





KD/A	Propädeutikum Studium	KD/A	Designgeschichte	KD/B	Layout
LV Nr.:	1161	LV Nr.:	1162	LV Nr.:	2112
Modul:	Theorie 1	Modul:	Theorie 1	Modul:	Entwurf und Realisation
Stunden/CP:	1 SWS / 1 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	3 SWS / 3 CP
Dozent:	diverse / Koordination Prof. Krisztian	Dozent:	Prof. Theo Steiner	Dozent:	Prof. Gregor Krisztian
Form:	Vorträge an zwei ganztägige Blockveranstaltungen	Form:	Seminaristischer Unterricht	Form:	Workshop
Zeit / Raum:	Fr. 10:00 – 17:30 / B2.219 Freitag 4. und 18. November 2016	Zeit / Raum:	Mi. 14:15 – 15:45 / B2.219	Zeit / Raum:	Mi. 10:00 – 17:30 / B2.232
			Designgeschichte	Beginn:	26. Oktober 2016 10:15 bis 17:30 Uhr (Einführung) Ganztägige Workshops (jeweils von 10:15 bis 17:30 Uhr):
	Das Propädeutikum im ersten Semester gibt Einsicht in alle studienrelevanten Zusammenhänge und Arbeitsweisen. Die Einführungen werden durch Dozenten des Studiengangs Kommunikationsdesign im Wechsel und in freier Folge vorgenommen:		In diesem Seminar untersuchen wir die Designdebatten ab 1900: vorindustrielles Handwerk oder industrielle Produktion? Nachahmung alter Stile („Kunstanklebung“) oder die „Schönheit der Maschine“? Imponiermöbel für eine kleine Zielgruppe oder ästhetische Erziehung der gesamten Gesellschaft? Das Design war (und ist) bezogen auf die Ideale des Funktionalismus: Zweckmäßigkeit, messbare Schönheit, Rationalisierung und optimierbare Konstruktion. Seit einigen Jahrzehnten werden verstärkt die breiteren gesellschaftlichen und kulturellen Zusammenhänge in den Blick genommen – Parameter wie Emotionalität, Geschlecht, Nachhaltigkeit, Qualität, Glück oder Lebensstil.		Ziel des Kurses ist das Entwickeln einer schnellen Skizziertechnik und einer eigenen Handschrift beim Entwerfen. Wer Ideen schnell, klar und aussagestark für andere visualisieren möchte, muss den professionellen Layoutstrich beherrschen und visuelle Codes für seine Adressaten entwickeln. Der Kurs strukturiert sich in:
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Studienorganisation / -planung &gt; Krisztian</li> <li>· Vertrauenssteam &gt; V-Team</li> <li>· Präsentation/ Dokumentation &gt; Bug</li> <li>· Auslandsstudium &gt; Bernhard</li> <li>· Prüfungsordnung &gt; Röhl</li> <li>· Praxissemester &gt; Pichler</li> <li>· Recherche / wiss. Arbeiten &gt; Steiner</li> <li>· Angebote der Hochschule &gt; Studienzentrum</li> </ul>		LNW: Referat		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Einführung in die Entwurfsarbeit anhand von Profibeispielen aus der Praxis</li> <li>· Grundlagen des Skizzierens und der praxisorientierten Arbeitsökonomie beim Umsetzen alternativer Ideen</li> <li>· Themenbezogene Übungen zur schnellen Scribble- und Layouttechnik</li> <li>· Vergleich von Entwurfs- und Präsentationsqualitäten</li> <li>· Transfer von Entwurfsübungen auf die Realisationsebene: Entwicklung einer konkreten Aufgabenstellung vom Scribble bis zum Reinlayout</li> </ul>
LNW:	Anwesenheit bei allen Veranstaltungen und Feedback (individuelle schriftliche Kommentierung der einzelnen Beiträge)			26. Okt	Einführung > alle
				02. Nov	Strichtechnik / Farbmix > alle
				09. Nov	Material / Licht > alle
				16. Nov	Technische Objekte > 1
				23. Nov	Technische Objekte > 2
				30. Nov	Landschaft / Vegetation > 1
				07. Dez	Landschaft / Vegetation > 2
				14. Dez	Objekt / Bewegung > 1
				21. Dez	Objekt / Bewegung > 2
				11. Jan	Figürliches > 1
				18. Jan	Figürliches > 2
				25. Jan	Finale Aufgabenstellung > alle
				24. Feb 12.00	Abgabe Kursportfolio > mit allen Übungen und finaler Aufgabenstellung
				LNW:	24.02.2017 12:00 Abgabe Kursportfolio

KD/B	Realisation
------	-------------

LV Nr.:	2114
Modul:	Entwurf und Realisation
Stunden/CP:	2 SWS / 2 CP

Dozent:	Dipl.-Des. Bea Bug
Form:	Seminaristischer Unterricht/Seminar
Zeit / Raum:	Mo. 14.15 – 15.45 / B2.232
Zusatz:	weitere Zusatztermine nach Absprache

#### INTERMEDIALE REALISATION

Verschafft einen Überblick über die Produktionsabläufe von komplexen Kommunikationsaufgaben und vermittelt Techniken zur Realisation. Vorgestellt werden unterschiedliche Drucktechniken und Werkstoffe, ebenso wie aktuelle CMS-Systeme zur Erstellung von Web-Sites und interaktive Technologien wie z.B. iBeacons. Darüberhinaus wird ein Einblick vermittelt, wie eine Agentur funktioniert (Berufsbilder: Planner / Kontakter / CD / AD/ Trafficer / Produktioner / Art Buyer / FFF-Producer)

#### Organisation eines Kommunikationsauftrags

- Briefing
- Planning (Creative Brief)
- Rebriefing
- Konzeption
- Medienkonzept
- Kommunikationsmechaniken
- Timing
- Produktion

Es erfolgen bis zu zwei Exkursionen zu Agenturen und Dienstleistern.

LNW:	Drucktechnisch einwandfreie Druckunterlage nach vorgegebener pdf/X-Spezifikation
------	--

KD/B	Typografie 2
------	--------------

LV Nr.:	2122
Modul:	Typografie 2
Stunden/CP:	5 SWS / 5 CP

Dozent:	Dipl.-Des. Klaus Eckert
Form:	Seminaristischer Unterricht/Seminar
Zeit / Raum:	Mo. 09:00 – 13:15 / B2.232

Im kommunikativen Kontext kann Typografie informative, inszenierende und illustrative Funktionen übernehmen. Wichtig sind die bewusste Differenzierung und gezielte Steuerung im Gestaltungsprozess.

#### Seminarinhalte:

- Funktionale und formal-ästhetische Kriterien beim Einsatz typografischer Mittel in verschiedenen Medien wie Buch, Zeitschrift und Plakat
- Entwicklung medienspezifischer Gestaltungskonzepte mit konstanten und variablen Elementen
- Praktische Gestaltungsaufgaben zur Optimierung von Entwurfstechnik und mikrotypografischer Ausführungsqualität
- Kritische Auseinandersetzung mit typografischen Stilmitteln | Teilnahme an allen Veranstaltungen, Ergebnisse der Gestaltungsaufgaben

LNW:	Teilnahme an allen Veranstaltungen, Ergebnisse der Gestaltungsaufgaben
------	--

KD/B	Bewegtbild
------	------------

LV Nr.:	2132
Modul:	Bewegtbild
Stunden/CP:	4 SWS / 7 CP

Dozent:	Dipl. Des. Carlos Gonzalo-Montano B. A. Felix Hüsken
---------	---

#### Zeiten / Raum Theorie:

Gruppe 1+2:

28.10. – 16.12.2016, jeweils Freitag, 09.00 - 12:15 Uhr / Raum: 232

#### Zeiten / Raum Praxis/Übungen:

Gruppe 1:

Freitag, 28.10., 13:00 – 16:15 Uhr / Raum: E49 und AV-Studio

Samstag, 29.10., 10:00 – 13:15 Uhr / Raum: E49

Freitag, 11.11., 13:00 – 16:15 Uhr / Raum: E49 und AV-Studio

Samstag, 12.11., 10:00 – 17:30 Uhr / Raum: E49

Freitag, 25.11., 13:00 – 16:15 Uhr / Raum: E49 und AV-Studio

Gruppe 2:

Freitag, 04.11., 10:00 – 16:15 Uhr / Raum: E49 und AV-Studio

Samstag, 05.11., 10:00 – 13:15 Uhr / Raum: E49

Freitag, 18.11., 13:00 – 16:15 Uhr / Raum: E49 und AV-Studio

Samstag, 19.11., 10:00 – 17:30 Uhr / Raum: E49

Freitag, 02.12., 13:00 – 16:15 Uhr / Raum: E49 und AV-Studio

**Lernziel:** Das Seminar vermittelt die begrifflichen, theoretischen und praktischen Grundlagen des Filmmachens. Anhand von Beispielen, technischen Einführungen und praktischen Übungen wird in diesem Blockseminar das Grundwissen erlangt um eigenständig Projekte erarbeiten zu können.

**Memo:** Teamarbeit

**LNW:** Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Ergebnisse der Übungsaufgaben und der Semesterarbeit. Grundlagen und Praxis von Kamera, Licht und Ton durch R. Blum und J. Graf

KD/B	Konzept & Typografie	KD/B	Text 2	KD/B	Bild
LV Nr.:	2152	LV Nr.:	2154	LV Nr.:	2156
Modul:	Interdisziplinärer Entwurf	Modul:	Interdisziplinärer Entwurf	Modul:	Interdisziplinärer Entwurf
Stunden/CP:	2 SWS / 5 CP	Stunden/CP:	1 SWS / 2 CP	Stunden/CP:	3 SWS / 4 CP
Dozent:	Prof. Christine Bernhardt	Dozent:	Dr. Peter Hanke	Dozent:	Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert
Form:	Seminaristischer Unterricht	Form:	Seminaristischer Unterricht / Besprechung in Kleingruppen	Form:	Seminaristischer Unterricht / Besprechung in Kleingruppen
Zeit / Raum:	Do. 10:00 – 17:30 (einzelne Termine) / B2.232	Zeit / Raum:	Do. 10:00 – 13:15 / B2.232	Zeit / Raum:	Do. 10:00 – 13:15 / B2.232
	Fachübergreifendes Entwurfsprojekt, bei dem die Einzeldisziplinen Typografie, Fotografie und Zeichnen im Rahmen einer Kommunikationsaufgabe zielgerichtet inhaltlich und gestalterisch miteinander verknüpft werden sollen. Konzeption und visuell-modellhafte Ausarbeitung.		DENKEN, PLANEN, SCHREIBEN  Von der Recherche zur Konzeption zum ... Text		Dozent: M.A. Laura Padgett Form: Seminaristischer Unterricht / Besprechung in Kleingruppen Zeit / Raum: Do. 10:00 – 13:15 / B2.232 Zusatz: Kleingruppen
Memo:	Individuelle Entwurfsbesprechungen im Wechsel mit den Fachdozenten der LVs »Text 2« und »Bild« in kleinen Gruppen, gemeinsame Endpräsentation		Der Kurs begleitet das „Entwurfsprojekt“. Er vermittelt die Werkzeuge inhaltlicher und konzeptioneller Auseinandersetzung und eröffnet Wege zur sprachlichen Bewältigung.		Zeichnen als Mittel, um eine bildliche Idee zu entwickeln, zu variieren und zu kommunizieren: Dieser Kurs vermittelt Grundlagenkenntnisse über die verschiedenen Arten der zeichnerischen Visualisierung, erweitert die individuellen zeichnerischen Fähigkeiten und hilft, je nach Funktionszusammenhang der Zeichnung begründete gestalterische Entscheidungen zu treffen.
LNW:	Entwurfsarbeit, Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen		Erstens Inhaltsbewältigung: Wie man ein Thema recherchiert, in allen Facetten versteht, die Zielgruppe reflektiert und über den eigenen Horizont hinausblickt. Zweitens Konzeption: Wie man einen eigenständigen, relevanten und authentischen Standpunkt entwickelt, die richtige Tonalität und den entsprechenden Sprachstil findet und einen kommunikativen Plan erarbeitet. Drittens Textgestaltung: Wie man das dramaturgische Prinzip erkennt, mit dem Titel die Tür zum Leser öffnet und Headlines textet, von denen Motivation und Orientierung ausgeht. Wie man Texte redigiert, um sie spannend, überzeugend und lesefreundlich zu gestalten.		In der eigenen Entwurfspraxis werden verschiedene Methoden zeichnerischer Darstellung ebenso wie digitale Arbeitstechniken eingesetzt.
			LNW: PDF des Interdisziplinären Entwurfs per eMail · Teilnahme an den vorgegebenen Korrekturterminen Abgabe am Freitag, den 24.02.2017, 10 Uhr, Raum 221		Fotografie  In diesem Kurs spielt die Fotografie die Hauptrolle. In Workshops werden eigene Fotografien zu dem Semesterthema erstellt und besprochen, die auch für das Entwurfsprojekt eingesetzt werden können. Dabei spielt die redaktionelle Arbeit an eigenem und fremden Material eine wichtige Rolle, um in der Praxis zu lernen, wie Fotografien durch Anordnung und einfallsreiche Zusammenstellung eigene Geschichten erzählen können. Gestärkt werden soll die Fähigkeit, thematische und ästhetische Zusammenhänge zwischen einzelnen Bildern zu erkennen und diese für die eigene fotografische Arbeit zu nutzen.
					Memo: Tutorials für das Programm Illustrator. LNW: Teilnahme an der Lehrveranstaltung. Vorlage der gesammelten Arbeitsergebnisse. Entwurfsarbeit (PDF) Abgabe am Freitag, 24. Februar, 10:00 Uhr, Raum 221

