergeben?, wie sehr sie unser Sozialverhalten verändert? Im Dialog mit den Studierenden werden zudem die Auswirkungen unserer eigenen Ubiquität hinterfragt. Im Fokus der Vorlesung steht allerdings die Perzeption: Die Studierenden lernen die Wirkungsweisen des Wahrnehmungsvorgangs an sich kennen, insbesondere werden sie aber zum Nachdenken über die subjektive Ansprache ihrer eigenen Sinne angeregt. Dies reflektierend, werden sie in die Lage versetzt, die vermittelten Kenntnisse der individuellen Wahrnehmung und Rezeption bei ihren eigenen gestalterischen Projektideen stärker zu berücksichtigen.

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 2011

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 2009

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 2011

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

Marketing:

Backhaus, Klaus / Schneider, Helmut: Strategisches Marketing. Stuttgart 2009

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

Bruhn, Manfred: Marketing. Wiesbaden 2010

Kroeber-Riel, Werner / Gröppel-Klein, Andrea: Konsumentenverhalten. München 2013

Lammenet, Erwin: Praxiswissen Online-Marketing: Affiliate- und E-Mail-Marketing, Suchmaschinenmarketing, Online-Werbung, Social Media, Online-PR. Wiesbaden 2014

Erik Siekmann: Effizientes Online-Marketing: Controlling, Organisation und Optimierung - Wie Sie Werbeerfolge messen, steuern und steigern (AT). Wiesbaden 2020

Sens, Bastian: Das Online-Marketing-Cockpit: 8 Phasen einer erfolgreichen Online-Marketing-Strategie. Wiesbaden 2019

Siegert, Gabriele / Brecheis, Dieter: Werbung in der Medien- und Informationsgesellschaft. Wiesbaden 2010
Wiedmann, Klaus-Peter (Hg.): Konsumentenverhalten im Internet: Konzepte, Erfahrungen, Methoden. Wiesbaden 2004

Medienpsychologie:

Arnold, Florian: Philosophie für Designer. Stuttgart 2016

Feige, Daniel Martin: Design: Eine philosophische Analyse. Berlin 2018

Fischer, Carolin | Wehinger, Brunhilde (Hg.): Der Leser als Subjekt der ästhetischen Reflexion – von Kant zur interaktiven Fiktion. Tübingen 2018

Gegenfurtner, Karl. R. [Hg.]: Wahrnehmungspsychologie: Der Grundkurs. Berlin 2015⁹

Gonser, Nicole [Hg.]: Der öffentliche (Mehr)Wert von Medien: Public Value aus Publikumssicht. Wiesbaden 2018

Heimann, Monika: Wie Design wirkt: Prinzipien erfolgreicher Gestaltung – Werbe-Psychologie, visuelle Wahrnehmung, Kampagnen. Bonn 2018²

Hofmann, Martin Ludwig: Neuro Design: Was Design und Marketing von Neurowissenschaft und Psychologie lernen können. München 2019

Schönhammer, Rainer: Einführung in die Wahrnehmungspsychologie: Sinne, Körper, Bewegung. Wien 2013²

Stoellger, Philipp | Kumlehn, Martina [Hg.]: Deutungsmacht des Bildes: wie Bilder glauben machen. Würzburg 2018

