

**Kommentiertes
Vorlesungsverzeichnis
Wintersemester 2022/23**

**Fakultät für Gestaltung
Hochschule Mannheim**

Inhaltsverzeichnis

Veranstaltungen im Grundstudium	4
Labor- undameratechnik (LKT).....	4
Studiotechnik (STF)	4
Internet Technik (INT).....	5
Drucktechnik Theorie und Praxis (DRT).....	5
DTP-Technik 1 (DT1).....	6
Computertechnik (DIT)	6
DTP-Technik 2 (DT2).....	7
Kunst im Zeitalter digitaler Reproduzierbarkeit (KG1)	7
Kommunikations- und Medientheorie 1 (KM1).....	8
Zeichnen 1 und Farbenlehre (ZNF)	8
Zeichnen 2 (ZN2)	8
Audiovisuelle Grundlagen 1 (AV1)	9
Audiovisuelle Grundlagen 2 (AV2)	9
Grundlagen der Gestaltung 1 (GG1).....	10
Grundlagen der Gestaltung 2 (GG2).....	10
Schrift/Typografie Grundlagen (STG).....	11
Internetkommunikation (INK).....	11
Design digitaler Medien (DDM).....	12
Einführung Kommunikationsdesign (EIN)	12
Kommunikationsstrategie (KOS)	13
Hauptstudium	14
Veranstaltungen der Aufbaumodule	14
Corporate Design Typografie (CDT).....	14
Schrift und Typografie (SUT).....	14
Advertising Design Basics (ADB).....	15
Werbung (WER)	15
Motion Graphics (EMG)	16
Filmgeschichte (FIG).....	16
Clean Ocean Pavillon (AKR)	17
Information und Kommunikation (IIK)	17
Interface und Vernetzung (IIV)	18
Foto Design (FOD)	18
Fotografiegeschichte (FOG)	19
Veranstaltungen der Hauptfächer	20
Typografie und Editorial Design (TED)	20
Advertising Design (ADD)	20
Bewegt看 (BWB)	21
Interaction Design (IAD).....	21
Fotografie (FOT).....	22
Gesellschafts- und Unternehmenskommunikation (SGM)	22

Vertiefungsangebote	24
Creative Coding (VOGA/B)	24
Vertiefung UX Design im SEP (VIAB)	24
Games Night (VIAA)	25
Vertiefung Interface Design (VID)	26
Vertiefung Fotografie Konzeption(VKFA/VKFB)	26
Vertiefung International Practice (VIP)	27
Vertiefung Creative Filmmaking (VEX)	27
Vertiefung Storyboard (VSB).....	28
Vertiefung 3D Visualisierungen für Anfänger*innen und Fortgeschrittene (V3D)	28
Vertiefung Offenes Gestalten (HTML) (VOGA/VOGB).....	29
Vertiefung Fontgestaltung (Schrift und Typografie) (VOGA/VOGB)	29
Vertiefung Creative Writing (Text) (VTX)	30
Vertiefung Designforschung (VDF).....	30
Exkursionsworkshop Biennale Venedig (VKR).....	31
inno.space: Global Digital Innovation Programm (VOGA/B).....	31

Pflichtstudium	33
Recht Grundlagen (RGL)	33
Urheber- und Internetrecht (UIR)	33
Sound Art (KG2)	34
«Anderes Wissen»: Kunst und künstlerische Forschung (KG3).....	34
Sprache, Medien, Propaganda (DMG)	35
Kommunikations- und Medientheorie 2 (KM2).....	36
Das semiotische Potenzial von Emojis (KM3)	36
Fototheorie (FTH).....	37
Psychologie (PSY)	37
Präsentationstechnik (PRT)	38
English for Designers (FSP)	38

Blockseminare (BLS)	39
Blaudruck (BLS).....	39
Textwerkstatt (BLS).....	39
VirtualLab (BLS).....	39
Wettbewerbspräsentation (BLS) - unter Vorbehalt!	40
WILD ACADEMIA: Radikale Lektüren und Schreibexzesse (BLS).....	40

Legende

grün markiert: Veranstaltungen (nur oder auch) in der Blockwoche vom 7. - 11. November

blau markiert: Online oder ggf. Online Veranstaltung, falls nicht anders möglich

Veranstaltungen im Grundstudium

Labor- undameratechnik (LKT)

Modulbezeichnung: Labor- undameratechnik

Modulkürzel: LKT

Dozent:in: Rainer Diehl

Inhalt: Vermittlung von technischen Grundlagen der Fotografie (Zusammenhang von Blende und Zeit, Tiefenschärfe, Anwendungsbeispiele verschiedener Objektivbrennweiten usw.), technische Grundlagen der Labortechnik, Einführung in die Schwarz-Weiß-Filmentwicklung und Positivtechnik.

Ziele und Kompetenzen: Grundlagen der Fotografie und derameratechnik sowie in der Schwarz-Weiß-Dunkelkammerarbeit in Theorie und praktischer Übung.

Aufgabe: Erste fotografische Praxis, Erstellung sinnvoller Belichtungskombinationen (gestalterischer Zeit- und Blendeneinsatz), Schwarz-Weiß-Film- und Positiventwicklung, Erstellung eines Kontaktbogens.

Art der Veranstaltung: praktische Übung (Präsenz)

ggf. Voraussetzungen: keine

Anmeldung: automatisch

Studiotechnik (STF)

Modulbezeichnung: Studiotechnik

Modulkürzel: STF

Dozent:in: Rüdiger Dunker

Inhalt: Grundlagen der Beleuchtungstechnik. Gestalterische Standpunkte in der Fotografie. Überblick über die Möglichkeiten, Funktionen und Entwicklungen des Mediums. Technische Grundlagen analoger und digitaler Aufnahmesysteme im Umgang mit verschiedenen Lichtsituationen. Bewusster Einsatz und Verständnis des Lichts. Sammeln erster unterstützter Erfahrungen im Umgang mit künstlicher Beleuchtung im Fotostudio.

Ziele und Kompetenzen: Umgang mit dem Medium Fotografie als Gestaltungsmittel. Reflexion über Sinn und Bedeutung von Fotografie und der Wirkungsweise von Bildern. Bewusster Einsatz von Licht. Präsentation eigener Arbeiten.

Aufgabe: Vorstellung eines Fotografen oder fotografischen Standpunkts. Reflexion über die Aussagefähigkeit von Fotografien anhand einer Selbstdarstellung. Bewusste Analyse und Ausführung einer gegebenen Beleuchtungssituation und Bewältigung der damit verbundenen technischen Probleme. Sammeln erster eigener Erfahrungen und Erkundungen der Möglichkeiten im Umgang mit Studioblitztechnik. Anfertigung einer Präsentationsmappe mit eigenen Arbeiten.

Art der Veranstaltung:

ggf. Voraussetzungen:

Anmeldung: automatisch

Internet Technik (INT)

Modulbezeichnung: Internet Technik

Modulkürzel: INT

Dozent:in: Arno Richter

Inhalt: Der Kurs befasst sich mit der Vermittlung von anwendbaren HTML- und CSS-Grundkenntnissen. Die Kenntnisse sollen den Einstieg ins Webdesign ermöglichen und generell die Arbeit im interaktiven Bereich fördern. Zu Beginn des Unterrichts wird das Thema der Stunde im Rahmen einer kurzen Präsentation demonstriert. Anhand begleitender Aufgaben mit beschränktem Umfang werden anschliessend die einzelnen Aspekte von HTML und CSS erlernt und geübt. Die Semesteraufgabe beinhaltet das Erstellen einer Website, an der über mehrere Wochen gearbeitet wird.

Ziele und Kompetenzen: Grundlegende Kenntnisse zur Erstellung von Websites und zur Herangehensweise ans Webdesign. Kenntnisse in HTML und CSS sowie über verschiedene Browser und Editoren

Aufgabe: Mitarbeit und Erstellen einer Praktischen Arbeit

Art der Veranstaltung: online

Anmeldung: automatisch

Drucktechnik Theorie und Praxis (DRT)

Modulbezeichnung: Drucktechnik

Modulkürzel: DRT

Dozent:in: Nadine Zimmer

Inhalt: Der Theorieteil des Kurses findet für das gesamte erste Semester zeitgleich statt. Wir beschäftigen uns mit ...

- ... manuellen und industriellen Drucktechniken.
- ... der Klärung wichtiger Grundlagen und Fachbegriffe.
- ... dem Workflow im Netzwerk Gestalter – Dienstleister – Druckerei.
- ... Anforderungen und Hürden im Produktionsprozess.
- ... der Qualität und Optimierung von Farbe im Ausdruck.
- ... den Auswirkungen der Weiterverarbeitung auf das Anlegen von Druckdaten.
- ... Geschichte und Entwicklung der Druck- und Satztechnik.

Der praktische Teil des Kurses findet in der Druckwerkstatt mit je maximal 12 Studierenden statt. In jeweils vier Terminen beschäftigen wir uns mit ...

- ... handwerklichen Arbeitsabläufen, richtiger Nutzung von Werkzeugen und Maschinen.
- ... Entwicklung und Eigenheiten verschiedener Bedruckstoffe.
- ... der buchbinderischen Weiterverarbeitung.
- ... den Unterschieden und Qualitäten manueller Drucktechniken.
- ... dem Bleisatz.

Ziele und Kompetenzen: Grundlegendes Wissen über Drucktechniken, Prozesse und Datenvorbereitung; Materialkunde und grundlegende, handwerkliche Kenntnisse und Fertigkeiten. Nach der Sicherheitseinweisung in die Werkstatt kann sie auch für Projekte anderer Kurse genutzt werden.

Aufgabe: Mitarbeit; praktische Übungen.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

DTP-Technik 1 (DT1)

Modulbezeichnung: DTP-Technik 1

Modulkürzel: DT1

Dozent:in: Marek Slipek

Inhalt: Es werden technische Grundlagen des Programms Indesign vermittelt – von Layout, Satz und Grafik bis hin zur Druckvorstufe. Sowohl Proportionslehre und Gestaltpsychologie kommen zum Einsatz: als Begründung gestalterischer Entscheidungen und für den Aufbau von Gestaltungssystemen.