KD/B	Kunstgeschichte
------	-----------------

LV Nr.:	2162
Modul:	Kunstgeschichte
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Dozent:	M.A. Laura Padgett
Form:	Seminaristischer Unterricht
Zeit / Raum:	Di. 10:00 – 13:15 / B2.232
Zusatz:	14-täglich

#### Figur und Abstraktion

Diese seminarische Vorlesung zur Kunstgeschichte konzentriert sich in diesem Semester auf die Moderne bis hin zur Gegenwart. Dabei werden die wichtigsten Entwicklungen in Malerei, Skulptur und Architektur in der Moderne vom Ende des 19. Jahrhunderts bis zum späten 20. Jahrhundert exemplarisch behandelt. Die Lehrveranstaltung findet zum Teil in Museen der Region statt. In diesem Wintersemester 2016/2017 werden mehrere Ausstellungen zu sehen sein, wie „GIACOMETTI-NAUMAN“ in der Schirn Kunsthalle, „Geschlechterkampf. Franz von Stuck bis Frida Kahlo“ im Städel Museum, sowie die Sammlung der Gegenwartskunst im Städel Museum. Dies macht es möglich, dass die Teilnehmer die Kunstepochen anhand von Originalen studieren können. Aktive und regelmäßige Mitarbeit ist daher eine Voraussetzung zur Teilnahme. Geplant sind neben Übungen vor Originalen auch Textanalysen und Diskussionen, um ein Verständnis für Kunst und Positionen in der Ästhetik zu entwickeln. Dabei legt der Kurs das Augenmerk auf die Relevanz für Designstudenten.

**Memo:** Die Lehrveranstaltung findet zum Teil in Museen der Region statt. Die genauen Termine und Orte werden im Laufe des Semesters rechtzeitig bekannt gegeben. Die Anreise erfolgt jeweils individuell.

#### Voraussichtliche Termine:

25. Oktober 2016 – Einführung	13. Dezember 2016
08. November 2016	10. Januar 2017
22. November 2016	24. Januar 2017
06. Dezember 2016	07. Februar 2017 – Klausur

**LNW:** Aktive Beteiligung am Unterricht, Kurzreferate und Klausur

KD/C	Projekt Corporate Design A
------	----------------------------

LV Nr.:	3_04
Modul:	Modul Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Einführungsprojekt
Dozent:	Dipl.-Des. Kai Staudacher
Form:	Projekt
Zeit / Raum:	Mo. 10:00 – 13:15 / B2.211
Zusatz:	weitere Zusatztermine nach Absprache

In diesem praxisnahen und intensiven Einführungskurs werden alle wichtigen Schritte zum professionellen und kreativen Printprodukt vorgestellt, erarbeitet und kritisch besprochen. In der ersten Hälfte des Semesters beschäftigen wir uns mit den einzelnen Phasen wie Briefing, Konzeption, Entwurf, Umsetzung und Präsentation. In der zweiten Hälfte wird in Teamarbeit ein Corporate Design für diverse fiktive Kunden entworfen und präsentiert.

**Memo:** Dieses Einsteiger-Projekt ist vornehmlich für die Studierenden des 3. Semesters zu empfehlen.  
**LNW:** Finales Corporate Design (präsentiert auf Pappen) und als Einzelnachweis eine Kursdokumentation (Für eine Benotung müssen zwingend BEIDE Nachweise erbracht werden)

KD/C	Projekt Event- und Ausstellungsdesign A
------	---

LV Nr.:	3_22
Modul:	Modul Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Abschlussausstellung
Dozent:	Prof. Theo Steiner / Prof. Börries Müller-Büsching
Form:	Projekt
Zeit / Raum:	Do. 9:00 – 13:15 / B1.35
Zusatz:	weitere Zusatztermine nach Absprache

Im kommenden Semester betreut das Projektteam eine der wichtigsten Veranstaltungen des Studiengangs: Abschlussausstellung, Abschlussfeier und Abschlussparty des Wintersemesters 2016/17. Für diese Veranstaltung ist ein Corporate Design samt Motto zu entwickeln und in Form von Drucksachen, Website und Ausstellungslook umzusetzen. Für dieses turnusmäßige Event zum Semesterende haben Vorgängerteams bereits alle wichtigen Aspekte in Checklisten erfasst, so dass die anstehenden Organisationsaufgaben mit erprobten Tools durchgeführt werden können (Briefings / Druckproduktion / Shooting im Studio / Website-Entwicklung usw.). Anschauliches Dokumentationsmaterial wird im Laufe der Kurseinführung vorgestellt. Teilnehmer sollen nicht nur Freude am Gestalten mitbringen, sondern auch Spaß an Teamarbeit, an Produktion sowie am Organisieren der Events mitbringen. Engagement und Flexibilität sind hierbei Voraussetzung. Neben allen konzeptionell-gestalterischen Aspekten in Teamarbeit werden gerade in diesem Projekt Projektmanagement und -steuerung entwickelt und trainiert – Erfahrungen, von denen jeder im späteren Berufsfeld profitieren wird.

**Memo:** Teamarbeit erwünscht  
**LNW:** Engagement, Umsetzung und Dokumentation aller entwickelten Medien

KD/C	Projekt Event- und Ausstellungsdesign B	KD/C	Projekt Film A	KD/C	Projekt Film B
LV Nr.:	3_24	LV Nr.:	3_26	LV Nr.:	3_28
Modul:	Modul Projekt	Modul:	Modul Projekt	Modul:	Modul Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Marken- und Eventdesign	Thema:	Musicclip	Thema:	Social Awareness Spot
Dozent:	Prof. Rüdiger Pichler	Dozent:	Prof. Tom Schreiber	Dozent:	Prof. Schreiber
Form:	Projekt	Form:	Projekt	Form:	Projekt
Zeit / Raum:	Mo. 10:00 – 13:15 Uhr / B2.228	Zeit / Raum:	Mi 09:00– 13:00/ B1.44	Zeit / Raum:	Nach Absprache
Zusatz:	Sondertermine nach Absprache				
	<p>Inszenierung von Markenbildwelten sowie deren Umsetzung in Bild und Ton. Dabei dienen die kreativen Entwurfsergebnisse aus dem Modemarkendesign-Projekt im Sommersemester 2016 als Grundlage. Diese werden produktionsreif weiterentwickelt und mit professioneller Begleitung aus der Praxis umgesetzt. Projektumfang: Konzeption der Markenbildwelten, Produktionsorganisation und Realisierung von verschiedenen Image- und Produktkampagnenmotiven. Präsentation der Ergebnisse als Teil einer öffentlichen Ausstellung. Ferner soll aus den entstanden Motiven ein E-Magazin (TRINITY) gestaltet und publiziert werden.</p>		<p>In diesem Projekt entstehen erzählerische Videoclips zu verschiedenen ausgewählten Songs. Alle Schritte einer Produktion werden hierbei erarbeitet und begleitet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Pitch von 3 Konzepten</li> <li>· Pre-Produktion (Storyboard, Locations, Drehplan ect)</li> <li>· Produktion (Inszenierung)</li> <li>· Postproduktion (Schnitt, VFX, Sounddesign, Mischung, Colour Correction)</li> </ul> <p>Empfohlene Darsteller:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Postproduktionstechnik bei Felix Hüsken</li> </ul>		<p>„Rasen gefährdet ihre Gesundheit“</p> <p>In Zusammenarbeit mit der Initiative „Sicher unterwegs in Hessen“ entstehen 4 kurze Social Awareness Spots zum Thema Geschwindigkeit. (Das Projekt ist bereits komplett belegt)</p>
Memo:	Teamarbeit; externer Kooperationspartner aus der Praxis; Exkursionen, u.a. nach Hamburg	Memo:	Teamarbeit erwünscht	Memo:	Teamarbeit möglich
LNW:	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Qualität der individuellen Leistungen</li> <li>· Engagement während des Projektes</li> <li>· Qualität der Produktionsergebnisse</li> </ul>	LNW:	Entwicklung und Produktion von einem Musicclip / DVD	LNW:	Entwicklung und Produktion von einem Spot / DVD