MDBA19 Experimentelles Design

Nr.: MDBA 19	Pflichtmodul: Experimentelles Design	Sprache: deutsch		Credits: 7	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 5	
		Workload: 210 h		Prüfungsform: PA / PR / EA	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 60 h	Selbststudium: 150 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Medienexperimente		Prof. Games (N.N.)		S	2
Experimentelle Filmgestaltung		Prof. Jutta Tränkle		S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>Medienexperimente:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Synergieeffekte im Design unterschiedlicher Medien - Performative Gestaltungstechniken - Experimentelle Soundkonzepte - Wahrnehmungsexperimente - Intermediale Prozesse 					
<u>Experimentelle Filmgestaltung:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - 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 					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<u>Medienexperimente:</u>					
<p>Im Fach Medienexperimente geht es darum, Synergieeffekte aktuell relevanter Medien zu entdecken und neue Kombinationsmöglichkeiten auszuprobieren. Die Studierenden gehen zunächst ergebnisoffen vor. Der Ausdruck einer eigenen Idee steht im Vordergrund. Das kann durch ein konzeptuelles Projekt, Soundexperimente, im virtuellen Raum, ein interaktives Projekt oder Game sein. Dabei stehen die experimentelle Herangehensweise und das Ausprobieren aktueller Techniken in einem Medium eigener Wahl im Vordergrund. Ziel ist es, erlernte Techniken durch innovative Ideen neu zu kombinieren, Synergieeffekte zu entdecken und umzusetzen und dem Grundsatz des sich gegenseitigen Bedingens von Inhalt und Form individuelle Gestalt zu geben. Durch das kreative Umgehen mit der bisher bekannten und erschlossenen Gestaltungstechnik und dem reflektierten Wahrnehmungsverständnis lassen die Studierenden neue auditive und visuelle Welten entstehen.</p>					
<u>Experimentelle Filmgestaltung:</u>					
<p>Bei dem Seminar Experimentelle Filmgestaltung geht um eine freie Herangehensweise an das bewegte Bild und das Ausloten der inhaltlichen und gestalterischen Perspektiven. Die Studierenden bewegen sich innerhalb der Gestaltungsregeln und darüber hinaus in die freie Richtung. Der Ausdruck einer eigenen Idee steht im Vordergrund. Das kann durch ein konzeptuelles Projekt oder die Realisierung eines experimentellen Filmprojekts sein. Originelle Konzepte und ungewöhnliche Umsetzungsideen stehen hier im Vordergrund. Durch das kreative Umgehen mit der bisher bekannten und erschlossenen Filmtechnik und dem reflektierten Bildverständnis lassen die Studierenden neue filmische Bildwelten entstehen. Davor setzen sie sich mit</p>					

Kurzreferaten mit wichtigen Vertretern der Geschichte des experimentellen Filmgestaltens vom Bauhaus bis zur Gegenwart auseinander.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Medienexperimente:

- Flath, Beate: Sound und Image. Eine experimentelle Untersuchung zum Einfluss von Klangqualitäten auf die Wahrnehmung eines Produktimages im Kontext von Fernsehwerbung. Osnabrück 2012
 Hageböling, Heide: Interactive dramaturgies. New approaches in multimedia content and design. Berlin 2004
 Hein, Birgit / Schöne, Martin (Hg.): Well...come 21: Realität und Bewusstsein im 21. Jahrhundert. Braunschweig 2008
 Heller, Eric J.: Why you hear what you hear. An experimental approach to sound, music and psychoacoustics. 2013
 Lensing, Jörg U.: Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition: über die Gestaltung von Filmtönen. Berlin 2018³
 McErlean, Kelly: Interactive narrative and transmedia storytelling. New York 2018
 Schafer, R. Murray: The Soundscape. Our sonic Environment and the tuning of the world. 1993

Experimentelle Filmgestaltung:

- Barnwell, Jane: Grundlagen der Filmgestaltung. München 2009
 Ebner, Martin (Hg.): Poor man's expression: technology, experimental film, conceptual art. Berlin 2011
 Halle, Randall / Steingrövern, Reinhild (Hg.): After the avantgarde: contemporary German and Austrian experimental film. New York 2008
 Hein, Birgit: Die experimentelle Filmtradition des Bauhauses. In: Maske und Kothurn. Band 57, Heft 1-2, S. 63–74
 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
 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
 Maurer, Roman: Atlas der Filmnarratologie: Experimentelles Erzählen 1989 - 2014
 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
 Vogel, Amos: Film als subversive Kunst. Reinbek bei Hamburg 2000
 Weiss, Peter: Avantgarde Film. Frankfurt/Main 1995
 Young, Paul / Duncan, Paul (Hg.): Art cinema. Hong Kong 2009
<http://jonasmekas.com/diary/>

MDBA20 Strukturelles Design

Nr.: MDBA 20	Pflichtmodul: Strukturelles Design	Sprache: deutsch		Credits: 7	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 5	
		Workload: 210 h		Prüfungsform: PA / EW	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 60 h	Selbststudium: 150 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Visual Development		Prof. Melanie Beisswenger		L	2
Autorensysteme/Crossmediales Design		Prof. Games (N.N.)		L	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>Visual Development:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Concept Art - Characterdesign - Animatics - Layout - Look Development - Color Keys - Production Design - lineare und interaktive Produktionsstufen 					
<u>Autorensysteme/Crossmediales Design:</u>					
<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 - Mediale Erscheinungsformen - Editorial - Praxis im Umgang mit professionellen Authoringssystemen und Crossmedia 					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<u>Visual Development</u>					
Ziel dieses Moduls ist die Vertiefung und Anwendung von Kenntnissen der theoretischen und praktischen 2D- und 3D-Animation im Hinblick auf Concept Art und interdisziplinäre Design-Aspekte. Visual Development als Entwicklung eines eigenständigen visuellen Stils und einer visuellen Identität im Hinblick auf die Narration/Story gewinnt bei der Umsetzung von Animation genauso an Bedeutung wie bei Games und interaktiven Apps. Die Kreation eines visuell ansprechenden Looks steht als zentrales Thema bei diesem Modul im Vordergrund. Im Sinne des World Buildings wird über die Grenzen von interaktiven Anwendungen wie Games und linearen Formaten wie Film hinaus an der visuellen Gestaltung entwickelt.					
<u>Autorensysteme/Crossmediales Design:</u>					
Ergänzend steht das Labor Autorensysteme/ Crossmediales Design für die weitere Ausführung und den Einsatz in diversifizierten Gestaltungszusammenhängen, die sich durch die fortschreitende Fragmentierung der technisch-medialen Präsentationsformen ergeben.					
Die Studierenden sollen ein solides Fundament an Mitteln und Methoden erlernen, die es ihnen ermöglicht, eigenständig animierte Stile und Inhalte zu generieren und crossmedial auf unterschiedlichen Endgeräten und					