Lernziele: Studierende lernen grundlegende typografische und grafische Werkzeuge von Indesign kennen und anwenden. Sie verstehen die Bedeutung eines Rastersystems für das Aufräumen und Strukturieren von Information. Sie wenden Gestaltpsychologie beim Layout und Satz an.

Aufgaben und Prüfungsleistung: Anhand kleiner Gestaltungsaufgaben üben Studierende Werkzeuge und Konzepte der Informationsaufbereitung mit Indesign ein. Als Prüfungsleistung gestalten Studierende eine Doppelseite zu einer Person aus dem gestalterisch-gesellschaftlichem Wirkungskreis. Das Ergebnis präsentieren sie als Kurzreferat.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

Computertechnik (DIT)

Modulbezeichnung: Digitale Technik

Modulkürzel: DIT

Dozent:in: Volker Keipp

Inhalt: In DIT geht es weniger um das Erlernen von Programmen, sondern mehr um das Verstehen der computertechnischen Hintergründe. Die Schwerpunkte liegen hier den Themen Auflösung, Farbe und Dateiformat bei der Arbeit mit den klassischen Anwendungen bis hin zum Druck.

Ziele und Kompetenzen: Ziel ist das Verstehen technischer Grundlagen pixel- und vektororientierter Anwendungen. Durch die Vermittlung dieser Grundlagen sollen die Studierenden in die Lage versetzt werden, mit allen relevanten Anwendungen zielorientiert zu arbeiten.

Aufgabe: Mitarbeit, praktische Übungen

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

DTP-Technik 2 (DT2)

Modulbezeichnung: DTP-Technik 2

Modulkürzel: DT2

Dozent:in: Marek Slipek

Inhalt: In den praktischen Übungen erlernen die Studierenden ihre Layoutideen effektiv mittels aktueller Layoutprogramme und einem typografischen Raster modular und teilweise automatisiert und damit zeitsparend umzusetzen und auch professionell für die Druckvorstufe aufzubereiten. Die praktische Übungen werden von theoretischen Grundlagen zu Typographie und Farbräumen begleitet.

Ziele und Kompetenzen:

- Vergleich von unterschiedlichen aktuellen Satz- und Layoutprogrammen.
- Satztechniken, Layout, Mikrotypografie und typografisches Vokabular
- Arbeiten mit typografischen Rastersystemen sowie Stil- und Zeichenformaten
- Aufbereiten von Daten für den professionellen Druck

Aufgaben und Prüfungsleistung: Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

ggf. Voraussetzungen: DT1

Anmeldung: automatisch

Kunst im Zeitalter digitaler Reproduzierbarkeit (KG1)

Modulbezeichnung: Kunstgeschichte 1

Modulkürzel: KG1

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Inhalt: Welche Funktion hat Kunst? Inwiefern ist Kunst Geschichte? Kultur? Gesellschaft? Wie lassen sich solche Fragen überhaupt stellen, geschweige denn beantworten? Kunst ist heute mehr denn je Massenware... oder? Und was ist mit Design? Mit welchen Methoden, Heuristiken, Theorien lässt sich nach Kunst und ihrer Geschichte wissenschaftlich fragen? Und was ist die Gegenwart der Geschichte der Kunst wie auch umgekehrt: die Geschichte der Gegenwart der Kunst?

Der Kurs stellt die Frage nach der Geschichte der Kunst als Geschichte ihrer sozialen, kulturellen, medialen und materiellen Kontexte und führt in kulturwissenschaftliche (historische, soziologische, literarische, ästhetische, usw.) Methoden des Faches ein.

Unter aktuellen Bedingungen des Ausnahmezustands stellt sich die Frage nach der Funktion der Kunst umso dringender. Wir werden in der Form flexibel bleiben müssen, wie in den Fragen besonders kritisch. Wenn die Gegenwart sich so schnell verändert wie gerade eben ist ein historisches Verständnis umso wichtiger.

Ziele und Kompetenzen: Einführende Kenntnis kulturwissenschaftlicher Fragen der Kunstgeschichte und -wissenschaft; Reflexion von Kunst im Kontext von Kultur und Gesellschaft, Geschichte und Ereignissen.

Aufgaben: Lektüre, Recherche, Diskussion; **Prüfungsleistung:** Klausur

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: automatisch

Kommunikations- und Medientheorie 1 (KM1)

Modulbezeichnung: Kommunikations- und Medientheorie 1

Modulkürzel: KM1

Dozent:in: Prof. Dr. Thomas Friedrich

Inhalt: Zurückgegriffen wird auf unterschiedliche Theorieansätze, die alle in Hinblick auf ihre Verwendung als «theoretisches Handwerkszeug» für den Kommunikationsdesigner untersucht werden. Die Fragestellungen, um deren Klärung es in dieser Lehrveranstaltung geht, lauten zum Beispiel: Was ist eine Theorie? Wozu braucht man eine Theorie? Was ist ein Bild? Was ist ein Text? Wie ist das Verhältnis von Text und Bild? Was ist Kommunikation? Wie unterscheiden sich Zeichnung, Fotografie und Computerbild voneinander? Grundlage der Veranstaltung sind verschiedenen Quellentexte und Sekundärliteratur.

Ziele und Kompetenzen: Vermittlung von Grundlagen für das Verständnis von Text und Bild.

Aufgabe: Mitarbeit in der Lehrveranstaltung, Nachbearbeitung der Vorlesung und Textlektüre zur Vorbereitung auf die Klausur.

Art der Veranstaltung: Präsenz

ggf. Voraussetzungen: ---

Anmeldung: automatisch

Zeichnen 1 und Farbenlehre (ZNF)

Modulbezeichnung: Zeichnen 1 und Farbenlehre

Modulkürzel: ZNF

Dozent:in: Prof. Vroni Schwegler

Inhalt: In diesem Modul werden Fähigkeiten und Kenntnisse im Umgang mit Zeichnung und Farbe gefestigt und erweitert. Für klassische Genres wie Stillleben, Figur, Landschaft werden eigenständige, phantasievolle Bildlösungen gesucht. Der Einsatz unterschiedlicher Materialien und Techniken eröffnet neue Ausdrucksmöglichkeiten. Ausgewählte künstlerische Positionen werden in Bezug auf das Verhältnis von Figur und Grund, Licht und Schatten, Perspektive, Farbwirkung und Kontrastphänomene analysiert. Die gewonnenen Erkenntnisse fließen in die eigenen Gestaltungen ein.

Art der Veranstaltung: 4 SWS für A und B Gruppe als wöchentliche Treffen.

2 SWS als Blockveranstaltung in Präsenz als Tagesexkursionen in der **ersten** Prüfungswoche;

ggf. Voraussetzungen: keine

Anmeldung: automatisch

Zeichnen 2 (ZN2)

Modulbezeichnung: Zeichnen 2

Modulkürzel: ZN2

Dozent:in: Prof. Vroni Schwegler, Prof. Jean-Claude Hamilius

Inhalt: Anwendung und Vertiefung der Erfahrungen aus ZNF (1) an einem selbst gewählten Projekt. Ideenvisualisierung vom Scribble zum Reinlayout anhand einzelner Aufgaben – mit dem Schwerpunkt Motiventwicklung einer Kommunikationskampagne

Art der Veranstaltung: Präsenz: Blockwoche (7. - 11. November), plus einzelne Termine davor und danach

ggf. Voraussetzungen: ZN1

Anmeldung: automatisch

Audiovisuelle Grundlagen 1 (AV1)

Modulbezeichnung: Audiovisuelle Grundlagen 1

Modulkürzel: AV1

Dozent:in: Christine Schmitt

Inhalt: Die Studierenden bekommen den ersten theoretischen und praktischen Kontakt mit allem wichtigen technischen Environment in der Videoproduktion. Es werden Themen wie der Umgang mit der Kamera, der Einsatz von Licht, Audiofeatures und digitaler Schnitt behandelt. Diese fundierte Hinführung soll die Grundlage für die späteren umfangreichen Projekte im Hauptstudium legen. Anhand von aktuellen und klassischen Beispielen aus Werbung, Spiel- und Dokumentarfilm werden die Zusammenhänge zwischen Technik und Gestaltung thematisiert und gründlich diskutiert. Parallel hierzu werden erste praktische und technische Einführungen angeboten, um die oben genannten Inhalte zu festigen.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnis der Grundlagen und der Praxis der audiovisuellen Medien mit dem Schwerpunkt auf technischen Aspekten der Videoproduktion.

Aufgabe: Während des Semesters finden kleine Übungen zu unterschiedlichen, abgeschlossenen Themen statt. Als Ergebnis entsteht ein erster Film in Form eines Layouts.

Art der Veranstaltung: Präsenz

ggf. Voraussetzungen: keine

Anmeldung: automatisch

Audiovisuelle Grundlagen 2 (AV2)

Modulbezeichnung: Audiovisuelle Grundlagen 2

Modulkürzel: AV2

Dozent:in: Prof. Heinz Wyrwich

Inhalt: AV2 hat visuelle und auditive Gestaltungsgrundlagen zum Inhalt. Das Seminar befasst sich mit Aspekten der Wahrnehmung, des Lichts, der Transformation von Raum in Bildraum, der Bewegung, des Tons, mit Phänomenen der Zeit und der Dramaturgie. Diese werden durch begleitendes Unterrichtsmaterial, Übungen und zahlreiche Beispiele mit Diskussionen ergänzt. Ein komplettes Begleit-Tutorial in einem aktuellen Effekt-Programm unterstützt die praktische Ebene der Produktion.

Im Wintersemester 22/23 besteht die Möglichkeit ein freies Projekt umzusetzen, damit gibt es keine thematische Bindung. Eine Teilnahme an einem Filmwettbewerb ist fakultativ. Wir werden nach passenden Wettbewerben schauen.

Ziele und Kompetenzen: Grundlegendes Verständnis der Komplexität audiovisueller Wahrnehmung und ihrer Umsetzung in die gestalterische Praxis.

Aufgabe: Der erste Schritt ist, übergeordnete Gestaltungsprinzipien zu verstehen und deren Übertragbarkeit auf unterschiedliche mediale Ausdrucksformen nachzuvollziehen. Dieser Teil schließt mit einem praktischen Zwischentest ab. Der zweite Schritt ist eine freie gestalterische Umsetzung in eine eigene audiovisuelle Form, bevorzugt als Gruppenarbeit angeboten.