KD/C	Projekt Film C	KD/C	Projekt Animationsfilm A	KD/C	Projekt Animationsfilm B
LV Nr.: 3_32 Modul: Modul Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Mediale Raumin szenierung / Kurzfilm	LV Nr.: 3_34 Modul: Modul Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Logo Animation	LV Nr.: 3_36 Modul: Modul Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Visualize Music – Bild und Bewegung			
Dozent: Prof. Schreiber Form: Projekt Zeit / Raum: Mi 14:15 – 18:15 / B1.44	Dozent: Prof. BÖrries Müller-Büsching Form: Projekt Zeit / Raum: Mi. 09:00 – 13:00 / CAD	Dozent: Prof. BÖrries Müller-Büsching Form: Projekt Zeit / Raum: Do. 14:15 – 18:15 / CAD			
<p>Demokratie</p> <p>There are these two young fish swimming along, and they happen to meet an older fish swimming the other way, who nods at them and says, "Morning, boys, how's the water?" And the two young fish swim on for a bit, and then eventually one of them looks over at the other and goes, "What the hell is water?" (David Foster Wallace)</p> <p>Das Projekt macht sich auf die Suche nach dem aktuellen Zustand der Demokratie und der Frage, wie wir das „Wasser“ unserer Gesellschaft noch wahrnehmen und bewerten. Dabei steht im Vordergrund herauszufinden welche Bilder mit Demokratie bereits fest verlinkt sind und welche Bilder wir dafür entdecken. Die experimentellen Kurzfilme werden in einer medialen Rauminstallation am Ende des Semesters präsentiert.</p> <p>Empfohlene Darsteller: · Postproduktionstechnik bei Felix Hüsken</p> <p>Memo: Teamarbeit LNW: Kurzfilm und Ausstellung</p>	<p>Motion Design / TV Design</p> <p>Ziel dieses Projektes ist es innovative und experimentelle Kurzformate zu entwickeln. Vom Logo über Station Idents bis zu Openern und Teasern, die für einen fiktiven / digitalen Sender / ein Programm das visuelle Erscheinungsbild wiederspiegeln</p> <p>Darsteller: Das Projekt ist in Verbindung mit einer der folgenden Begleitveranstaltungen zu belegen: Darsteller 4_64 Technik E „Motion Design 1“ (Anfänger) oder 4_66 Technik F „Motion Design 2“ (Fortgeschrittene) bei Sven Heller bzw. Darsteller 4_62 Technik D „Software 3D (Anfänger)“ oder Darsteller 4_68 Technik G „Software 3D (Fortgeschrittene) von Daniel Schulz</p> <p>Memo: Teamarbeit möglich. LNW: Konzeption, Gestaltung und Produktion von mind. 2 Kurzformaten.</p>	<p>Visualize Music die praktische Semesterarbeit besteht in der Gestaltung einer einzelbildweise hergestellten Animation, die mit beliebigen künstlerischen Mitteln, synchron zu einem Musikstück, eine persönliche Visualisierung der Musik in Bild und Ton darstellen soll. Zur Auswahl stehen ca. 200 Songs aus mehr als 80 Jahren Musikgeschichte zum Thema Geld. Das Projekt findet mit Kooperation mit dem Studiengang zeitbasierte Medien / elektronisches Bild von Prof. Egon Bunne der Hochschule Mainz statt.</p> <p>Darsteller: Das Projekt ist in Verbindung mit einer der folgenden Begleitveranstaltungen zu belegen: Darsteller 4_64 Technik E „Motion Design 1“ (Anfänger) oder 4_66 Technik F „Motion Design 2“ (Fortgeschrittene) bei Sven Heller bzw. Darsteller 4_62 Technik D „Software 3D (Anfänger)“ oder Darsteller 4_68 Technik G „Software 3D (Fortgeschrittene) von Daniel Schulz</p> <p>Memo: Teamarbeit möglich. LNW: Im Mittelpunkt des Projektes steht die künstlerisch-gestalterische Synthese von Ton und Bild, die Entwicklung einer eigenständigen Bildsprache, sowie das Experiment mit filmsprachlichen Mitteln.</p>			



**KD/C Projekt Animationsfilm C**

LV Nr.: 3\_38  
 Modul: Modul Projekt  
 Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP  
 Zulassungsart: Projektvergabe  
 Thema: Main Title

Dozent: Prof. Bőrries Müller-Büsching  
 Form: Projekt  
 Zeit / Raum: Mi 14:15 – 18:15 / CAD

„Making a main-title was like making a poster: you're condensing the event into this one concept, this one metaphor – a backstory that needs to be told or a character that needs to be introduced.“ Saul Bass  
 Mit der Pionierarbeit von Saul Bass in den 50er und 60er Jahren und der Wiederbelebung durch Kyle Kooper in den 90er Jahren wurde der Filmvorspann zu einer eigenen Kunstform bzw. Designdisziplin. Neben der Herausforderung Typographie, Grafik und bewegtes Bild so zu kombinieren, dass der Zuschauer auf die Inhalte des Films eingestimmt wird, liegt die eigentliche Kunst oft darin, komplexe Ideen in einfache Bilder umzusetzen.

Darsteller: Das Projekt ist in Verbindung mit einer der folgenden Begleitveranstaltungen zu belegen: Darsteller 4\_64 Technik E „Motion Design 1“ (Anfänger) oder 4\_66 Technik F „Motion Design 2“ (Fortgeschrittene) bei Sven Heller bzw. Darsteller 4\_62 Technik D „Software 3D (Anfänger)“ oder Darsteller 4\_68 Technik G „Software 3D (Fortgeschrittene)“ von Daniel Schulz  
 Memo: Teamarbeit möglich.  
 LNW: Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Vorspanns.

**KD/C Projekt Interactive Design A**

LV Nr.: 3\_42  
 Modul: Projekt  
 Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP  
 Zulassungsart: Projektvergabe  
 Thema: Virtual Reality Experience

Dozent: Prof. Jörg Waldschütz  
 Form: Projekt  
 Zeit / Raum: Di. 09:15 – 13:15 / B1.44 AV  
 Beginn Di. 01.11.2016

Thema: Bilder der Zukunft – Virtual Reality Experience  
 Entwicklung einer Kampagne zum Thema „Bilder der Zukunft“ bei der urbane Räume mithilfe von Virtual Reality im Sinne einer nachhaltigen Zukunft erlebbar gemacht (VR Brillen) und neu gestaltet werden können.

Wie wollen wir in Zukunft leben? Wem gehört die Stadt? Wie komme ich von A nach B? Was verstehen wir unter Arbeit?  
 Im Rahmen des Research und Entwicklungsprojektes „Bilder der Zukunft“ von Scholz & Volkmer, bei dem es um die Darstellung von urbanen Lebensräumen und sozialen Utopien geht, wollen wir Konzepte und Ideen zu neuen Themenwelten entwickeln. Wir stellen uns Fragen: Wie sieht unser Wohnzimmer in Zukunft aus (vertical gardening), wie ernähren wir 7 Milliarden Menschen (Insektenküche), wie kommen wir in Zukunft von A nach B (Autonomes Fahren) und mehr. Dazu erhalten wir inhaltliche und technische Unterstützung von S&V Mitarbeitern (Virtual Reality Lab) und entwickeln gemeinsam konkrete VR Motive für eine Gesamtausstellung auf der see 2017.

Ziel: Entwicklung eines Design- und Funktionsprototypen und Kommunikationsmaßnahmen  
 Inhalte: Bedeutung interaktiver Kommunikation, Grundlagen Interface Design, Einblicke in die Projektentwicklung (Analyse, Planung, Konzept, Umsetzung), Design Methodologien, Markt-/Zielgruppenanalyse, Kreative Konzeption und Ideenentwicklung, Entwicklung von Informations- und Navigationsstrukturen, Entwicklung einer eigenständigen visuellen Sprache.  
 Memo: Gearbeitet wird in Projektgruppen.  
 Das Projekt ist in Verbindung mit einer der folgenden Begleitveranstaltungen zu belegen: Technik A, B oder C von David Bascom und Jannis Borgers.  
 LNW: Teilnahme am Projekt, Präsentation von Zwischen und Abschlussergebnissen, Entwicklung eines VR-Prototyps, Projektdokumentation

**KD/C Projekt Interactive Design B**

LV Nr.: 3\_44  
 Modul: Projekt  
 Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP  
 Zulassungsart: Projektvergabe  
 Thema: Städel Museum

Dozent: Prof. Jörg Waldschütz  
 Form: Projekt  
 Zeit / Raum: Do. 09:15 – 13:15 / B1.44 AV  
 Beginn Do. 03.11.2016

Thema: Fotografien werden Bilder. Die Becher Klasse.  
 Entwicklung verschiedener Kommunikationsmaßnahmen zur Ausstellung

Andreas Gursky, Candida Höfer, Axel Hütte, Thomas Ruff, Jörg Sasse, Thomas Struth zählen zu Studenten der ersten Stunde der „Becher-Klassen“ für Fotografie an der Düsseldorfer Akademie. Mit dem Label „Becher-Klasse“ oder „Düsseldorfer Schule“ und ihrer Lehrer, Bernd und Hilla Becher, verbindet sich eine der radikalsten Veränderungen der künstlerischen Fotografie unserer Gegenwart. Sie haben die Fotografie seit den 1980er, vor allem aber in den 1990er Jahren nicht nur international wesentlich geprägt, sondern den Stellenwert und die Wahrnehmung der künstlerischen Fotografie vollkommen neu formuliert. So gilt die Düsseldorfer Schule nach außen hin als ein Synonym für die deutsche Fotografie schlechthin. In ihren formalen sowie konzeptuellen Bildschöpfungen befragen sie den Natur- und Lebensraum des Menschen, dessen unmittelbare Umgebung, geopolitische Dimensionen und gesellschaftliche und ästhetische Organisationsprinzipien. Ihr Werk kennzeichnet stets ein ambivalentes Verhältnis zur Malerei, zwischen Aneignung und Abgrenzung - ihre Werke sind Ausdruck einer Neu- und Wiederentdeckung der Fotografie als künstlerisches Medium. Die Ausstellung „Fotografien werden Bilder. Die Becher-Klasse“ versammelt über hundert, teils großformatige Hauptwerke.

Aufgabe: Entwicklung verschiedener Kommunikationsmaßnahmen zur Ausstellung, die zudem über die verschiedenen Online-Plattformen des Städel Museums gespielt werden, aber auch im öffentlichen Raum in Erscheinung treten sollen.