Designumgebungen zu präsentieren, beispielsweise auch für Virtual oder Augmented Reality-Projekte. Parallel wird mit diesem Modul die Möglichkeit geschaffen, neue mediale Erscheinungsformen genauer zu untersuchen und mit ihnen im experimentellen Kontext zu gestalten.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Visual Development:

Amidi, Amid; Lasseter, John: The Art of Pixar, The complete Color Scripts and select Art from 25 years of Animation. San Francisco 2011

Arrington, Michael / Pardew, Les: Game Character Animation All in One. Wil 2006

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

Canemaker, John: Before the Art begins: The Art and Lives of Disney Inspirational Sketch Artists. New York 1996

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

Kalmus, Natalie M.: Color Consciousness, Journal of the Society of Motion Picture Engineers, Volume XXV, Number 2, 1935

Pardew, Les: Character Emotion in 2D and 3D Animation. Wil 2007

Pfeffer, Melina: Anthropomorphisierung im Animationsfilm. München 2012

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

Robertson, Scott: How to Design: Concept Design Process, Styling, Inspiration and Methodology. Hunt Valley/USA 2019

Autorensysteme/Crossmediales Design:

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

Cajelli, Diego, Toniolo, Francesco: Storytelling crossmediale. Mailand/Italien 2018

Clazie, Ian: Digitale Design-Portfolios. München 2011

Kremers, Rudolf: Level Design: Concept, Theory and Practice. London 2009

Skolnick, Evan: Video Game Storytelling. New York 2014

Steinberg, Daniel/Dudney, Bill: Core Animation for MacOS X and the iPhone: Creating Compelling Dynamic User Interfaces. 2008

6. Semester

MDBA21 Praxisphase

Nr.: MDBA 21	Pflichtmodul: Praxisphase	Sprache: deutsch		Credits: 15	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 6	
		Workload: 450 h		Prüfungsform: -	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 30 h	Selbststudium: 420 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Betreute Praxisphase		<u>Verschied. Praktikumsbetreuer</u>		S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<p><u>Praxisphase mit MD-öffentlicher Präsentation:</u> 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.</p>					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<p><u>Praxisphase mit MD-öffentlicher Präsentation:</u> Durch die Mitarbeit in Unternehmen und Institutionen werden praxisbezogene Erfahrungen in das Studium eingebracht und vertieft. Studierende lernen vor dem Hintergrund des Austausches mit den Kommilitonen, vor allem aber durch die spätere Präsentation ihrer Aufgaben und Lösungsvorschläge vor der semesterübergreifenden Öffentlichkeit, ihr Praktikum im Unternehmen kritisch zu reflektieren. Sie setzen hierzu verschiedene Analysemethoden ein.</p>					

MDBA22 Bachelorarbeit mit Kolloquium

Nr.: MDBA 22	Pflichtmodul: Bachelorarbeit mit Kolloquium	Sprache: deutsch		Credits: 15	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 6	
		Workload: 450 h		Prüfungsform: BA+KO	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 0 h	Selbststudium: 450 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Bachelorarbeit mit Kolloquium		Verschied. Betreuer		B	
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>Bachelorarbeit mit Kolloquium:</u> In der Bachelor-Arbeit zeigen Studierende, dass sie dazu in der Lage sind, ein komplexes Thema des Mediendesigns gestalterisch und wissenschaftlich zu bearbeiten, das Ergebnis zu dokumentieren und die Erkenntnisse im Rahmen eines mündlichen Kolloquiums zu verteidigen.					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<u>Bachelorarbeit mit Kolloquium:</u> 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 Kolloquium stellt mündlich das bearbeitete Thema zur Diskussion.					