Art der Veranstaltung: Präsenz-Veranstaltung und/oder Tutorien in Präsenz oder Online

ggf. Voraussetzungen: AV1

Anmeldung: automatisch

Grundlagen der Gestaltung 1 (GG1)

Modulbezeichnung: Gestaltung Grundlagen 1

Modulkürzel: GG1

Dozent:in: Stefan Apfel

Inhalt: Die Studierenden erproben anhand abstrakter Stegreifübungen die Ursache und Wirkung der unterschiedlichen Gestaltungsparameter. Dies führt zu einem geschärften Blick und zur Sensibilisierung in der Anwendung der gestalterischen Mittel. Begleitet werden die praktischen Übungen von kurzen Vorträgen zu Grundlagen der Gestaltung und Schriftklassifikationen.

Ziele und Kompetenzen:

- Erprobung der Gestaltungsparameter zum Erlangen eines gestalterischen Repertoires, Kompositionen mit Form/Farbe/Fläche
- Einführung: Semantik der Schrift, Schriftgeschichte und Schriftklassifizierung
- Einführung: Gestaltungsmethodik

Aufgaben und Prüfungsleistung: Praktische Übung

Prüfungsleistung: Referat und Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

ggf. Voraussetzungen: keine

Anmeldung: automatisch

Grundlagen der Gestaltung 2 (GG2)

Modulbezeichnung: Gestaltung Grundlagen 2

Modulkürzel: GG2

Dozent:in: Helga Kanig

Inhalt: Die Studierenden erproben anhand gesellschaftlich aktueller Themen Wissen aufklärend und klar verständlich zu gestalten. Unterschiedliche Darstellungsweisen werden analysiert und

besprochen. Begleitet werden die praktischen Übungen von kurzen Vorträgen zu aktuellen Design-trends.

Ziele und Kompetenzen:

- Erprobung von Gestaltung und Wirkungsweisen zur Wissenvermittlung/ Informationsdesign
- Gestaltungsfunktionalität

Aufgaben und Prüfungsleistung: Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

ggf. Voraussetzungen: GG1

Anmeldung: automatisch

Schrift/Typografie Grundlagen (STG)

Modulbezeichnung: Schrift/Typografie Grundlagen

Modulkürzel: STG

Dozent:in: Claudia Kirsamer

Inhalt: Gestalterische, anwendungsorientierte und historische Grundlagen von Schrift. Die Anatomie, Funktion der Buchstaben wird durch das Schreiben mit klassischem und anderem Gerät erfahren und verinnerlicht. Einführung in die Schriftgeschichte und die Klassifizierung werden parallel zu den Übungen vermittelt.

Ziele und Kompetenzen: Kennenlernen und Erarbeiten grundlegender Kenntnisse zu Schrift: Gestaltungsgesetze, optische Gesetze, Form, Klassifizierung von Schrift, Herkunft der Schriftformen, etc. Durch Schrift schreiben, Schrift zeichnen wird das Formverständnis entwickelt und vertieft.

Aufgabe: Aufbereitung der verschiedenen Übungen und das Erstellen einer Mappe der im Semester entstandenen Arbeiten.

Art der Veranstaltung: Email, ggf. Zoom

ggf. Voraussetzungen: ---

Anmeldung: automatisch

Internetkommunikation (INK)

Modulbezeichnung: Internetkommunikation

Modulkürzel: INK

Dozent:in: Prof. Hartmut Wöhlbier

Inhalt: Aktuelle Themen zur Netzpolitik und andere Themenschwerpunkte vorgetragen und zur Diskussion gestellt. Der Kurs soll den Wandel vom Konsumenten zum Produzenten in den Digitalen Medien fördern.

Ziele und Kompetenzen: Fähigkeit zu Analyse und Beurteilungen digitaler Medien

Aufgaben und Prüfungsleistung: Hausarbeit, Studienleistung

Art der Veranstaltung: Vorlesung Präsenz

Anmeldung: automatisch

Design digitaler Medien (DDM)

Modulbezeichnung: Design digitaler Medien

Modulkürzel: DDM

Dozent:in: Prof. Kai Beiderwellen

Inhalt: Die interaktiven Medien und insbesondere das Internet sind von einer demokratischen Utopie zu einer dystopischen konsumistischen Verblödungsmaschinerie mutiert, deren Produktionsmittel in Händen weniger Giga-Konzerne liegen und deren Produkte und Waren unsere Daten sind. Wie kann es gelingen uns selbst zu ermächtigen das Netz nach unserem Wünschen zu nutzen und zu gestalten? Wie können wir mit Phänomenen, wie Filterbubbles und dem daraus resultierenden stochastischen Terrorismus umgehen? Wie können wir unserer Aufgabe als DesignerInnen nachkommen, die Welt zum Wohle aller zu gestalten?

Making the World a better Place.

Anhand von selbstgewählten Aufgaben, die geeignet sein könnten die digitale Welt zu einem besseren Ort machen werden, Sie in die Grundlagen der digitalen Kommunikation und deren Prozesse und Wirkungsweisen eingeführt. Sie lernen Kommunikationsprozesse strategisch zu gestalten und zielgruppenrelevant umzusetzen. Sie erarbeiten Consumer Insights und erstellen Zielgruppenanalysen. Sie entwickeln Kommunikationspunkte und fassen diese in einer Projektbeschreibung zusammen, die Sie dann in Gruppen gestalterisch umsetzen.

Ziele und Kompetenzen: Verständnis von digitalen Kommunikationsprozessen. Grundlagen der Kommunikation in sozialen Netzwerken. Sicherer Umgang mit Projektmanagement Tools und den daraus resultierenden Gestaltungsprozessen.

Aufgabe: Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

ggf. Voraussetzungen: ---

Anmeldung: automatisch

Einführung Kommunikationsdesign (EIN)

Modulbezeichnung: Einführung Kommunikationsdesign

Modulkürzel: EIN

Dozent:in: Prof. Axel Kolaschnik

Inhalt: noch nicht bekannt

Art der Veranstaltung: Präsenz

ggf. Voraussetzungen: keine

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Kommunikationsstrategie (KOS)

Modulbezeichnung: Kommunikationsstrategie

Modulkürzel: KOS

Dozent:in: Prof. Kai Beiderwellen

Inhalt: Anhand von Praxisbeispielen werden Sie in die Grundlagen der Kommunikation und deren Prozesse eingeführt. Sie lernen Kommunikationsprozesse strategisch zu gestalten und zielgruppenrelevant umzusetzen. Sie erarbeiten Consumer Insights und erstellen Zielgruppenanalysen. Sie entwickeln werbliche Kommunikationspunkte und fassen diese in einem Strategic Brief zusammen, den Sie dann gestalterisch umsetzen. In Gruppen und Einzelarbeiten werden Sie dies praktisch üben.

Anhand dieser sehr konkreten Vermittlung von Arbeitsweisen der Werbeindustrie, werden wir gemeinsam deren Einfluss auf unsere Gesellschaft und deren Wirklichkeitskonstrukte erfassen.

Wenn wir wissen wie sich diese Wirklichkeiten in unseren Köpfen manifestieren konnten, so erschließen sich uns auch Möglichkeiten diese Konstrukte zu dekonstruieren oder durch neue zu ersetzen. Um es an einem Beispiel zu verdeutlichen, können Sie sich die Frage stellen, warum wir trotz besseren Wissens noch immer daran festhalten unsere Lebensgrundlagen zu zerstören und uns und andere ausbeuten und diskriminieren. Und vor allem, wie kann es gelingen dieses uneinsichtige Denken durch Kommunikationsdesign zu einem Besseren zu wenden? Welche Rolle und welche Verantwortung fällt uns als DesignerInnen dabei zu?

Ziele und Kompetenzen: Verständnis von Kommunikationsprozessen. Grundlagen der Markenkommunikation. Sicherer Umgang mit Strategic Briefings und den daraus resultierenden Gestaltungsprozessen.

Aufgabe: Praktische Arbeit.

Art der Veranstaltung: Präsenz

ggf. Voraussetzungen: keine

Anmeldung: automatisch

Hauptstudium

Veranstaltungen der Aufbaumodule

Corporate Design Typografie (CDT)

Modulbezeichnung: Corporate Design Typografie

Modulkürzel: CDT

Dozent:in: Prof. Armin Lindauer

Inhalt: Beginnend mit der Entwicklung eines Zeichens, eines Signets für ein Unternehmen, eine Firma oder eine Institution wird dieses zur Geschäftsausstattung ausgebaut.

1. Gestaltung des Zeichens: Entwicklung einer Bild-, Buchstaben- oder Wortmarke.
2. Grundlagen und Einbindung der Marke: Konstruktion und Vermaung des Zeichens, der Firmenzeile, Definition der Firmenfarbe in unterschiedlichen Farbsystemen (HKS, Pantone, CMYK, RGB, RAL).
3. Geschäftsausstattung: Briefbogen, Geschäftskarte, Grußkarte, Faxbogen, Freistempler, etc. ...
4. Corporate Design: komplexe Corporate Design Programme werden anhand aktueller Beispiele besprochen und analysiert.

Ziele und Kompetenzen: Befähigung zur Entwicklung und Erstellung eines Erscheinungsbildes vom Zeichen über die Geschäftsausstattung bis zu den Ansätzen eines Corporate Design.

Aufgabe: Abgabe praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an a.lindauer@hs-mannheim.de bis 25. September.

Schrift und Typografie (SUT)

Modulbezeichnung: Schrift und Typografie

Modulkürzel: SUT

Dozent:in: Erik Faulhaber

Inhalt: Durch die Gestaltung einer Schrift, eines Alphabets, durch Schriftvergleiche und Studien, durch Schriftzeichnen wird die Fähigkeit wesentliche Qualitäten der Schrift zu erkennen und anzuwenden geschult. Das individuelle Schriftinteresse der Studierenden wird weiterentwickelt. Gemeinsame Besprechungen der verschiedenen Ansätze erweitern die Kenntnisse über Schrift und den Schriftfundus.