siehe nächste Seite

	<b>KD/C</b>	<b>Projekt Fotografie A</b>	<b>KD/C</b>	<b>Projekt Fotografie B</b>
		LV Nr.: 3_54 Modul: Modul Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Fetisch der Dinge  Dozent: Prof. Lothar Bertrams Form: Seminar Zeit / Raum: Mi. 17:30 – 20:30 / B2.211 Zusatz: Sondertermine nach Absprache		LV Nr.: 3_56 Modul: Modul Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Reiseportraits  Dozent: Prof. Lothar Bertrams Form: Seminar Zeit / Raum: Do. 16:00 – 19:30 / B2.211 Zusatz: Sondertermine nach Absprache
		Das wichtigste im Leben: Geld, Auto, Handy, Klamotten? Wir befragen, untersuchen, überhören, zeigen in diesem Fotoprojekt „Fetisch“ das Besitzen, das Sammeln und das Kultivieren von Dingen. Wir zeigen die Dinge und die, die sie besitzen. Es geht dabei nicht um sexuellen Fetischismus, à la Eric Stanton oder BDSM wie sie Robert Mapplethorpe und auch Helmut Newton thematisiert haben. Sondern es geht um den erweiterten Begriff des Warenfetischismus: In seinem Hauptwerk „Das Kapital“ (Erster Band, 1867) überträgt Marx den Fetischbegriff auf Erscheinungen der politischen Ökonomie: Im Kapitalismus würden den Waren, dem Geld und schließlich dem Kapital Eigenschaften zugeschrieben, die diese in Wahrheit nicht haben. Aber wir werden wie immer spielerisch und assoziativ mit dem Thema umgehen und das Thema visuell übersetzen: Warenfetischismus, Sammeln, Tauschbörse, Schatzkammer, Wunderkammer, Kuriositäten, Archive, Messie, Menagerie, Parvenu und Bohème, das können Ansatzpunkte sein. Das Ergebnis können Fotografien von besonderen Objekten sein, Sammlungen und/oder Sammler zeigen, sich mit Moden und deren Darstellung beschäftigen. Zum Thema wird eine experimentelle künstlerische Serie erarbeitet. Es wird erwartet, drei Themenvorschläge zu konzipieren und davon eine komplette Serie zu recherchieren und zu fotografieren. Diese ist mit einem Einführungstext als Fotobuch bei „Blurb“ zu gestalten. Einzel- oder Gruppenarbeit ist möglich.		Fahren Sie irgendwohin, wo Sie noch nie waren. Fotografieren Sie 3 Personen, die Sie dort kennenlernen. Fahren Sie abends wieder heim (bzw. am nächsten Morgen, wenn abends keine Verbindung besteht.) Mit Unterstützung von DeinBus.de. (Reisekosten für vier Fahrten werden übernommen) Was lässt sich daraus machen? Portraits - aber von wem? Reisebilder - aber wie? Objekte - Koffer, Taschen, oder was!? etc. Wir machen das Projekt in Kooperation mit MeinBus, es wird dazu je ein Briefing-, ein Schulterblick- und ein Präsentationstermin in Frankfurt geben.
siehe Seite 9				
Ziel:		Entwicklung eines Design- und Funktionsprototypen und Kommunikationsmaßnahmen		
Inhalte:		Bedeutung interaktiver Kommunikation, Grundlagen Interface Design, Einblicke in die Projektentwicklung (Analyse, Planung, Konzept, Umsetzung), Design Methodologien, Markt-/Zielgruppenanalyse, Kreative Konzeption und Ideenentwicklung, Entwicklung von Informations- und Navigationsstrukturen, Entwicklung einer eigenständigen visuellen Sprache.		
Memo:		Gearbeitet wird in Projektgruppen. Das Projekt ist in Verbindung mit einer der folgenden Begleitveranstaltungen zu belegen: Technik A, B oder C von David Bascom und Jannis Borgers.		Memo: Das Projekt ist mit dem angebotenen Darsteller „Lokationfotografie“ (14-tägig Mittwoch 14.15-17.00 Uhr) zu kombinieren. Teilnehmer am Projekt haben bei der Wahl dieses Darstellers Vorrang
LNW:		Teilnahme am Projekt, Präsentation von Zwischen und Abschlussergebnissen, Entwicklung eines Prototyps, Projektdokumentation		Einführungsveranstaltung für alle Interessierte, auch ausserhalb der Projektvergebelleiste am Donnerstag, 27.10.16, 16.00 Uhr, Raum 211
				Termine: 1 Auftaktveranstaltung 27.10.2016, 16:00 bis 19:00 Seminar 11.11.2016, 09:00 bis 23:00 Ganztägig: Reiseportraits Aachen 24.11.2016, 16:00 bis 19:00 Seminar 16.11.2016, 09:00 bis 23:00 Seminar Ganztägig: Reiseportraits Würzburg 22.12.2016, 16:00 bis 19:00 Seminar 20.01.2017, 09:00 bis 23:00 Seminar Ganztägig: Reiseportraits München 09.02.2017, 16:00 bis 19:00 Vorpräsentation 21.02.2017, 16:00 bis 17:00 Abgabe
		Memo: Das Projekt ist mit dem angebotenen Darsteller „Studiofotografie“ (14-tägig Mittwoch 14.15-17.00 Uhr) zu kombinieren. Teilnehmer am Projekt haben bei der Wahl dieses Darstellers Vorrang. Zusätzlich wird die folgende Theorieveranstaltung von Prof. Dr. Steiner empfohlen: Fetische, Statusobjekte, Sammeldinger, Mittwoch 11:45 – 13:15 Uhr Einführungsveranstaltung für alle Interessierte Mittwoch, 26.10.16, 17.30 Uhr		
		LNW: Fotobuch, gestaltetes eBook mit den Arbeiten als Lerntagebuch, Ausstellung. Abgabe 21.2.2017		LNW: Abgabe der Projektergebnisse, Ausstellung, gestaltetes eBook mit den Arbeiten als Lerntagebuch

KD/C	Projekt Editorial Design A	KD/C	Projekt Illustration A	KD/C	Kunst und Kommunikation A
LV Nr.:	3_62	LV Nr.:	3_68	LV Nr.:	3_74
Modul:	Modul Projekt	Modul:	Modul Projekt	Modul:	Modul Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Magazin Design	Thema:	Farbillustration / Comic / Sachillustration	Thema:	NETZREPORTER GOES BERLINALE
Dozent:	Dipl. Des. Petra Esveld	Dozent:	Prof. Dr. Boris Röhl	Dozent:	Prof. Rüdiger Pichler + Gäste
Form:	Projekt	Form:	Projekt	Form:	Projekt
Zeit / Raum:	Di. 10:00 – 13:15 / B2.211	Zeit / Raum:	Do. 10:00 – 14:00 / B2.217/218	Zeit / Raum:	Mi. 17:00 – 20:15 / B2.228 + Sondertermine nach Vereinbarung
	<p>INDIE magazines are in! INDIE-Magazines sind Teil eines anhaltenden weltweiten Trends: Independent Magazines werden meist von Kreativen gegründet, richten sich auf Nischenmärkte, kommen ohne Werbung aus und überleben trotz oder gerade wegen Ihrer kleinen Auflagen sehr gut. Wir entwerfen ein INDIE vom redaktionellen Konzept bis zur gestalterischen Umsetzung. Die Studenten wählen ihre eigene Zielgruppe. Die Erkenntnisse und Fähigkeiten, die wir hier gewinnen (Kreation einer visuellen Identität und Kontinuität über mehrere Seiten und Ausgaben) können wir in allen redaktionellen Aufträgen einsetzen: Jahresberichte, Broschüren, Bücher. Es gibt viel Freiraum für gestalterische Experimente und moderne Bildsprache. Der Spaß an der Arbeit zeigt sich im Ergebnis! Am Ende haben die Studenten ein komplettes INDIE-Magazine in ihrer Mappe. Besondere Aufmerksamkeit widmen wir zeitgemäßer Typografie. Dazu lernen wir Typografie vergangener Jahrzehnte zu erkennen und ihre Stilmittel zielgerichtet und neu ein zu setzen. Weiterhin behandeln wir die Aufgaben eines Art Directors: Die Studenten erfahren alles über die Arbeit bei einem Magazin. Wir analysieren erfolgreiche und avantgardistische Magazines und untersuchen wie die Art Direktoren dort mit anderen Disziplinen zusammenarbeiten und zu innovativen Ergebnissen kommen. In Zusammenarbeit mit der Digitalagentur Scholz &amp; Volkmer werden wir in einer Veranstaltung aktuelle und innovative Online-Magazines besprechen. Über die Dozentin: die holländische Art Direktorin war lange Jahre für die niederländische ELLE verantwortlich, und hat Magazines im Bereich Architektur, Kunst und Kultur entwickelt und betreut.</p>	<p>· Semesterthema: Comiczeichnen und Karikatur Es wird eine Einführung in das Zeichnen von Comics gegeben. Darauf aufbauend soll der Kursteilnehmer anhand einer Story, die sich an einer literarischen Vorlage (Biographie einer historischen Persönlichkeit) anlehnt, zwei oder drei Doppelseiten in seinem individuellen Comicstil entwickeln. Man beginnt mit dem Aufbau der einzelnen Figuren. Großer Wert wird auf den logischen Aufbau der Geschichte gelegt. Thema des Comics: Episode aus dem Leben einer berühmten Persönlichkeit. Man kann frei wählen, welche Lebensgeschichte man illustriert. Es sollte sich aber um eine Persönlichkeit der Vergangenheit handeln. Die Epoche, in der die Lebensgeschichte spielt, soll historisch korrekt dargestellt werden (Kleidung, Architektur etc.). Auch die ganze Epoche soll anschaulich visualisiert werden. Beispielsweise könnte in einer illustrierten Biographie von Christoph Kolumbus auch der Aufbau der damaligen Schiffe, die Seekarten, die Navigationstechnik etc. erklärt werden. Die Struktur des Buches wird mittels eines Briefings festgelegt. Der Student sollte aber in der ersten Stunde bereits eine Auswahl von Personen nennen, deren Lebensgeschichte er umsetzen möchte. Im zweiten Teil des Seminars werden verschiedene Techniken der Karikatur gezeigt (z. B. Charakterstudien, Körperverformungen, Cartoons etc.) Nochmals möchte ich darauf hinweisen, dass ein Teilnehmer des Projekts vorher die „Einführung in die Illustration“ besucht haben sollte!</p> <p>Note for English-speaking students: The general theme of this project is the creation of professional illustrations. Knowledge in German and advanced skills in drawing in painting are absolutely necessary.</p>	<p>Planung, Organisation und Durchführung eines hFMA NETZREPORTER GOES BERLINALE-Camps zur BERLINALE 2017, mit internationaler Gast-Beteiligung von vier britischen Hochschulen. Praktische Schwerpunkte liegen in den Bereichen Konzeptentwicklung/Redaktion, Kamera/Licht/Ton, Schnitt, On Air-Design, Social Media, Fotografie, Moderation, Performance, Produktionsleitung/Projektmanagement. Ferner gehört zu den Projekthalten die Analyse von bestehenden sowie Entwicklung und Erprobung von neuen Publikationskonzepten.</p> <p>Die NETZREPORTER werden im Februar 2017 nach Berlin reisen, eine WG bilden und in interdisziplinären Teams von verschiedenen Events über Highlights, Persönlichkeiten und Skurilitäten rund um das internationale Filmfestival berichten. Die entstehenden Film-, Foto- und Blogbeiträge sollen künstlerische bis dokumentarische Relevanz haben und aktuell im hFMA Netzwerk veröffentlicht werden. (Beispiel unter: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7sVWb2Sg8Xc">https://www.youtube.com/watch?v=7sVWb2Sg8Xc</a>).</p> <p>Zur Vorbereitung des NETZREPORTER GOES BERLINALE Camps 2017 werden im Vorfeld verschiedene Trainings sowie ein 2-tägiger Workshop in London durchgeführt.</p> <p>Sonstiges: Exkursionen nach London und Berlin, Kooperationen, interdisziplinäre Teamarbeit (Teilnehmer von anderen Hochschulen/ Studiengängen)</p>		
Memo:	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Maximal 17 Teilnehmer</li> <li>· Gruppenarbeit zu zweit ist möglich, muß dann aber umfangreicher sein</li> </ul>	Memo:	Begrenzung der Teilnehmer auf 12 Personen. Es können nur Studierende teilnehmen, die vorher den Einführungskurs in die Illustration (Federzeichnen) besucht haben. Nach vorheriger Absprache mit dem Dozenten können Ausnahmen gemacht werden.	Memo:	Limit: 5 Teilnehmer (KD)
LNW:	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Gestalterische Umsetzung eines kompletten Micro-Zine in präsentationsreifer Qualität</li> <li>· Präsentation von Grobkonzept und Endergebnis</li> <li>· Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen</li> <li>· Hausaufgaben</li> </ul>	LNW:	Vorlage von Arbeitsergebnissen in einer Mappe	LNW:	Teamarbeit, Konzepte, publizierte Beiträge, Dokumentation

KD/C	Projekt Mixed Media	KD/C	Projekt Didaktische Kommunikation	KD/C	Projekt Informationsdesign
LV Nr.: 3_78 Modul: Modul Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Projekt Mixed Media / DDC Akademie # 12  Dozent: Prof. Gregor Krisztian Form: Projekt Zeit / Raum: Do. 14:15 – 17:30 / B2.227 Beginn: Donnerstag, 27. Oktober 2016	LV Nr.: 3_84 Modul: Modul Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Didaktische Kommunikation – Ausstellungsprojekte für Museen  Dozent: B. A. Alexandra Weiher-Oschatz Form: Projekt Zeit / Raum: Di. 10:00 – 13:15 / B2.218 Thema: Ausstellungsprojekte für Museen	LV Nr.: 3_86 Modul: Modul Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Dozent: Prof. Christine Bernhardt / Dipl.-Des. Klaus Eckert Form: Projekt Zeit / Raum: Mo. 14:15 – 17:30 + Exkursionen / B2.221			
Drei Veranstaltungen werden in diesem Projekt von den Teilnehmern konzipiert, organisiert und betreut: 1. DDC-Jurytage, bei denen 50 Juroren über rund 500 eingereichte Arbeiten zum Wettbewerb »Gute Gestaltung« bewerten > Termin: 27. Okt ab 18:00 Uhr Aufbau / 28. und 29. Oktober ganztags Durchführung und Rückbau 2. Präsentation des neuen Hochschulkalenders 2017 im Atrium der Sparkassenversicherung Wiesbaden > Termin 25. November 2016, 3. Freie Aufgabenstellungen  Memo: Teamarbeit erwünscht LNW: Dokumentation aller Planungen und Entwurfsarbeiten	Kommunikationsdesign at its best! Wie kommuniziert man ein spezielles Thema an ein breites Publikum? Wie visualisiert man Fakten, so dass sie zugänglich werden? Und das in einem Raum in dem sich der Betrachter frei bewegt. Nach einer gründlichen Übersicht über die Grundlagen der Ausstellungs-gestaltung, dem Einüben einer neuen Sichtweise, dem Umsetzen verschiedener Grafikelemente, einem Workshop bei einer der führenden Produktionsfirmen im Museumsbereich und einer Einführung in das zu verwendende temporäre Ausstellungssystem, werden mehrere Teams das Thema konkret umsetzen. Von der inhaltlichen Bearbeitung, zur Absprache mit dem Kurator, der Entwicklung eines Grafikkonzept, der Umsetzung auf Grafikelemente im Endformat, bis hin zum Probeaufbau am System und der Präsentation vor einer Gruppe von Kuratoren wird der gesamte Prozess durchlaufen. Gegenseitige konstruktive Kritik wird geübt, das Pensum ist straff, Abschnitte auf Englisch sind möglich falsch erwünscht.  Memo: eigenständiger Museumsbesuch nach erster Veranstaltung gemeinsamer Museumsbesuch in der Region Exkursion zu Oschatz Visuelle Medien nach Niedernhausen LNW: Gestaltungskonzept zum Thema Model (digital oder analog) Gestaltung Grafikelemente (Beispiele) 2 Muster im Endformat Probeaufbau mit vorhandenem System Präsentation	Thema: Informationsbroschüre für das Max-Planck-Institut für Chemische Physik fester Stoffe in Dresden  Im WS 2015 gab es ein erstes erfolgreiches Kooperationsprojekt mit den Direktoren des Max-Planck-Instituts für Chemische Physik fester Stoffe in Dresden und dem Max-Planck-Institut für Mikrostrukturphysik in Halle zum Thema »Gestaltung wissenschaftlicher Poster« ging. Jetzt soll die Zusammenarbeit mit einem umfangreicheren Projekt fortgeführt werden, bei dem junge Naturwissenschaftler und Designer in Teams zusammen arbeiten werden. Es geht darum, eine hochwertige Broschüre mit zeitgemäßer Typografie und einer modernen Bildsprache + Fallblatt zu entwickeln, die auch für Nicht-Wissenschaftler interessant sind und für die Arbeit des Instituts begeistern. Das Ergebnis soll sowohl das ehrwürdige (aber fachfremde) Kuratorium des Instituts faszinieren als auch junge Wissenschaftler weltweit, um sie als Doktoranden für das Institut zu gewinnen. Dazu sollen die gemischten Teams gemeinsam inhaltliche Konzepte und gestalterische Umsetzungen entwickeln, bei denen jeder seine Stärken einbringt und Erfahrung mit der interdisziplinären Zusammenarbeit machen kann. Die Sensibilität für die Bedeutung professionellen Designs in den Bereichen Wissenschaft und Technik nimmt zu – und für die Zukunft können Kommunikationsdesigner hier ein expandierendes Arbeitsfeld erwarten.  Memo: Teamarbeit mit Doktoranden des Max-Planck-Instituts, maximal 15 Teilnehmer Der favorisierte Entwurf soll im Anschluss an das Projekt vom verantwortlichen Team realisiert werden. Exkursionstermine: Workshop in Dresden vom 10. – 12. November 2016 / Präsentation in Dresden Anfang März 2017 LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Exkursionen und Präsentationen Konzept, gestalterische Umsetzung und Ausdruck einer kompletten Informationsbroschüre und eines Fallblatts in präsentationsreifer Qualität			

KD/C	Darstellung Bildsprache A	KD/C	Darstellung Bildsprache B	KD/C	Darstellung Bildsprache C
LV Nr.: 4_04 Modul: Modul Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Figur und künstlerische Anatomie 1	LV Nr.: 4_06 Modul: Modul Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Liste geschlossen Thema: Farbtechnik	LV Nr.: 4_08 Modul: Modul Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Einführung Illustration	Dozent: Prof. Dr. Röhl Form: Seminar Zeit / Raum: Di. 17:00–18:30 / B2.217/218	Dozent: Prof. Dr. Röhl Form: Seminar Zeit / Raum: Mi. 15:00–16:30 / B2.217/218	Dozent: Prof. Dr. Röhl Form: Seminar Zeit / Raum: Do. 08:15 – 09:45 / B2.217/218
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Einführung in das Aktzeichnen</li> </ul> Dieser Kurs wird in einer verkürzten Form als Seminar von 2 Stunden angeboten. Das Aktzeichnen kann auch von Studenten besucht werden, die keinen Schein mehr benötigen und die nur zur Übung teilnehmen. In diesem Seminar kann das Zeichnen der menschlichen Gestalt systematisch erlernt werden. Der Kurs bietet eine Einführung in die Proportionen und die Gliederung des menschlichen Körpers.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Semesterthema „Aquarellmalerei“ und „Acrylmalerei“</li> </ul> Bei der Aquarellmalerei und der Acrylmalerei handelt es sich um grundlegende Techniken für Illustratoren, deren Komplexität oftmals unterschätzt wird. In der professionellen Anwendung handelt es sich um Techniken, die man gut geübt haben muss.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Einführung in die Federzeichnung</li> </ul> Dieses Seminar wird als Grundkurs für Illustration angeboten. Es werden zum Beginn des Seminars die Grundlagen der schwarzweiß Illustration vermittelt. Der Umgang mit der Zeichenfeder wird zunächst anhand einfacher Basisübungen erlernt. Im zweiten Teil des Seminars werden Illustrationen zu einem Buch gemacht. Auch die Typografie dieses Buches wird gestaltet.	Literatur: Gottfried Bammes: Die Gestalt des Menschen (auch unter dem Titel: Menschen zeichnen) (verschiedene Auflagen in der Hochschulbibliothek).	Es findet eine Einführung in die verschiedenen Techniken des Aquarells und der Acrylmalerei statt. Am Schluss des Seminars wird ein Buch illustriert und typografisch gestaltet.	Literatur: Rendering in pen-and-ink. New York: Watson-Guption publ. (verschiedene Auflagen; ist in der Hochschul-Bibliothek)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Introduction in figure drawing</li> </ul> This course is useful for foreign students, because it is possible to give instructions in English. Teaching manuals regarding figure drawing are available in English and other languages in our library. The drawing of the human figure is one of the basics skills for the draftsman. The lessons are conceived especially for beginners who have few or none skills in the drawing of the human body. An introduction regarding human proportions and anatomy will be given.	Memo: Kosten für den Kurs bei Anschaffung aller Materialien (Farben, Pinsel, Papier & Leinwand): ca. 50,- Euro oder mehr. Wenn ein Aquarellkasten und gute Pinsel bereits vorhanden sind, fallen wenig Kosten an. Man kann auch preisgünstig gebrauchte Aquarellkästen erwerben.	Note for English-speaking students: This course is an introduction into basic techniques of illustration.	LNW: Vorlage der Arbeitsergebnisse in einer Mappe	LNW: Vorlage von Arbeitsergebnissen in einer Mappe	LNW: Vorlage von Arbeitsergebnissen in einer Mappe



KD/C	Darstellung Bildsprache K	KD/C	Darstellung Entwurf A	KD/C	Darstellung Entwurf B
LV Nr.: 4_28 Modul: Modul Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Digitaler Zeichentrickfilm	LV Nr.: 4_32 Modul: Modul Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Entwurf für einen Plakatwettbewerb	LV Nr.: 4_34 Modul: Modul Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Kombinationstechniken	Dozent: Dipl.-Des. Marc Schubert Form: Seminar/Übung Zeit / Raum: Do. 10:00 – 13.:15 / B1 35 CAD Zusatz: 14-täglich	Dozent: Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert Form: Seminar + Übungen Zeit / Raum: Mo. 17:30 – 19:00 Uhr / B2.221	Dozent: Prof. Dr. Cornelia Freitag-Schubert Dipl. Des. Petra Schwarzmann Form: Seminar + Übungen Zeit / Raum: Di: 10:00 –13:15, 14-täglich, Ausnahme Einführung am 25.10.: 10:00 bis 11:30 Uhr Termine: 25.10., 8.11., 22.11., 6.12., 20.12., 17.1., 7.2. Raum: B2.U05 und DTP-Raum
Nach einer kleinen Einführung in die Grundlagen des digitalen Zeichentrickfilms werden die Kursteilnehmer anhand von Übungen die Animationssoftware kennenlernen. Über Ideenfindungsaufgaben werden kurze kreative Animations-Clips in mehreren Stufen vorbereitet und praxisorientiert realisiert. Die Themenschwerpunkte sind Entwurf, Zeichnen, Charakterdesign, Komposition und Story für das digitale Bewegtbild.	Das Thema des 31. Plakatwettbewerbs des Deutschen Studentenwerks lautet in diesem Semester: LebensWELT Hochschule. Ausgehend von Überlegungen zur Wettbewerbsthematik werden Plakatideen entwickelt und gestalterisch umgesetzt	Prinzip Collage: Von Hand und digital	Memo: Maximal 12 Studierende LNW: Arbeitsergebnisse /Übungen	Memo: Maximal 20 TeilnehmerInnen LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Plakatentwürfe, Dokumentation des Entwurfsprozesses, Präsentation	Bilder – gezeichnete, gescannte, fotografierte oder in einem experimentellen Prozess gewonnene – werden neu organisiert, um auf diesem Wege überraschende Bilderfindungen zu verschiedenen Themen zu schaffen. So geht es in diesem Kurs um zwei Dinge: das Sammeln, Entstehen lassen, Gewinnen von geeignetem Ausgangsmaterial und anschließend die Neukombination dieser verschiedenen visueller Elemente zu einem eigenständigen Ganzen. In diesem erweiterten Sinne meint Collage hier ein Prinzip. Zu den verwendeten Techniken: Die visuellen Ausgangselemente werden von Hand und digital erstellt und ebenso kombiniert. Begleitende Workshops dienen der Erweiterung der Kenntnisse im Programm Photoshop.
		Memo: Maximal 15 TeilnehmerInnen Workshops zu technischen Möglichkeiten mit Photoshop. Die Termine werden zu Beginn des Kurses festgelegt. LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Semesterarbeiten, Dokumentation der Prozesse und Ergebnisse (PDF-Datei).			