Ziele und Kompetenzen: Die im Grundstudium erworbenen Kenntnisse zu Schrift und Typografie werden vertieft. Gestalterische und konzeptionelle Kompetenzen zur Gestaltung einer eigene Schrift werden entwickelt. Die Anwendung von Schriften bei eigenen Typografieprojekten wird eingeübt.

Aufgabe: Abgabe einer praktischen Arbeit.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung per Email an faulhaber@effont.com bis 25. September.

Advertising Design Basics (ADB)

Modulbezeichnung: Advertising Design Basics

Modulkürzel: ADB

Dozent:in: Prof. Jean-Claude Hamilius

Inhalt: Im WiSe 2022/23 liegt der Fokus zuerst auf der Recherche und Analyse aktueller Kampagnen weltweit. Je nach Teilnehmeranzahl im Kurs werden Präsentationen der Ergebnisse in Zweier-Teams erarbeitet und die Einschätzungen im Austausch mit Allen zur Diskussion gestellt. Erkenntnisse zu Konzeption und Gestaltung gesellschaftlich relevanter transmedialer Kommunikation (für Marken und Unternehmen, Institutionen und NGOs, etc.) spielen hierbei die Hauptrolle.

Anschließend widmen wir uns im praktischen Semesterprojekt der Entwicklung und Gestaltung einer Kampagne für ein aktuelles Thema.

Art der Veranstaltung: Präsenz, ZOOM (nach Absprache), SLACK

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung via jc.hamilius@hs-mannheim.de bis 25. September

Werbung (WER)

Modulbezeichnung: Werbung

Modulkürzel: WER

Dozent:in: Hans-Ulrich Papin

Inhalt: Ist-Analyse der Märkte, Branchen, des Wettbewerbs, des Unternehmens; Stärken-Schwächeanalysen des Unternehmens in Abgrenzung zum Wettbewerb; Einführung in die Entwicklung von Unternehmensphilosophien, Leitbildern, CI-Konzepten; Analyse von Produkt-, Dienstleistungs-, Servicemarketing-Themen; Einführung in die Bereiche B2B und B2C; Analyse von Marketingstrategien für globale, europäische, nationale und regionale Märkte; Zielgruppenanalyse und Zielgruppenbildung; Analyse von Kommunikationskonzepten und -strategien in Ausrichtung auf die Zielgruppe; Entwicklung von Nutzenkonzepten; Besprechen und Bearbeiten aller Kommunikationsinstrumente. Schwerpunkt ist das ökologische Marketing mit allen Themen der innovativen Nachhaltigkeit und der IT Kommunikation

Ziele und Kompetenzen: Die Studierenden sollen alle Facetten des ganzheitlichen Marketings und dessen Bezugsfelder kennenlernen und verstehen.

Aufgabe: Zwei schriftliche Konzepte: Entwickeln eines Kommunikations-Mixes in Ausrichtung auf Zielgruppe, Wertsteigerungsmodell in der Kommunikationsstrategie.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Motion Graphics (EMG)

Modulbezeichnung: Motion Graphics

Modulkürzel: EMG

Dozent:in: Prof. Heinz Wyrwich

Inhalt: Video-Clips, Film-Vorspänne, Trenner für Fernsehsender, Trailer oder Corporate Design die gestalterische Konzeption und Umsetzung dieser Formate stehen im Mittelpunkt der Veranstaltung. Das intensive Erarbeiten der komplexen zeitlichen und räumlichen Strukturen und die Überführung in die Praxis sollen die grundlegenden Kenntnisse festigen und erweitern.

Im Wintersemester 22/23 besteht die Möglichkeit ein freies Projekt umzusetzen, damit gibt es keine thematische Bindung. Eine Teilnahme an einem Filmwettbewerb ist fakultativ. Wir werden nach passenden Wettbewerben schauen.

Ziele und Kompetenzen: Ziel des Kurses Motion-Design ist, die audiovisuelle Gestaltung von Bewegtbild durch Typografie und Grafik-Design zu vermitteln. Hierbei werden insbesondere Kompetenzen im Bereich der klassischen Animation in aktuelle Techniken überführt.

Aufgabe: Hierzu werden mindestens zwei praktische Aufgaben in den oben aufgeführten Gebieten umgesetzt, die den Nachweis der erfolgreichen Teilnahme erbringen.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an h.wyrwich@hs-mannheim.de bis zum 16.09.2022

Filmgeschichte (FIG)

Modulbezeichnung: Filmgeschichte

Modulkürzel: FIG

Dozent:in: Prof. Heinz Wyrwich

Inhalt: Die Faszination, die Film auf uns ausübt, ist wesentlich darauf zurückzuführen, dass wir im Kino Bewegung sehen und wirkliche Geschichten erzählt bekommen (manchmal auch nicht). Dabei sitzen wir einer Täuschung auf, denn uns wird im Kino nur eine Folge unbewegter Einzelbilder vorgeführt; auch die „Realität“ des Films (Modelle, Kulissen, Animationen) hat mit der Wirklichkeit wenig zu tun. Das Seminar wird die Geschichte des bewegten Bildes begleiten und dabei verfolgen, welchen Bedingungen sich der Realitätseindruck des Films verdankt: wie die Illusion der Realität auf der Illusion der Bewegung aufbaut. Auf der Website der Fakultät unter Filmgeschichte finden sich die aktuellen online-Skripte der Vorlesung mit Filmen, Erläuterungen, Studienmaterialien und weiterführenden Literatuthinweisen.

Ziele und Kompetenzen: Die Vorlesung wird aufzeigen, wie unser heutiges Verständnis von Film entstand und bewegte Bilder, so wie wir sie heute kennen, lesbar wurden; sie wird aufzeigen, welche Techniken dazu benutzt wurden und welche handwerklichen Schritte dafür notwendig waren. Wie sich der Filmemacher der Montage und der mise-en scène bedient, um seine Ideen dem Zuschauer verständlich zu machen und welche Themen er benutzt, sind Fragen, die ansatzweise beantwortet werden. In Kenntniss der (Film) Geschichte werden damit aktuelle Techniken und Praktiken der Bildproduktion beurteilt und bewertbar.

Aufgabe: Klausur

Art der Veranstaltung: online

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Clean Ocean Pavillon (AKR)

Modulbezeichnung: Aufbau Kommunikation im Raum

Modulkürzel: AKR (KRB+KRP)

Dozent:in: Prof. Dr. Martin Kim

Inhalt: Basics Raumgestaltung. Entwurf eines kleinen Informationspavillons zum Thema der Verschmutzung und Ausbeutung der Meere für eine NGO eurer Wahl (z.B. Greenpeace, Sea Shepherds, The Ocean Cleanup etc.). Modelle können analog oder Digital gebaut werden.

Ziele und Kompetenzen: Konzeption, Entwurf und Planung kleiner architektonischer Projekte

Aufgaben und Prüfungsleistung: Modell, Pläne, Skizzen, Konzepttext

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Information und Kommunikation (IIK)

Modulbezeichnung: Information und Kommunikation

Modulkürzel: IIK

Dozent:in: Prof. Hartmut Wöhlbier

Inhalt: Techniken und Fertigkeiten zum Gestalten komplexer Interfaces. Als Vorbereitungskurs zum Hauptfach stellt er wichtiges Wissen zum praktischen Arbeiten bereit. Dies ist notwendig um mit einem experimentellen Ansatz auf ausreichende Fertigkeiten zurückgreifen zu können. Der Kurs selbst ist sowohl technisch als auch kreativ-experimentell.

Im ersten Teil wird Processing im Selbststudium, flankiert durch wöchentliche Präsenz in der Gruppe gelernt. Im zweiten Teil treffen wir uns ganztags in der Blockwoche um gemeinsam Arduino zu lernen.

Ziele und Kompetenzen: Grundlegende praktische Fertigkeiten im Gestalten interaktiver Medien im technischen Bereich.

Aufgaben und Prüfungsleistung: wöchentliche Miniprojekte

Art der Veranstaltung: teilgeblockt: wöchentliche Präsenz halbes Semester (7 Veranstaltungen vom 28.09. bis 23.11.) sowie Blockwoche vom 7.-11.11 ganztags.

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per email an woe@hs-mannheim.de bis spätestens 25.Sept, max. Teilnehmerzahl: 15, First come, first serve.

Interface und Vernetzung (IIV)

Modulbezeichnung: Interface und Vernetzung

Modulkürzel: IIV

Dozent:in: Christian Fernandez

Inhalt: Die Lehrveranstaltung «Interface und Vernetzung» führt in die Grundlagen und Methoden des Usability-Engineerings ein und vermittelt neben Grundlagenwissen auch Einblicke in die Praxis. Durch die Arbeit an einem Projekt werden die Studierenden in die Lage versetzt interaktive Systeme und deren Interfaces zu konzipieren sowie Evaluationsmethoden anzuwenden und dabei neben Usability auch Aspekte wie User Experience und Marketing zu berücksichtigen.

Ziele und Kompetenzen: Grundkenntnisse in Usability-Engineering und User Experience

Aufgabe: Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Foto Design (FOD)

Modulbezeichnung: Fotodesign

Modulkürzel: FOD

Dozent:in: Prof. Frank Göldner

Inhalt: Vertiefung verschiedene technische Grundlagen: Brennweitenumrechnung für unterschiedliche Aufnahmeformate, Blendenreihe, Ermittlung der förderlichen Blende, Belichtungsmessung, erforderliche Belichtungskorrekturen. Bewältigung schwieriger Beleuchtungssituationen. Fortgeschrittene gezielte Bildbearbeitung als Gestaltungsmittel. Konzeption und Gestaltung von Bilderserien. Analyse und Anwendung fotografischer Gestaltungsmittel zur Erzeugung gezielt unterschiedlicher Bildwirkung.

Ziele und Kompetenzen: Ausweitung und Vertiefung des fotografischen Basiswissen aus den vorangegangenen Kursen. Kreative Auseinandersetzung mit der fotografischen Technik. Befähigung zum selbstständigen und selbstverständlichen Umgang mit dem Medium Fotografie. Heranführung an professionelle Arbeitsweise (Studio, Mittelformatsystem), konzeptionelle Projektplanung, Verfeinerung des gestalterischen Ausdrucks. Präsentation der eigenen Arbeiten in einer Ausstellungssituation.