KD/C	Darstellung Entwurf F	KD/C	Darstellung Technik A	KD/C	Darstellung Technik B
LV Nr.:	4_44	LV Nr.:	4_54	LV Nr.:	4_56
Modul:	Modul Darstellung	Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Storyboard	Thema:	Interactive Software – Grundlagen	Thema:	Interactive Software – Fortgeschrittene
Dozent:	Prof. Gregor Krisztian	Dozent:	David Bascom	Dozent:	David Bascom
Form:	Seminar + Übungen	Form:	Seminar	Form:	Seminar
Zeit / Raum:	Di., 10:00 – 13:15 Uhr, bzw. nach Absprache / B2.227	Zeit / Raum:	Mi. 10:00 – 13:15 / B1.44 AV	Zeit / Raum:	Mi. 14:15 – 17:30 / B1.44 AV
Beginn:	Dienstag, 25. Oktober 2016	Zusatz:	Erste Semesterhälfte	Zusatz:	Erste Semesterhälfte
Zusatz:	14-täglich	Beginn:	26.10.2016	Beginn:	26.10.2016
Grundlagen zum Thema Storyboard (Qualität, Formate, Umfang, Struktur...); Entwicklung und Entwurf eines Storyboards zu gegebenen Inhalten bzw. Textvorlagen		Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Verständnis für grundsätzliche Funktionen und den Aufbau von Webseiten</li> <li>· Vermittlung von Grundlagen in HTML, CSS und JavaScript/jQuery</li> </ul>	Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Content-Management-Systeme (CMS) werden vermehrt zur Entwicklung moderner Websites eingesetzt und bieten viele Möglichkeiten, um Inhalte dynamisch darstellen zu können. In Kombination mit modernen Web-Technologien und -Frameworks können CMS basierte Websites zudem effektiver realisiert werden.</li> <li>· Festigung und Erweiterung der Grundkenntnisse in HTML, CSS, JavaScript, jQuery</li> <li>· Verständnis für den Einsatz und Umgang mit CMS</li> <li>· Befähigung zur Entwicklung einer Website auf Basis eines CMS</li> </ul>
Memo:	max. 20 Teilnehmer	Inhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Überblick über Funktionen und den Aufbau von Webseiten</li> <li>· Einführung in die Web-Programmierung (HTML, CSS, JavaScript/jQuery)</li> <li>· Entwicklung von Bausteinen/Modulen für moderne Webseiten</li> <li>· Aufbau einer kleinen Webseite bzw. einer Demo-Seite</li> </ul>	Inhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Einführung in moderne Web-Technologien und Frameworks (Aufbau und Anwendungsbereiche)</li> <li>· Verschaffen eines Überblicks über am Markt verfügbare CMS</li> <li>· Entwicklung einer online-Werkschau für Design + Kunst</li> </ul>
LNW:	Kursdokumentation / Präsentationsboard	Memo:	Vorrang haben Teilnehmer der Projektveranstaltung Projekt Interactive Design A und B	Memo:	Vorrang haben Teilnehmer der Projektveranstaltung Projekt Interactive Design A und B
		LNW:	Arbeitsergebnisse/Übungen	LNW:	Arbeitsergebnisse/Übungen



KD/C	Darstellung Technik C	KD/C	Darstellung Technik D	KD/C	Darstellung Technik E
LV Nr.:	4_58	LV Nr.:	4_62	LV Nr.:	4_64
Modul:	Darstellung	Modul:	Modul Darstellung	Modul:	Modul Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Interactive Software – Grundlagen	Thema:	Software 3D / Cinema 4D	Thema:	Motion Design 1 Anfänger
Dozent:	Jannis Borgers	Dozent:	Daniel Schulz	Dozent:	Dipl.-Des. Sven Heller
Form:	Seminar	Form:	Seminar/Übung	Form:	Seminar/Übung
Zeit / Raum:	Fr. 09:15 – 12:15 / B1.44 AV	Zeit / Raum:	Sa. + Mo. 09:00 – 17:30 / B1.35 CAD	Zeit / Raum:	Di./Fr. siehe Terminplan / B1.35 CAD
Zusatz:	14-täglich	Zusatz:	Blockseminar	Zusatz:	Blockveranstaltung
Beginn:	28.10.2016	Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Einführung in Cinema 4D mit Schwerpunkt Motiondesign</li> <li>· Grundlagen zu Modelling, Animation &amp; Rendering</li> <li>· After Effects / Cinema 4D Workflow</li> <li>· Motiondesign-spezifische Übungen</li> </ul>		Allgemeine Einführung in Motion Design und dessen Gestaltungstechniken. Vermittelt werden theoretische und praktische Grundlagen von Software und sicherer Umgang mit Basiswissen für After Effects und Premiere. Kleine gestalterische Aufgaben werden mit begleitenden Übungen und Anleitung zur Durchführung konzipiert und realisiert.
Lernziele:	Die Veranstaltung dient der Vermittlung von Basiswissen im Bereich moderner Webtechnologien. Technische Grundkenntnisse helfen Designern bei der Konzeption und Umsetzung von interaktiven Projekten und fördern das Verständnis für Möglichkeiten und Einschränkungen.	Memo:	Belegung zusammen mit einem der Projekte Animationsfilm A/C von Prof. Müller-Büsching	Termine:	
Inhalte:	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Überblick über gängige Webtechnologien</li> <li>· Aufbau von Webdokumenten in HTML</li> <li>· Layout und Styling mit CSS</li> <li>· Interaktive Funktionen mit JavaScript</li> <li>· Grundlagen Responsive Webdesign</li> <li>· Werkzeuge zur Erstellung von Prototypen</li> </ul>	Limit:	Maximal 10 Studierende	25.10.	Di. von 10:00 – 13:00 Uhr
Memo:	Vorrang haben Teilnehmer der Projektveranstaltung Projekt Interactive Design A und B	Termine:	Sa. 22.10. + Mo. 24. 10. und Sa. 29. + Mo. 31.10.	28.10.	Fr. von 10:00 – 20:00 Uhr
LNW:	Arbeitsergebnisse/Übungen	LNW:	Arbeitsergebnisse/Übungen	11.11. / 25.11.	Fr. von 10:00 – 13:00 Uhr
				09.12.	Fr. von 14:00 – 17:00 Uhr
				20.01.2017	Fr. von 10:00 – 11:30 Uhr
				Memo:	Maximal 12 Studierende
				LNW:	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Arbeitsergebnisse/Übungen, Abschlusspräsentation der Arbeitsergebnisse/Übungen

KD/C	Darstellung Technik F	KD/C	Darstellung Technik G	KD/C	Darstellung Technik H
LV Nr.:	4_66	LV Nr.:	4_68	LV Nr.:	4_72
Modul:	Modul Darstellung	Modul:	Modul Darstellung	Modul:	Modul Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Motion Design 2 für Fortgeschrittene	Thema:	Software 3D / Cinema 4D (Fortgeschrittene)	Thema:	Editing / Colorgrading
Dozent:	Dipl.-Des. Sven Heller	Dozent:	Daniel Schulz	Dozent:	B.A. Felix Hüsken
Form:	Seminar/Übung	Form:	Seminar	Form:	Seminar
Zeit / Raum:	Di./Fr. siehe Terminplan / B1.35 CAD	Zeit / Raum:	Mo. 10:00 – 17:30 / B1.44 AV Eck	Zeit / Raum:	09:00 – 16:00 Uhr / B1.45
Zusatz:	Blockveranstaltung, Termine werden bekannt gegeben	Zusatz:	Blockseminar		
	Motion Design und dessen Gestaltungstechniken für Fortgeschrittene. Vermittelt werden fortgeschrittene theoretische und praktische Kenntnisse bei der Gestaltung von Motion Design Animationen mit After Effects. Kleine gestalterische Aufgaben werden mit begleitenden Übungen und Anleitung zur Durchführung konzipiert und realisiert.	Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Cinema 4D mit Schwerpunkt Motiondesign</li> <li>· Modelling, Animation &amp; Rendering</li> <li>· After Effects / Cinema 4D Workflow</li> <li>· Motiondesign-spezifische Übungen</li> </ul>	Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Erwerb von Grundkenntnissen in den Postproduktionstools Premiere und AfterEffects mit Fokus auf dem Colourgrading</li> <li>· Begleitende Aufgaben mit Anleitung zur Durchführung der Übungen.</li> </ul>
01.11.	Di. von 10:00 – 13:00 Uhr	Memo:	Belegung zusammen mit einem der Projekte Animationsfilm A/C von Prof. Müller-Büsching	Termine:	Fr. 13.01.17 09:00 - 16:00 Uhr
04.11.	Fr. von 10:00 – 20:00 Uhr	Limit:	Maximal 10 Studierende		Sa 14.01.17 09:00 - 16:00 Uhr
18.11. / 02.12.	Fr. von 10:00 – 13:00 Uhr	Termine:	7.11., 5.12. und 16.01.		Fr. 03.02.17 09:00 - 16:00 Uhr
16.12.	Fr. von 14:00 – 17:00 Uhr	LNW:	Arbeitsergebnisse/Übungen	Limit:	Der Kurs beschränkt sich auf 16 Teilnehmer
20.01.2017	Fr. von 11:45 – 13:15 Uhr			Memo:	Vorrang haben Teilnehmer der Projektveranstaltung Film A+C
Memo:	Maximal 12 Studierende, Grundkenntnisse und Basiswissen in After Effects/Premiere sollten vorhanden sein.			LNW:	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Arbeitsergebnisse/Übungen
LNW:	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Arbeitsergebnisse/Übungen, Abschlusspräsentation der Arbeitsergebnisse/Übungen				

KD/C	Darstellung Technik I	KD/C	Darstellung Text und Sprache	KD/C	Theorie Kommunikations- u. Medienwis. B
LV Nr.: 4_74 Modul: Modul Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Soundbearbeitung / Soundproduktion	LV Nr.: 4_86 Modul: Modul Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Kreative Macht des geschriebenen Wortes	LV Nr.: 5_06 Modul: Modul Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Thema: Bilderwelt, Weltbilder	Dozent: Dipl.-Des. Frank Nachtigall Form: Seminar Zeit / Raum: Di. 10:00 – 14:00 / B1.35 CAD Zusatz: 14-täglich	Dozent: Mathias Henkel Form: Seminar Zeit / Raum: Di. 17:00 – 20:45 / B2.211 Zusatz: 14-täglich	Dozent: Prof. Dr. Theo Steiner Form: Seminar Zeit / Raum: Di. 10:00 – 13:15 / B2.201 Zusatz: 14-täglich
<p>Audiodesign ist bei Multimediaproduktionen (z.B. 3D-Animation, Zeichentrickfilm, Realfilm) neben der Visualisierung unabdingbares Gestaltungsmittel.</p> <p>Der Computer bietet viele Möglichkeiten zur Bearbeitung digitaler Klänge. In der Veranstaltung gibt es eine Einführung in diverse Softwareapplikationen zur Klangmanipulation von Mikrofonaufnahmen und zur Produktion von Sound (Geräusche, Musik, Sprache).</p> <p>Ebenso wird an exemplarischen Beispielen (Animationsfilm, Realfilm) gezeigt, wie Musik und Sprache im Film eingesetzt werden.</p> <p>Das CAD-Studio verfügt über ein portables, digitales Aufnahmegerät und mehrere Mikrofone für Projektarbeiten.</p>	<p>Semesterthema: Die kreative Macht des geschriebenen Wortes – Wie man unter erschwerten Bedingungen gute (wenn nicht sogar bessere) Ergebnisse erzielt. Kurzbeschreibung: Im realen Berufsleben eines Kreativen – besonders in der Werbung – erscheinen die Gestaltungsmöglichkeiten durch straffe Briefingvorgaben, knappe Budgets und enge Timings auf den ersten Blick sehr eingeschränkt. Dieser Insider-Workshop (Schwerpunkt: Verbale Kommunikation) vermittelt anhand zahlreicher praktischer Beispiele und Übungen, wie man effizienter an komplizierte Aufgabestellungen herangeht, wie man die kreativen Chancen, die sich hinter Restriktionen verbergen, erkennt und nutzt und wie man durch gezielten Einsatz von Text auch unter widrigsten Bedingungen herausragende kreative Lösungen entwickeln kann.</p> <p>Themenauswahl:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Restriktionen als Chance – Wie man Einschränkungen in Ideen verwandelt.</li> <li>· Headlines und Bodycopies, die mitten ins Herz treffen.</li> <li>· Text als Idee – Konzepte, die ohne jedes Bild auskommen.</li> <li>· Das perfekte Treatment/die perfekte Konzeptbeschreibung</li> <li>· Kreatives Arbeiten unter Zeitdruck u.v.a.</li> </ul>	<p>Bilderwelt, Weltbilder: Zu visuellen Kulturen der Gegenwart</p> <p>„Der Verkäufer im Farben- und Tapetenfachgeschäft hilft uns, knospende Buchenwälder und glühende Herbstlandschaften mit Hilfe selbstklebender Tapeten hervorzuzaubern. Sie sagen unleugbar eine Menge darüber aus, wie wir uns – in einer Umwelt, deren Zerstörung ständig zunimmt – unsere Umgebung wünschen. Sie spiegeln unseren Traum von einer schöneren Welt wider als der, in der wir leben. Vielleicht sind die geschönten Bilder trotz allem ein interessanteres Forschungsobjekt als diejenigen, welche die Wirklichkeit abbilden, wie sie ist, weil sie so viel über unsere Einstellung und Wertungen zu berichten haben.“ (Nils-Arvid Bringéus)</p> <p>Bilder sind prominente Mitbewohner unserer Zeit, für manche gar die Signatur der Gegenwart. Das Seminar untersucht, welche Rolle die Bilder für unsere PERSÖNLICHE ODER KULTURELLE IDENTITÄT spielen können, wie sich das Programm Photoshop auf unsere Schönheitsideale auswirkt und was es bedeutet, live bei Katastrophen zuzusehen.</p>	<p>Memo: Belegung zusammen mit einem der Projekte von Prof. Müller-Büsching A 3_34/B 3_36/C 3_38 Prof. Tom Schreiber A 3_26/B 3_28/C 3_32</p> <p>Termine: Erste Veranstaltung: 25.10.2016</p> <p>LNV: Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Arbeitsergebnisse/Übungen</p>	<p>LNV: Arbeitsergebnisse / Übungen sowie Hausarbeit am Ende des Semesters</p>	<p>LNV: Referat</p>

**KD/C Theorie Kunst- u. Kulturwissenschaft B**

LV Nr.: 5\_28  
 Modul: Modul Theorie  
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP  
 Thema: Fotografie im Film

Dozent: Prof. Dr. Theo Steiner  
 Form: Seminar  
 Zeit / Raum: Di. 10:00 – 13:15 / B2.201  
 Zusatz: 14-täglich

Fotografie im Film: Wie wir uns mit der Kamera erinnern

Fotografien sind essentiell für unser Gedächtnis und für unsere Identität, ja sie sind ein wesentliches Mittel, mit dem wir uns heute unsere Welt konstruieren. Mal ist das Foto ein Beweis und dann wieder ein Medium für Manipulationen oder Illusionen. In zahlreichen Filmen spielen Fotografien deshalb eine zentrale Rolle (Bewegtbild trifft Standbild). An Beispielen aus Filmen wie Blade Runner oder Memento werden wir die verschiedenen Facetten des Bildgebrauchs untersuchen.

LNW: Referat

**KD/C Theorie Kunst- u. Kulturwissenschaft C**

LV Nr.: 5\_32  
 Modul: Modul Theorie  
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP  
 Thema: Sachkultur 2 Sammelobjekte

Dozent: Prof. Dr. Theo Steiner  
 Form: Seminar  
 Zeit / Raum: Mi. 11:45 – 13:15 / B2.201

Fetische, Statusobjekte und Sammeldinger  
 (Sachkultur 2)

Die Dinge, die uns in unserem Alltag umgeben, sind oftmals mehr als nur Zeug. Sie sind die geliebten oder gehassten Begleiter unseres Alltags, die Kriterien unserer persönlichen Identität und Kraftwerke für unsere tiefsten Bedürfnisse. Wir laden die Dinge mehr oder weniger stark auf – mit Erinnerungen, Energien, Kräften, Geltung, Ausstrahlung, Bedeutung usw. Fetische, Statusobjekte und Sammelgegenstände sind drei verschiedene Versionen dessen, was wir als das besondere Objekt bezeichnen könnten. Das Spektrum der Untersuchung reicht von afrikanischen Ritualgegenständen und Kunstwerken über Altäre, Reliquien und Devotionalien bis hin zu den „Batterien der Geltungskraft“ (Hartmut Böhme) oder den Sammlungen von Action-Figuren bis Zigaretenschachteln.  
 (Die Lehrveranstaltung stellt eine Vertiefung meines Seminars „Sachkultur und Konsumkultur“ dar: Insofern sollten die Teilnehmenden zuvor dieses Seminar erfolgreich besucht haben.)

Memo: Zusätzlich wird das folgende Projekt von Prof. Bertrams empfohlen: Projekt Fotografie A: Fetisch der Dinge  
 Mittwoch 17.30 - 20.30 Uhr

LNW: Referat

**KD/C Theorie Kunst- u. Kulturwissenschaft E**

LV Nr.: 5\_36  
 Modul: Modul Theorie  
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP  
 Thema: Filmgeschichte A »New Hollywood«

Dozent: Prof. Tom Schreiber  
 Form: Seminar  
 Zeit / Raum: Di. 17:30 – 20:30 / B1. AV1  
 Zusatz: 14-täglich

Ende der 60er und Anfang der 70er Jahre drängte ein neue Generation von Filmemachern nach Hollywood, deren Filme thematisch komplex, formalistisch innovativ, moralisch doppelbödig und voller mystischer Resonanzen war.

Sie waren das Sprachrohr einer Generation, die vom Vietnamkrieg desillusioniert und von der herrschenden Elite enttäuscht war. Mit ihren Filmen rebellierten sie gegen das Establishment und führten – angelehnt an das europäische und asiatische Autorenkino – neuartige und ungewöhnliche Erzählformen in das amerikanische Kino ein.

Gleichzeit tauchte eine Generation von Schauspielerinnen und Schauspielern auf, die eine neue, beeindruckende Form der Authentizität und Intensität auf die Leinwand brachten. Meist verkörperten Sie Outlaws in Namen Amerikas. Diese Looser, Kriminellen, Drogendealer, Ver- und Entrückten, die bislang fast ausschließlich zu den Antagonisten gezählt hatten, waren jetzt plötzlich Helden, die die Werte Amerikas vertraten und mit denen sich das Publikum empathisch verband.

Der Erfolg, den die großen Studios mit den Filmen von Regisseuren wie Arthur Penn, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Robert Altman und vielen anderen hatte, führte dazu, dass es über Jahre hinweg die Regisseure waren, die großen Einfluss darauf hatten, welche Geschichten in Hollywood erzählt wurden. Erst mit dem Aufkommen von Blockbustern wie „Jaws“ und „Star Wars“ und dem Scheitern einiger großenwahnsinniger Produktionen der „New Hollywood“- Regisseure übernahmen die Produzenten wieder die Entscheidungshoheit und beendeten eine der sowohl gesellschaftlich als auch künstlerische einflussreichsten Episoden des amerikanischen Kinos.

LNW: Referat

KD/C Theorie Kunst- u. Designwissenschaft A	KD/C Theorie Kunst- u. Designwissenschaft B	KD/C Theorie Wissenschaft u. Praxis A
LV Nr.: 5_38 Modul: Modul Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Thema: Moralkonsum	LV Nr.: 5_42 Modul: Modul Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Thema: Jugend=Kultur	LV Nr.: 5_52 Modul: Modul Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Thema: Gründungskompetenz / Projektmanagement
Dozent: Prof. Dr. Theo Steiner Form: Seminar Zeit / Raum: Mi. 16:00 – 17:30 / B2.201	Dozent: Prof. Dr. Theo Steiner Form: Seminar Zeit / Raum: Do. 14:15 – 15:45 / B2.201	Dozent: Prof. Gregor Krisztian Form: Vorlesung Zeit / Raum: Do. jeweils 10:15 bis 13:15 (7 LVs in Folge) / Raum: B2.201 Beginn: Do. 27. Oktober 2016
Moralkonsum. Aktuelle Trends in der Gestaltung	Jugend=Kultur. Musik, Lifestyle, Politik	Gründungskompetenz: Die Vorlesung behandelt die wichtigsten Aspekte, die den Kommunikationsdesigner in der Berufspraxis betreffen:
<p>In unserer postindustriellen, hoch individualisierten Gesellschaft sortiert sich die soziale Welt weniger nach Schichten als vielmehr nach Lebensstilen: Was und wie wir konsumieren, definiert unsere Identität. Der Kauf von handgefertigten und/oder moralisch wertvollen Gütern stellt dabei den wohl attraktivsten Trend der jüngsten Zeit dar. Die Genusselite kauft sich „Wellness fürs Gewissen“ (Kathrin Hartmann). Diejenigen, die zu ihr gehören möchten, eifern ihr nach. Und die Wirtschaft begrüßt und fördert diesen Trend nach Kräften. Der Retrotrend, die Suche nach Authentizität, der Luxus des „einfachen“ Lebens, die Entschleunigung unserer rasenden Gegenwart – diese und andere Angebote auf den „Sinnmärkten“ unserer Zeit werden in diesem Seminar untersucht.</p>	<p>„Trau keinem über 30“? Diese Warnung dürfte mittlerweile Geschichte sein. Heute tragen alle Generationen Jeans und Turnschuhe und die Kultur der Jugendlichkeit wurde generalisiert: Popmusik, heiße Klamotten, coole Sprüche, Drogen für alle. Wie definieren sich die immer jugendlicheren Alten? Und wie grenzen sich die Kulturen von Jugendlichen mittlerweile von denen der Älteren ab? In welchen Formaten und Medien spiegelt sich Jungsein heute?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Selbstständig oder angestellt arbeiten?</li> <li>· Welche gesetzlichen Absicherungen sind notwendig?</li> <li>· Was muss ich über Urheberrecht und Vertragswesen wissen?</li> <li>· Wie lassen sich Kunden gewinnen und langfristig halten?</li> <li>· Was muss ich bei Präsentationen beachten?</li> <li>· Was macht professionellen Schriftverkehr aus?</li> <li>· Wie kalkuliere ich richtig?</li> <li>· Wie sehen transparente Angebote und Rechnungen aus?</li> <li>· Wofür hafte ich als Gestalter?</li> <li>· Wie gehe ich mit Produktionspartnern um?</li> <li>· Was muss ich über die Produktion wissen?</li> <li>· Wodurch entstehen Schnittstellen-Probleme?</li> <li>· Welche Rolle spielen Teampartner im Workflow?</li> </ul>
LNW: Referat	<p>Während die einen auf den Gebrauch aktueller Medien setzen, auf spezielle Formate wie Blogs, Spiele oder Webserien, kultivieren andere den kreativen Umgang mit der Mode. Das Seminar widmet sich den verschiedenen Jugendkulturen seit dem Beginn des 20. Jahrhunderts, die auf immer wieder neue Weise dazu dienen die Gesellschaft zu verändern, zu dynamisieren und ihre Protagonisten mit der sprichwörtlich jugendlichen Aufbruchstimmung zu versorgen.</p>	<p>Alle Themen werden anhand anschaulicher Beispiele behandelt, diskutiert und durch Literaturlisten ergänzt. Das Skript zur Vorlesung wird als PDF zur Verfügung gestellt. Der Kurs umfasst 7 Vorlesungen in Folge. Integriert wird ein Sondertermin mit Vortrag durch Externe.</p>
LNW: Referat	LNW: Referat	<p>Memo: + 7 Blockveranstaltungen in Folge / Termine werden in der Einführungsveranstaltung bekannt gegeben</p> <p>LNW: Anwesenheit + Klausur am 22. Dezember/ 10:15 bis 13:15</p>

**KD/C Theorie Wissenschaft u. Praxis B**

LV Nr.: 5\_54  
 Modul: Modul Theorie  
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP  
 Thema: Kommunikationsdesign – rechtliche Fallen in der Praxis

Dozent: Andreas Pappert, Rechtsanwalt  
 Form: Seminar  
 Zeit / Raum: Mi. 16:00 – 17:30 / B2.219

Dem Studium soll der Schritt in die Praxis folgen. Für den Berufsanfänger (angestellt oder selbständig) lauern dort viele Fallen. Der Kurs vermittelt dem Studenten das nötige Problembewusstsein, um den rechtlichen Anforderungen in der beruflichen Praxis zu begegnen. Inhalte sind Grundlagen des Wettbewerbsrechts, des Urheberrechts, des Namens-, Domain- bzw. Markenrechts, rechtliche Aspekte des Webdesigns, des allgemeinen Persönlichkeitsrechts (bspw. des Rechts am eigenen Bild, informationelle Selbstbestimmung), des Medienrechts und des Gesellschaftsrechts, jeweils in der praktischen Anwendung.