Aufgabe:

- Bau einer Camera obscura und deren praktische Erprobung.
- Entwicklung und visuell spannende Umsetzung einer Geschichte in einer Bildserie.
- Nachts – sichtbar machen, was im Dunkeln passiert.
- Gut & Böse. Mithilfe fotografischer Technik (Kamera, Licht) unterschiedliche Bildwirkungen erzielen.
- Ausstellung der Ergebnisse im Rahmen einer Ausstellung.

Prüfungsleistung: Praktische Arbeit, Präsentation der Ergebnisse.

Art der Veranstaltung: wöchentliche Präsenz + Webex

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Fotografiegeschichte (FOG)

Modulbezeichnung: Fotografiegeschichte

Modulkürzel: FOG

Dozent:in: Prof. Dr. Sui

Inhalt: Geschichte der Fotografie und ihre Bedeutung im gestalterischen Diskurs.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnis und Reflexion der Geschichte und Entwicklung des Mediums Fotografie.

Aufgabe: Referat

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Veranstaltungen der Hauptfächer

Typografie und Editorial Design (TED)

Modulbezeichnung: Typografie und Editorial Design

Modulkürzel: TED

Dozent:in: Prof. Armin Lindauer

Inhalt: Komplexe Druckobjekte werden konzeptionell und gestalterisch erarbeitet. Dies können beispielsweise Bücher, Kataloge, Geschäftsberichte, Magazine, etc. sein. Hierbei werden folgende Themen behandelt: Systematik der Schrift, Typographie, Micro- und Macrotypografie, Satz- und Lesearten, Gliedern und Auszeichnen, Mengensatz, Überschriften, Bild (Foto, Illustration, Schaubild, etc.) und Typografie, drucktechnische Verarbeitung, Titelgestaltung, Bindung.

Ziele und Kompetenzen: Kennenlernen, Vertiefen und Anwenden gestalterischer, typografischer und drucktechnischer Mittel in komplexen Anwendungen. Erstellung eines Druckobjektes von der Planung bis zum fertigen Dummy.

Aufgabe: Erstellung und Abgabe eines Dummys, zum Beispiel: Buch, Katalog, Geschäftsbericht, Magazin, etc.

Art der Veranstaltung: Präsenz

ggf. Voraussetzungen: siehe Studienordnung

Anmeldung: via Email an a.lindauer@hs-mannheim.de bis 25. September.

Advertising Design (ADD)

Modulbezeichnung: Advertising Design

Modulkürzel: ADD

Dozent:in: Prof. Jean-Claude Hamilius

Inhalt: Zwei Semesterprojekte sind angedacht. Beide befassen sich mit der Konzeption, Entwicklung und Umsetzung einer transmedialen Kampagne.

Möglichkeit 1: Teilnahme am Junior Agency-Wettbewerb des Gesamtverbands der Kommunikationsagenturen (GWA). Hierbei wird mit einer Coaching-Agentur ein innovatives Projekt für einen Kunden der Agentur entwickelt. Wir werden den Wettbewerb gemeinsam mit PUK aus Hamburg (und dabei auch mit einem Alumnus unserer Fakultät) angehen.

Projekt 2: Teilnahme am Wettbewerb des edcom-Instituts und des EACA (europäischer Verband der Kommunikationsagenturen). Hier wird es sich um die Marke LEGO drehen.

Art der Veranstaltung: Präsenz, ZOOM (nach Absprache), SLACK

ggf. Voraussetzungen: siehe Modulhandbuch

Anmeldung via jc.hamilius@hs-mannheim.de bis 25. September.

Bewegtbild (BWB)

Modulbezeichnung: Bewegtbild

Modulkürzel: BWB

Dozent:in: Prof. Heinz Wyrwich

Inhalt: Von der Ideenfindung, über Recherche und Planung, der Entwicklung eines Gedankens, einer Szene oder Geschichte, ihrer Fixierung in Form eines Storyboards, über die Produktion von Ton- und Bildmaterial bis hin zur Postproduktion werden alle Schritte erarbeitet. Zielsetzung ist die Komplexität audiovisueller Produktionen kennen zu lernen und dabei Teamarbeit und effektive Arbeitsteilung zu üben.

Das Semester gliedert sich in zwei Abschnitte: In der ersten Hälfte werden die audio-visuellen Grundlagen wiederholt und gefestigt. Diese Phase wird mit einem Layout-Film abgeschlossen, vorwiegend zu einem gegebenen Thema. Im zweiten Abschnitt sind aufwändigere Methoden Gegenstand der Betrachtung. Parallel hierzu wird das eigene Projekt entwickelt und umgesetzt. Im Wintersemester 22/23 besteht die Möglichkeit ein freies Projekt umzusetzen, damit gibt es keine thematische Bindung. Eine Teilnahme an einem Filmwettbewerb ist fakultativ. Wir werden nach passenden Wettbewerben schauen.

Ziele und Kompetenzen: Befähigung zum souveränen und selbstverständlichen Umgang mit Inhalten und Methoden der Bewegtbildproduktion.

Aufgabe: Praktische Arbeit; ein innovativer Aspekt in der Umsetzung sollte berücksichtigt werden.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: siehe Modulhandbuch

Anmeldung: per Email an h.wyrwich@hs-mannheim.de bis zum 16.09.2022

Interaction Design (IAD)

Modulbezeichnung: Interaction Design

Modulkürzel: IAD

Dozent:in: Prof. Hartmut Wöhlbier

Inhalt: Tu, was Du willst: Freie Projektwahl in Gruppen oder einzeln. Unabhängig von Aufgaben und Jurys sich selber fragen, was man machen möchte, was es Wert ist sich ein Semester mit zu beschäftigen, was einen bewegt, was man ändern möchte oder mal ausprobieren möchte. Der Kurs kann auch von Informatikern belegt werden und so besteht die Chance, umfangreichere Projekte zu machen und Schnittstellen kennenzulernen.

Eine Projektidee sollte vor Kursbeginn feststehen.

Weiterhin findet wöchentlich eine Diskussion zu aktuellen Themen der Netzpolitik statt.

Ziele und Kompetenzen: Wertschätzung experimenteller, ergebnisoffener Herangehensweisen in technisch basierten interaktiven Arbeiten. Zusammenhang zwischen eigenem Ausdruck und technischen Möglichkeiten erfahren.

Aufgaben und Prüfungsleistung: Projektarbeit, Präsentation, Dokumentation

Art der Veranstaltung: Seminar und Projektarbeit

Voraussetzungen: Voraussetzungen: Kurse IIK und IIV des Moduls ADM (Interactive)

Anmeldung per email an woe@hs-mannheim.de bis spätestens 25.Sept, max. Teilnehmerzahl: 20, gute und interdisziplinäre Projektideen haben Vorrang.

Fotografie (FOT)

Modulbezeichnung: Fotografie

Modulkürzel: FOT

Dozent:in: Prof. Frank Göldner

Inhalt: Weitestgehend selbständige Konzeption und Ausarbeitung einer umfangreichen Fotoarbeit mit individueller Unterstützung bei der Lösung der dabei auftretenden Probleme.

Ziele und Kompetenzen: Selbstständiges Arbeiten. Vertiefung und Erlangung von spezifischem fotografischem Wissen. Konzeption und professionelle Umsetzung einer eigenständigen, umfangreichen Gestaltungsaufgabe mit dem Medium Fotografie zu einem vorgegebenen Thema. Entwicklung einer eigenständigen Bildsprache. Konzeption und Umsetzung einer passenden Präsentations-/Ausstellungsform für die erstellte Arbeit.

Aufgaben: Vorstellung und Diskussion ähnlicher fotografisch/gestalterischer Ansätze. Technische Einführungen und Unterstützung nach Bedarf. Konzeption und Umsetzung einer Ausstellungssituation. Erstellung einer thematisch schlüssigen Serie von mindestens 8 Motiven im Mindestformat 30×40 cm und deren angemessene Präsentation im Rahmen einer Ausstellung.

Prüfungsleistung: Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Aufbaumodul Fotografie

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Gesellschafts- und Unternehmenskommunikation (SGM)

Modulbezeichnung: Gesellschafts- und Unternehmenskommunikation

Modulkürzel: SGM

Dozent:in: Prof. Axel Kolaschnik

Inhalt: Die «Marke» und ihre «Marken-Kommunikation» stehen im Zentrum dieses Moduls. Die gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und politischen Dimensionen des Phänomens «Marke» sind vielfältig und von hoher Bedeutung für die Akteure in ihren jeweiligen «Märkten». Seien dies markt- und profitorientierte Unternehmen oder Non-Profit Organisationen (NPO's), Nicht-Regierungsorganisationen (NGO's) oder Grassroot-Bewegungen. Um die «Markierung» ihrer Positionen, Leistungen und Angebote kommt keine organisatorische Einheit, die etwas bewegen, verändern oder auch nur verkaufen möchte, drum herum. Für Kommunikationsdesignerinnen* sind Kenntnisse und Fertigkeiten zur Konzeption und Gestaltung von Marken und deren Markenkommunikation daher sehr wertvoll.

Eine Marke bespielt in ihrer Marken-Kommunikation alle Kommunikationskanäle und Medien- und Gestaltungsformen, die sie für ihre Zwecke strategisch-konzeptionell für bedeutsam hält. Die Marke «konzertiert» die einzelnen Medien, Techniken und Kompetenzen mithilfe einer kreativen Leitidee. Alle Teildisziplinen des Kommunikationsdesigns, die die Studierenden bislang erlernt haben, können ihren gezielten Einsatz finden.

In diesem Modul erschließen sich die Studierenden die Dimensionen des Phänomens «Marke» und deren Marken-Kommunikation in ihren vielfältigen transmedialen und dialogischen Facetten. Sie werden lernen und begründen können: Ein Logo macht noch lange keine Marke.

Ziele und Kompetenzen: Die Studierenden werden sich mit den Dimensionen der Entwicklung von Marken vertraut machen und erhalten die Möglichkeit, sich Kompetenzen für die eigenständige Konzeption und Gestaltung zeitgemäßer Marken-Kommunikationskampagnen anzueignen. Sie werden ausloten, wo und wie sie ihre spezifischen Interessen, Kenntnisse und Fähigkeiten einsetzen können.