Start der Veranstaltung:  
 Mittwoch, 9. November 2016 um 16:00 Uhr im Raum 219

Memo: Gewünscht ist eine rege Teilnahme an den themenorientierten Diskussionen.  
 Termine: 09. 11. / 23.11. / 7.12. / 21.12.2016  
 04.01.. / 18.01. / 01.02. / 08.02.2017  
 4. Januar  
 LNW: Aktive Beteiligung, Diskussionsbeiträge, Kurzreferate.

**KD/C Theorie Wissenschaft u. Praxis E**

LV Nr.: 5\_62  
 Modul: Modul Theorie  
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP  
 Thema: English for Designers

Dozent: Simone Marx  
 Form: Seminaristischer Unterricht/Seminar  
 Zeit / Raum: Mi. 14:15 – 15:45 / B2.221

Der Kurs wird jedes Jahr **im Sommersemester** angeboten.  
 Bei Interesse bitte vormerken!

Englisch für Designer:  
 This English course is open to all upper division (4th semester and above) design students. The main goal is to provide students with the opportunity to improve their speaking skills through discussions and presentations. Vocabulary and writing skills for describing design projects will also be practiced. The topics include: typography, logos, corporate identities and graphic design.

**KD/C Theorie Wissenschaft u. Praxis F**

LV Nr.: 5\_64  
 Modul: Modul Theorie  
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP  
 Thema: Präsentationstechnik

Dozent: Dipl.-Des. Evan Bortnick  
 Zeit / Raum: Fr. 10:00 – 14:00 / B2.201

PRÄSENTATIONSTECHNIK:  
 Kunst, Kreativität und Ihr Stimmlicher „Sweet Spot“

Entdecken Sie in diesem intensiven Training, Ihre einzigartige Stimme und Ihren Präsentationsstil. „WIE“ Sie etwas präsentieren ist bekannter weise oft wichtiger als „WAS“ Sie präsentieren. Auf jeden Fall kommt die Botschaft kräftiger an, wenn das „Wie“ und das „Was“ kongruent ist.

In diesem Training lernen Sie:

- Wie Sie mit Ihrer Stimme Kompetenz, Freundlichkeit und Autorität zum Ausdruck bringen. Tip: „Es sind nicht die Worte!“
- Was genau drücken Sie mit Ihrer Mimik und Gestik aus.
- Wie Ihre Sprechgeschwindigkeit und Pausen das Zuhören steigern.
- Welche Körpersprache steigert Ihr Selbstbewusstsein und die Aufmerksamkeit des Zuhörers.

Sie werden ein Projekt von Anfang bis Ende kongruent auf Deutsch und Englisch präsentieren lernen.

Termine: 28.10. / 04.11. / 11.11. / 18.11. / 02.12. / 09.12. / 20.01. / 03.02.

LNW: Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, „Elevator Pitch“ und eigene Präsentation

**KD/C Theorie-Angebote von Media Coception & Production**

Im Wintersemester 2016/17 werden vom Studiengang MCP keine Theoriekurse für KD-Studierende angeboten

KD/C	Begleitseminar zur berufspraktischen Tätigkeit
------	--

LV Nr.:	6001
Modul:	Praxis Modul
Stunden/CP:	1 SWS

Dozent:	Prof. Rüdiger Pichler
Form:	Seminar
Zeit / Raum:	- / B2.201

Die Hochschule RheinMain im Studiengang Kommunikationsdesign empfiehlt den Studierenden ausdrücklich, ihre berufspraktischen Studienleistungen (BPS) im Ausland zu erwerben. Auslandsaufenthalte im Rahmen des Studiums werden von verschiedenen Stipendienorganisationen gefördert. Informationen hierzu erhalten Sie beim Akademischen Auslandsamt der Wiesbadener Hochschule RheinMain, Kurt-Schuhmacher-Ring 18, Fon: 0611 94 95-1574, Öffnungszeiten: Montag bis Donnerstag, 09:30 bis 11:30 Uhr, Kontakt: international@hs-rm.de

## BPS-Ziele:

1. Anwendung und Vertiefung der Lerninhalte im Studiengang Kommunikationsdesign und Erweiterung durch berufspraktische Erfahrungen
2. Orientierung im angestrebten Berufsfeld und bei der weiteren Studienplanung, besonders im Studienabschnitt C.
3. Studienbegleitende Auseinandersetzung mit spezialisierten Arbeitswelten und Arbeitsweisen
4. Aufbau von persönlichen Kontakten zu angestrebten Branchen und Unternehmen
5. Verbesserung von Arbeitsmarktchancen durch ein um den Praxisbezug erweitertes Studium
6. Erfahrungen in internationalen Arbeitswelten sammeln
7. Berufsbezogene Anwendung von Fremdsprachen

## BPS-Zulassungsvoraussetzungen:

1. Nachweis der Zulassung für den Studienabschnitt C.
2. Abgabe des ausgefüllten »BPS-Datenblatts« - vor Antritt des Praktikums - im Fachbereichssekretariat.

Das BPS ist eine einschreibungspflichtige Lehrveranstaltung. Die Belegung erfolgt erst in dem Semester, in dem Sie Ihr BPS-Praktikum als studienwirksame Leistung anerkennen lassen wollen. (Bitte Anmeldefristen für die Bachelor-Thesis-Anmeldung beachten!).

## BPS-Dauer:

Das Praktikum wird im Rahmen eines Praxissemesters innerhalb des Studiums erbracht. Die Praktikums-Dauer beträgt mindestens 6 Monate.

Das Praktikum wird normalerweise zusammenhängend (1 x 6 Monate) geleistet. In begründbaren Ausnahmen kann das Praktikum gesplittet werden (z.B. 2 + 4 oder 2 x 3 Monate). Werden die berufspraktischen Studienleistungen im Ausland erworben, dann beträgt die nachzuweisende BPS-Dauer ebenfalls mindestens 6 Monate. Weitere Fragen beantwortet Prof. Rüdiger Pichler, (BPS-Beauftragter im Studiengang Kommunikationsdesign).

## Wann soll das Praxissemester geleistet werden?

Der ideale Zeitpunkt für das Praxissemester liegt zwischen dem 4. und 5. Studiensemester. (Im 6. Studiensemester kann dann die Anerkennung erfolgen, d.h. rechtzeitig vor dem 7. Semester, wenn die Bachelor-Thesis beginnen soll.)

Termin: Wichtige Informationen zur Praktikumsanerkennung als studienwirksame Leistung erhalten Sie auch im BPS-Begleitseminar II (siehe Terminhinweise im aktuellen Vorlesungsverzeichnis)

## Wie finde ich einen geeigneten Praktikumsplatz?

Von der ersten Bewerbung (Schreiben, Mail oder Anruf) bis zum unterschriebenen Praktikums-Vertrag können mehrere Monate liegen. Bei Bewerbungen im Ausland beträgt die Vorbereitungszeit nicht selten länger als ein Jahr! Deshalb sollte bereits zu Beginn des 2. Semesters mit der Suche nach einer geeigneten Praktikums-Stelle begonnen werden. Diese Suche erfolgt eigenverantwortlich durch die Studierenden selbst. Die richtige Praktikums-Wahl hängt vom individuellen Grad der fachbezogenen Vorbildung, von der persönlichen Planung des Studiums sowie persönlichen Berufsinteressen ab. Fragen hierzu beantwortet Prof. Rüdiger Pichler (BPS-Beauftragte im Studiengang Kommunikationsdesign.)

## Wo finde ich geeignete Praktikumsangebote?

Aktuelle BPS-Angebote finden sie auf Branchenportalen, als Aushänge in der Hochschule sowie auf der Hochschul-Homepage unter der Rubrik »Praktika-Angebote, Jobangebote«. [www.hs-rm.de/dcsm/studiengaenge/kommunikations-design-ba/praktika-angebote-jobangebote/](http://www.hs-rm.de/dcsm/studiengaenge/kommunikations-design-ba/praktika-angebote-jobangebote/)

## Welche Unternehmen sind empfehlenswert?

Geeignete Unternehmen finden Sie in allen Bereichen der Medien- und Kommunikationsbranche, z.B.:

- Kommunikationsagenturen
- Multimedia-Agenturen
- Designbüros
- Grafik-, Design- und Animationsstudios

- Verlage, Zeitschriften- und Online-Redaktionen, Musikverlage
- private und öffentlich-echtliche Fernseh- und Rundfunkanstalten
- Film- und Fernsehproduktionen
- Fotostudios
- Kunst- und Kultur schaffende Unternehmen (Theater, bildende Kunst etc.)

Praktikumsanerkennung als studienwirksame Leistungen (BPS-Leistungsnachweise):

Für die Anerkennung von berufspraktischen Studienleistungen (BPS) müssen folgende Unterlagen und Leistungsnachweise vorgelegt werden:

1. vollständig ausgefülltes »BPS-Datenblatt«
2. Praktikumsvertrag (Original)
3. Praktikumszeugnis (Original)
4. BPS-Dokumentation, vollständig beschriftet und gestaltet auf CD-Rom
5. BPS-Ausstellungsplakat als druckfähige Datei auf Datenträger (1:1, 300 dpi)
6. gestaltetes BPS-Ausstellungsplakat i. d. R. als Ausdruck im Format A1

Ausführliche Informationen zu den Punkten 1.-6.:

<http://www.hs-rm.de/de/fachbereiche/design-informatik-medien/studiengaenge/kommunikationsdesign-ba/#pruefungsangelegenheiten-und-formulare-3395>

## BPS Termine im WS 2016/17:

1. **BPS-Begleitseminar I (Info zur Praktikumsanerkennung): Montag, 07.11.2016, 14:15 – 15:00 Uhr, Raum 201**
2. **BPS-Begleitseminar II (Info zum Praxissemester): Montag, 07.11.2016, 15:30 – 16:30 Uhr, Raum 201**
3. **BPS-Anerkennung: Montag, 28.11.2016, 10:00 – 22.00 Uhr, Raum 228 (Projektraum Prof. Pichler)**
4. **BPS Plakatausstellung\_Vernissage: im KD Flurbereich (2.OG), am Donnerstag, 08.12.2016, Beginn: 17.00 Uhr (Dauer: 1,5 Stunden!) Ort: Glashaus, KD Flurbereiche im 2.OG**

## Wichtiger Hinweis:

**Alle notwendigen Informationen zum Praxissemester, zu berufspraktischen Studienleistungen (BPS) und zur BPS-Anerkennung erfahren Sie auf der Hochschul-Website unter: Prüfungsangelegenheiten und Formulare [www.hs-rm.de/de/fachbereiche/design-informatik-medien/studiengaenge/kommunikationsdesign-ba/pruefungsangelegenheiten-und-formulare](http://www.hs-rm.de/de/fachbereiche/design-informatik-medien/studiengaenge/kommunikationsdesign-ba/pruefungsangelegenheiten-und-formulare)**

**Die vorherige Lektüre der BPS-Informationen wird für die erfolgreiche Teilnahme an den BPS-Begleitseminaren I+II vorausgesetzt.**