Prüfungsleistung: Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: siehe Modulhandbuch

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Vertiefungsangebote

Creative Coding (VOGA/B)

Modulbezeichnung: VOGA/B

Modulkürzel: VGP

Dozent:in: Marek Slipek

Inhalt: Der Kurs vermittelt Grundlagen Generativer Gestaltung und Creative Coding Skills. Studierende gestalten dazu Buchstaben in Plakatgröße, die aus vielen modulierten Einzelementen bestehen.

Processing erweitert grafische Ausdrucksmöglichkeiten. Aufwändige Muster und Kompositionen, die auf Wiederholung und Modulation basieren, lassen sich mit wenigen Zeilen Code formal beschreiben, die manuell nur mit erheblichem Zeitaufwand oder gar nicht möglich wären.

Digitale Entwurfswerkzeuge wie Photoshop und Adobe-Derivate legen bestimmte Gestaltungsmuster fest und schränken zugleich den visuellen Output ein. Processing bietet schier unbegrenzte Möglichkeiten, wenn wir anfangen, unsere eigenen kreativen Programme zu schreiben, statt vorhandene zu verwenden.

Ziele und Kompetenzen: Studierende verstehen grundlegende Strukturen digitaler Gestaltung wie Variablen, Schleifen und Zufallsgeneratoren. Sie lernen morphologische Variationsreihen auf eine schnelle Art herzustellen. Sie verstehen die entstehende große Variationsbreite gestalterisch zu bewerten und auszuwählen.

Aufgaben und Prüfungsleistung: Anhand von Aufgaben üben Studierende zunächst den generativen Umgang mit Punkt, Linie, Fläche und Schrift ein. Als Prüfungsleistung erstellen sie anschließend ein eigenes Projekt anhand einer experimentellen Buchstabenreihe. Das Ergebnis präsentieren sie in einem Kurzreferat.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Vertiefung UX Design im SEP (VIAB)

Modulbezeichnung: Vertiefung Interaktive Medien

Modulkürzel: VIAB

Dozent:in: Prof. Hartmut Wöhlbier

Inhalt: Das SEP ist das inhouse-Praktikum der Informatik Studenten unserer HS. Eine Firma gibt eine Aufgabe, die es gilt mit Ihnen umzusetzen. Meist handelt es sich um ein Produkt in Form einer App oder Website oder unterstützt einen Service. Und so bietet es sich an, das Projekt gemeinsam zu bearbeiten, damit nicht nur etwas entsteht, das gut funktioniert, sondern auch optimal an den Benutzer angepasst ist. In diesem Kurs kann mal alles UX-, Screen- und Navigations-Design anwenden oder lernen. Gruppengrößen je nach Teilnehmerzahl, da meist 5 bis 6 Gruppen seitens der Informatiker gebildet werden. Begleitet wird das Projekt von Vorlesungen

über verschiedenen UX Themen. Kurz: In einem vorgegeben Projekt UX und Screen Design anwenden und Schnittstellenkompetenz ausbilden.

Ziele und Kompetenzen: Wertschätzung experimenteller, ergebnisoffener Herangehensweisen in technisch basierten interaktiven Arbeiten. Zusammenhang zwischen eigenem Ausdruck und technischen Möglichkeiten erfahren.

Aufgaben und Prüfungsleistung: Projektarbeit, Präsentation, Dokumentation

Art der Veranstaltung: Wöchentliche Treffen real oder Zoom, je nach Thema und Absprache der Gruppe. Endpräsentation gemeinsam mit Informatikern in Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung per email an woe@hs-mannheim.de bis spätestens 25.Sept

Games Night (VIAA)

Modulbezeichnung: Vertiefung Interaktive Medien

Modulkürzel: VIAA

Dozent:in: Prof. Hartmut Wöhlbier

Inhalt: Spiele! Genauer gesagt veranstalten wir zum Ende des Semesters eine "Games Night" und bereiten es im Rahmen des Kurses vor.

Einige werden sich vielleicht noch daran erinnern, dass es jahrelang zum Ende eines jeden Semesters das große Super Mario Kart Turnier gab! Natürlich auf den alten Konsolen und das echte Original - das ist klar! Und es war immer ein super Event. Jetzt könnte man sowas natürlich reviven, aber ich denke, es geht auch besser oder zumindest anders! Was genau und wie, werden wir im Kurs sehen. Vielleicht wird es ein Sammelsurium aus vielen Spielen aka Spielhölle oder ein Turnier, vielleicht was mit 3D-Brille oder physisch/haptisch, voll psycho oder ein romantisches storytelling oder wir gehen vintage... oder eine Mixed Bag aus allem! Everything goes. Mit der von mir gewohnten Freiheit kann das Thema von welcher Seite auch immer bearbeitet werden, aber wir haben das gemeinsame Ziel: die Games Night!

Über die Vielfalt werden wir uns sicherlich viel über die verschiedensten Genres

Ziele und Kompetenzen: Wertschätzung experimenteller, ergebnisoffener Herangehensweisen in technisch basierten interaktiven Arbeiten. Zusammenhang zwischen eigenem Ausdruck und technischen Möglichkeiten erfahren.

Aufgaben und Prüfungsleistung: Projektarbeit, Präsentation, Dokumentation

Art der Veranstaltung: Seminar mit Gruppenarbeit; Wöchentliche Treffen in Präsenz oder Zoom, je nach Absprache der Gruppe.

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung Anmeldung per email an woe@hs-mannheim.de bis spätestens 25.Sept

Vertiefung Interface Design (VID)

Modulbezeichnung: Interface Design

Modulkürzel: VID

Dozent:in: Schick

Inhalt: Interface Design ist nicht Interaction Design und schon gar nicht UX Design. Obwohl es doch Überschneidungen gibt. Schauen wir uns das mal genauer an... Ausserdem lernt und übt man in diesem Kurs, was gute Interfaces ausmacht, etwas Historie, Praktisches wie Design Systems, Grundsätzliches wie Gestalt Principles,...

Art der Veranstaltung: Wöchentliche Treffen in Präsenz oder Zoom, je nach Thema und Absprache der Gruppe.

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung via --- bis --- :

Anmeldung in der Teilnehmerliste im Slack-Channel bis 24.09.2021, 13h; Max. Teilnehmerzahl: 20, First come, first serve; Abmeldung spätestens bis 24.09.2021, 10h

Vertiefung Fotografie Konzeption(VKFA/VKFB)

Modulbezeichnung: Vertiefung Konzeptionelle Fotografie

Modulkürzel: VKFA/VKFB

Dozent:in: Prof. Frank Göldner

Inhalt: Weitestgehend selbständige Konzeption und Ausarbeitung einer umfangreichen Fotoarbeit mit individueller Unterstützung bei der Lösung der dabei auftretenden Probleme. Vorstellung und Diskussion ähnlicher fotografisch/gestalterischer Ansätze. Technische Einführungen und Unterstützung nach Bedarf. Konzeption und Umsetzung einer Ausstellungssituation.

Ziele und Kompetenzen: Konzeption und professionelle Umsetzung einer eigenständigen, umfangreichen Gestaltungsaufgabe mit dem Medium Fotografie zu einem selbstgewählten Thema nach Absprache. Entwicklung einer eigenständigen Bildsprache. Selbständiges Arbeiten. Vertiefung des fortgeschrittenen und Erlangung von spezifischen fotografischen Wissen. Konzeption und Umsetzung einer passenden Präsentations-/Ausstellungsform für die erstellte Arbeit.

Aufgabe: Konzeption und Erstellung einer thematisch schlüssigen Serie von mindestens 6 Motiven im Mindestformat 30×40 cm und deren angemessene Präsentation im Rahmen einer Ausstellung.

Prüfungsleistung: Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Vertiefung International Practice (VIP)

Modulbezeichnung: VIP

Modulkürzel: VIP

Dozent:in: Prof. Kai Beiderwellen

Inhalt: In the module International Practice, the goal is to offer students practical opportunities to learn and exercise professional communication skills in preparation for their future professions and future internships. We aim to simulate the work of an international advertising agency where students will be working hands-on with a chosen client, learning to manage and solve design problems quickly and efficiently within a team atmosphere. Students will be expected to lead and participate in a series of meetings with the client throughout the semester in order to develop students written and oral communication skills through giving presentations and creating business reports/team meeting summaries. Students will also practice creating a communication strategy and target group analysis. Students will practice finding creative solutions and present their results within a series of meetings with the client, giving students the opportunity to work under professional deadlines. We are highly focussed on interdisciplinary and transmedial cooperations.

Students from all faculties are highly welcome to join us.

Ziele und Kompetenzen: Understanding of digital communication processes. Basics of communication in social networks. Safe handling of project management tools and the resulting design processes.

Aufgabe: Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Vertiefung Creative Filmmaking (VEX)

Modulbezeichnung: Vertiefung Creative Filmmaking

Modulkürzel: VEX

Dozent:in: Tobias Gallé

Inhalt: Hören, Sehen, Fühlen, Verstehen

Das bewusste Wahrnehmen von „Bewegten Bildern“ und die Sensibilisierung für die Möglichkeiten filmischer Erzählformen stehen im Mittelpunkt des Creative Filmmaking-Kurses. Der Kurs ist in zwei Teile gegliedert. Im ersten Abschnitt werden Filme und Filmausschnitte verschiedenster Genres vorgestellt und mit den Studierenden besprochen und analysiert.

Das Spektrum reicht hierbei von „Werbefilm bis Western“.

Zusätzlich werden anhand zahlreicher Beispiele Theorie und Grundsätze des Filmemachens erörtert und erklärt, mit dem Ziel, dass sich die Teilnehmenden ein Repertoire an filmischen Techniken und Stilen aneignen, die im zweiten Teil des Kurses dann auf deren eigene Werke angewendet werden können.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnisse filmischer Erzählformen.

Aufgabe: Die Aufgabenstellung besteht schließlich darin, eigene Konzepte, Filme und Animationen anhand eines frei wählbaren Themas zu entwickeln, umzusetzen und den Schaffensprozess innerhalb der Gruppe regelmäßig zu präsentieren.

Der gegenseitige Austausch und das Erlernen von Kritikfähigkeit und der Formulierung von konstruktiver Kritik sind fundamentale Bestandteile des Kurses.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Vertiefung Storyboard (VSB)

Modulbezeichnung: Storyboard

Modulkürzel: VSB

Dozent:in: Wetzel

Inhalt: THE MOVIE BEFORE THE MOVIE. Das Storyboard ist eine lineare Abfolge von Standbildern (Bildergeschichte), die unterschiedlich visualisiert werden kann (Zeichnung, Fotografie, Collage). Es dient zur Planung von Filmen/Spots und erklärt vorab, wie das Endprodukt (Film/ Spot) später einmal aussehen soll. Neben der Bildebene sind Erläuterungen wie Kameraeinstellung, Perspektive, Licht, Schnitt, Musik, Text, Geräusche und Zeitangaben aufgeführt.

Ziele und Kompetenzen: Vom Wort zum Bild. Grundlage eines jeden Films/Spots sind eine gute Idee (Treatment) und eine klare Gestaltung (Bildsprache). Viele Parameter auf der Bild-, Ton- und Zeitebene sind dabei relevant, um die Idee so darzustellen, damit sie schnell und leicht verständlich ist.

Aufgabe: Jede Geschichte lässt sich auf 1000 Arten erzählen. Unterschiedliche Formen des visuellen Erzählens und die Darstellung audiovisueller Abfolgen werden anhand eines existierenden Beispiels eingeübt. Parallel wird ein eigenes Projekt konzipiert und als Storyboard und Animatic umgesetzt.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Vertiefung 3D Visualisierungen für Anfänger*innen und Fortgeschrittene (V3D)

Modulbezeichnung: Vertiefung 3D Visualisierungen

Modulkürzel: V3D

Dozent:in: Chris Drumm

Inhalt: Für Anfänger beginnt der Kurs mit einer kurzen Einführung in 2D-Animation um die nötigen Grundlagen für 3D-Animation zu schaffen. Den Kern der Veranstaltung bildet das Modellieren mit einfachen geometrischen Grundobjekten aber auch von organischen Körpern, Texturierung, unterschiedliche Animationsmethoden, das Ausleuchten einer Szene und das Rendering von Sequenzen. Fortgeschrittene lernen den Weg zu einer Character-Animation. Das umfasst eine zeichnerische Entwicklung des Characters, Modeling, UV-Setup, Texturierung, Rigging und die eigentliche Animation.

Ziele und Kompetenzen: Der Kurs bildet einen Einstieg in die Welt der 3D-Animation und 3D-Illustration und deren umfassende Einsatzmöglichkeiten. Es soll der souveräne Umgang mit Werkzeugen erlernt werden, um kreativen Ideen die Barrieren der technischen Umsetzbarkeit zu nehmen. Ziel ist es, Verständnis für Bildaufbau, Bewegung und Vorgehensweisen zu erlangen.

Aufgabe: Anfänger bekommen zu Beginn des Semesters kleinere Aufgaben, um die im Unterricht erlernten Themen zu vertiefen. Das Semesterprojekt ist frei wählbar und kann von einem ausgearbeiteten Still (Standbild) bis hin zu einer Animation alles Umfassen, was mit 3D-Inhalten arbeitet. Die Aufgabe der Fortgeschrittenen ist in der Regel ein Kurzfilm mit einem Character, kann aber auch ein freies Projekt sein.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Vertiefung Offenes Gestalten (HTML) (VOGA/VOGB)

Modulbezeichnung: Vertiefung Offenes Gestalten

Modulkürzel: VOG

Dozent:in: Arno Richter

Inhalt: Der Kurs knüpft inhaltlich etwa am Kenntnisstand an, den die teilnehmenden Studierenden zu Ende des Kurses INT erworben haben.

In einzelnen Vorlesungen werden weiterführende Themen verdeutlicht, wie die Arbeit mit CSS-basierten Layoutsystemen, die Theorie und Anwendung von Responsive Web Design und Mobile First Design. Ebenfalls findet je in der zweiten Hälfte des Kurses eine Einführung in die Arbeit mit Javascript statt. Hierfür werden zunächst grundlegende Aspekte von Programmiersprachen vermittelt, anschliessend über deren praktische Anwendung im Webdesign gesprochen. Weitere Themen sind Neuerungen in HTML5 und CSS3, sowie theoretische Kenntnisse zum Arbeitsablauf und der Projektplanung in Webdesign-Projekten. Ein selbstständiges Arbeiten und eine ungezwungene Frage-Antwort-Atmosphäre sind möglich und gewünscht.

Die Semesteraufgabe beinhaltet das Erstellen eines Web-basierten Minigames, oder einer vergleichbaren Anwendung, an dem über mehrere Wochen gearbeitet wird.

Die Erstellung und Weiterentwicklung eigener Web-Projekte ist prinzipiell möglich, bedarf aber individueller Abstimmung und Freigabe durch den Dozenten Arno Richter.

Art der Veranstaltung: online

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Vertiefung Fontgestaltung (Schrift und Typografie) (VOGA/VOGB)

Modulbezeichnung: Vertiefung Offenes Gestalten

Modulkürzel: VOG

Dozent:in: Erik Faulhaber

Inhalt: Entwurf, Konzeption, Planung und Ausarbeitung einer Schrift nach Vorgabe oder freier Wahl. Eine Entwicklung vom Einzelfont bis zum Schriftsystem ist möglich.

Ziele und Kompetenzen: Verständnis für die Qualität von Schriften erarbeiten. Kennenlernen des Zusammenspiels der unterschiedlichen Zeichen einer Schrift und ein ästhetisches Empfinden dafür entwickeln. Struktur und Systematik von Schrift kennen lernen.

Aufgabe: Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an faulhaber@effont.com bis 25. September.

Vertiefung Creative Writing (Text) (VTX)

Modulbezeichnung: Vertiefung Text

Modulkürzel: VTX

Dozent:in: Steffen Herbold

Inhalt: «Wer Gestalter ist, hat mit Texten nur als Grauwert zu tun.» Diese Haltung ist zwar schlichtweg falsch, aber in der Praxis häufig noch anzutreffen. Tatsache ist, dass Gestalter aus mehreren Gründen und in mehrerer Hinsicht «textsicher» sein sollten, denn einerseits sind in der Werbe- und Kommunikationsbranche beispielsweise die Übergänge zwischen Art Director und Texter längst fließend, und andererseits wird ein Designer über kurz oder lang nicht darum herumkommen, seine Gedanken, Ideen, Pläne, Projekte und Visionen auch schriftlich darzustellen. In diesem Kurs wollen wir die vielfältigen Möglichkeiten kennenlernen, die wir dabei nutzen können. Dabei konzentrieren wir uns auf praktische Übungen, lernen beispielhafte textliche Umsetzungen kennen und leiten uns Faustregeln für den Umgang mit eigenen Texten ab. Es werden nicht nur unterschiedliche Genres behandelt, sondern auch Tipps und Methoden vermittelt, eigene Texte signifikant zu verbessern.

Ziele und Kompetenzen: Ziel des Kurses ist es, einen bewussteren Umgang mit eigenen und fremden Texten zu fördern und Wege aufzuzeigen, den eigenen schriftlichen Ausdruck zu schärfen und zu verbessern. Daraus folgt die Befähigung der Studenten ihre Ideen und Konzepte auch textlich zu «gestalten».

Aufgabe: Ein Abschlussprojekt und Kurzprojekte = über das Semester verteilte Stegreifübungen.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Vertiefung Designforschung (VDF)

Modulbezeichnung: Vertiefung Designforschung

Modulkürzel: VDF

Dozent:in: Prof. Dr. Thomas Friedrich

Inhalt: Der Forschungsschwerpunkt behandelt dieses Semester die Schwierigkeiten nachhaltiges, für die Menschheit sinnvolles und damit umweltschonendes Design herzustellen. Was ist das für ein „stumme(r) Zwang der ökonomischen Verhältnisse“ (Marx, Kapital I, MEW Bd. 23, S. 765), der Designern sinnvolles Arbeiten derart erschwert.

Ziele und Kompetenzen: Herausarbeitung des Widerspruchs von Moral und Ökonomie.

Aufgabe: Die Veranstaltung ist eine Kombination von Seminar und Vorlesung. Als Leistungsnachweis werden Referate verteilt, die in schriftlicher Form (ca. 10 Seiten) am Ende des Semesters abgegeben werden müssen.

Aufgabe: Ein Abschlussprojekt und Kurzprojekte = über das Semester verteilte Stegreifübungen.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Exkursionsworkshop Biennale Venedig (VKR)

Modulbezeichnung: Vertiefung Kommunikation im Raum

Modulkürzel: VKR

Dozent:in: Prof. Dr. Martin Kim

Inhalt: Internationaler Workshop mit anderen Hochschulen zur Biennale in Venedig

Termin: 24. - 29. Oktober

Anmeldung: m.kim@hs-mannheim.de

Teilnehmerzahl: 18 (Teilnehmer mit Aufbaukurs oder Vertiefer Kommunikation im Raum werden bevorzugt)

Details kommen über den Studierendenverteiler

Ziele und Kompetenzen: Arbeiten im Ausland unter improvisierten Bedingungen in internationalen Teams

Aufgabe: Arbeit vor Ort und Dokumentation der Arbeit als PDF oder Film

Art der Veranstaltung: Präsenz (Exkursion)

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

inno.space: Global Digital Innovation Programm (VOGA/B)

Modulbezeichnung: Vertiefung Offenes Gestalten

Modulkürzel: VOGA/B

Dozent:in: Prof. Kirstin Kohler

Inhalt: GDIP allows students to address real-world challenges in the area of digital innovation using Design Thinking methods. They develop solutions in the form of physical and digital prototypes that show the desirability, viability and feasibility of their concept. The overall goal is to acquire the skills necessary to deal with an ever-changing and complex work environment with an international, interdisciplinary setup. The challenges are provided by a company, an NGO or a public-sector organization and arise from the current pressure in the area of digital transformation. The course is organized as an action-based project with international teams: two to three students from Mannheim and two to three students of a partner university from the Design Factory Global Network (DFGN).

Procedure

Our courses start a week before lectures begin (21./22. September), so we would ask you to contact us until 5th of August 22, if you are interested! To apply send a short email to inno.space@hs-mannheim.de. The international team of 4 to 6 works on one company challenge with a teaching team guiding them throughout process. In several sprints the students work on assignments leading them through the problem solving process and different facets of innovation. Several methods like user research, problem reframing, prototyping, user testing, etc. are introduced. At the end of the semester the student team presents one solution to the problem as proof-of-concept demonstrator. The course is suitable for students with a strong interest in working in an international setting. Moderate English skills are required to handle the communication with the international partner.

Key Facts

- Open for bachelor students from all faculties
- Duration: 4 months (September 2022 – January 2023)
- Credits: 5 ECTS
- SWS: 4
- Time: Thursday afternoon, Starting 15:20 o'clock
- The workload is approx. 1 day a week.

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: apply for the course send a short email to inno.space@hs-mannheim.de until 5th of August to register. This is necessary as we need to align with sponsors and the international partner university before starting with the course.

Pflichtstudium

Recht Grundlagen (RGL)

Modulbezeichnung: Recht Grundlagen

Modulkürzel: RGL

Dozent:in: David Herzog

Inhalt:

- Allgemeine Rechtsgrundlagen, Handelsrecht, Kaufmannseigenschaft, Werkvertrag des BGB - Urheberrecht - Geschmacksmusterrecht sowie europäisches Geschmacksmusterrecht
- Markenrecht sowie europäisches Markenrecht
- Patentrecht und Gebrauchsmusterrecht
- Abrechnungswesen des Designers

Es versteht sich von selbst, dass ich in die derart verschiedenen Rechtsgebiete nur einen kurzen Einblick geben kann. Mein Ziel ist es deshalb, die Studenten für die Rechtsgebiete zu sensibilisieren, weil sie später als fertige Designer insbesondere mit den Rechtsgebieten Urheberrecht, Geschmacksmusterrecht und Markenrecht, aber auch mit dem Abrechnungswesen des Designers zu tun haben werden.

Ziele und Kompetenzen: Grundkenntnisse in designrelevanten Rechtsgebieten.

Aufgabe: Mitarbeit und Textlektüre; Nachbearbeitung der Vorlesung.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Urheber- und Internetrecht (UIR)

Modulbezeichnung: Urheber- und Internetrecht

Modulkürzel: UIR

Dozent:in: David Herzog

Inhalt: Internetrecht und E-Commerce: Domains und Marken, Pflichten des Homepagebetreibers, ECommerce, Urheberrecht im Internet, Wettbewerbsrecht im Internet, Datenschutzrecht, Haftung von Onlinediensten Die Vorlesung beinhaltet einen «Streifzug» durch sämtliche im Internet relevanten Rechtsgebiete.

Ziele und Kompetenzen: Grundkenntnisse von im Internet relevanten Rechtsgebieten.

Aufgabe: Mitarbeit und Textlektüre; Nachbearbeitung der Vorlesung.

Art der Veranstaltung: Präsenz

ggf. Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Sound Art (KG2)

Modulbezeichnung: Kunstgeschichte 2

Modulkürzel: KG2

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Inhalt: Wenn von Kunst die Rede ist, dann dominiert oft das Visuelle, vielleicht noch das Visuelle im Raum. In den letzten Jahrzehnten tritt jedoch immer selbstbewusster Sound Art als Kunstform in Erscheinung. Sound Walks, Audio-Ausstellungen, Klanginstallationen, Soundscapes, Audio Papers, usw. -- es entsteht ein lebendiges, wildes Rauschen an neuen Formen zwischen (visueller) Kunst und Musik.

Sound Art provoziert aber auch über die Kunst und (Sound) Design hinaus! Muss, wenn es um Hörbares geht, nicht auch anders geforscht werden? Müssen nicht auch andere als nur schriftlich-textliche Formate wissenschaftlicher Wahrheitsfindung entwickelt und gedacht werden? Ist Sound Art nicht schon immer und zugleich als künstlerische Forschung zu entwickeln? Wissenschaft mit den Ohren, der Wahrnehmung, den Sinnen, dem Körper?

In der Veranstaltung lesen, hören, diskutieren, recorden und experimentieren wir mit einer ganzen Reihe von Formaten, Quellen und Phänomenen; gehen selbst auf die Suche nach dem Klang der Welt, die uns umgibt; der Geschichte des Hörens; der Bedeutung des Körpers und der Sinne für das Denken, des (eigenen) Körpers als Medium für künstlerische wie für wissenschaftliche Erkenntnis.

Ziele und Kompetenzen: Kenntnis und Einführung in Sound Art als Kunstform; Kenntnisse von Theorie und Methoden künstlerischer Forschung; Entwicklung eigener Fragestellungen und Forschungsdesigns für das weitere Studium im Bereich von Sound zwischen Kunst und Wissenschaft.

Aufgaben: Hören, Lesen, Field Recording zu Fragen von Sound Art und Artistic Research

Prüfungsleistung: Sound Art Piece

Art der Veranstaltung: Präsenz (1. Blockwoche)

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an m.klenk@hs-mannheim.de bis 25. September

Veranstaltungsbeginn: 10. Oktober (aufgrund von Feiertag)

«Anderes Wissen»: Kunst und künstlerische Forschung (KG3)

Modulbezeichnung: Kunstgeschichte 3

Modulkürzel: KG3

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Inhalt: Unter dem Namen Künstlerische Forschung / Artistic Research tritt in den letzten Jahrzehnten eine neue Art des Forschens und Denkens auf, die etablierte Formen wissenschaftlicher Wissensproduktion infrage stellt und zwar mit den Mitteln der Kunst! Es werden Manifeste geschrieben, Ausstellungen organisiert, Performances aufgeführt, und natürlich auch klassische Tagungen ausgerichtet. Mit den Mitteln ästhetischer Auseinandersetzung, mit den Mitteln der Kunst und den Mitteln der Wissenschaft werden neue Formen des Wissens erzeugt, zwischen Kunst und Wissenschaft und über beide hinaus.

Doch welche Bedeutung kann künstlerische Forschung für die Produktion von Erkenntnis haben? Welche Formen des Denkens, sinnlich-ästhetischer Wahrnehmung und Auseinandersetzung mit Phänomenen der Welt sind so möglich? Welches «andere Wissen» produziert die Kunst an sich, oder ist schon die Frage nach Wissen falsch?

Die Vorlesung zeigt an praktischen, experimentellen, konkreten Werken aus der Kunst in Geschichte und Gegenwart sowie an klassischen und aktuellen Texten die Fragen und Gegenstände künstlerischer Forschung auf. Über die Vorlesung hinaus geht es aber immer auch um eine versuchende, weiterführende Aneignung der Fragen. Die Veranstaltung besteht daher zur Hälfte aus Vorlesung, zur Hälfte aus experimenteller Übung und Aneignung. Mitmachen, versuchen, am eigenen Körper, den eigenen Sinnen, dem eigenen Denken erfahren, denken, arbeiten. Dabei geht es auch um die Erstellung eigener Versuche, Miniaturen der Gegenwart, Collagen, Basteleien als Modus ästhetisch-sinnlicher Forschung/Kunst im Kontext von Kunst und Design. Diese Versuche und Reflexionen der Themen werden dann als Referate vorgestellt.

Ziele und Kompetenzen: Einführende Kenntnis in der Arbeit mit Fragen künstlerischer Forschung in Geschichte und Gegenwart der Kunst. Erarbeitung eigener experimenteller Zugänge zu Phänomenen der Gegenwart.

Kenntnis über den Diskurs künstlerischer Forschung; Entwicklung eigener Fragestellungen und Forschungsperspektiven im Bereich künstlerischer Forschung; Auseinandersetzung mit den Grenzen und Möglichkeiten etablierter und neuer wissenschaftlicher und künstlerischer Verfahren im wechselseitigen Austausch.

Aufgaben: Lektüre, Schreibexperimente, Soziale Experimente, Sprachnotizen, Recherche, Dokumentation von Alltagsbeobachtungen. Ziele und Kompetenzen: Einführung in kulturwissenschaftliche Reflexion künstlerischer Prozesse in Geschichte und Gegenwart als konkreter und allgemeiner Kontext eigener Arbeiten. Arbeit an kulturwissenschaftlichen Formen des Schreibens, Sprechens, Darstellens und Denkens.

Prüfungsleistung: Referat

Art der Veranstaltung: Präsenz, ggf. Exkursionen

Voraussetzungen: Grundstudium;

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Sprache, Medien, Propaganda (DMG)

Modulbezeichnung: Design- und Mediengeschichte

Modulkürzel: DMG

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Inhalt: Die Veranstaltung beschäftigt sich mit dem komplexen Zusammenhang von »Sprache, Medien, Propaganda«. Wir behandeln dabei medien- und kulturgeschichtliche Aspekte von Anfang des 20. Jahrhunderts bis heute. Die Frage ist: wie funktionieren Sprache, Kultur und Medien als Mittel der Propaganda? Wie lassen sich ideologische Verschiebungen von Sprache beobachten, analysieren und verstehen? Welche Rolle spielen Medien in der - vermeintlich neutralen - Vermittlung dieser Inhalte? Welche (medialen, kulturellen, gesellschaftlichen) Veränderungen müssen heute und wie mit gedacht werden, im Kontext der Medienwechsel und Umbrüche? Und welche Konsequenzen lassen sich daraus für das Studium des Kommunikationsdesigns und gesellschaftliches Engagement ziehen? Was wäre ideologiekritisches Kommunikationsdesign und welche Verantwortung erwächst aus der Geschichte für das Fach?

Wir lesen, schauen, hören und diskutieren Texte (Filme, Vorträge) von Autor:innen wie Bernays, Curtis, Herman & Chompsky, Arendt, Adorno, Lakoff & Johnson, Klemperer, Žižek, Zollmann,

Pusch, Barthes und anderen und recherchieren zu historischen und aktuellen Phänomenen im Kontext des Themas.

Art der Veranstaltung: Präsenz und Projektarbeit

Prüfungsleistung: Referat

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung per Email an den:die Dozent:in bis zum 30. September

Veranstaltungsbeginn: 10. Oktober (aufgrund von Feiertag)

Kommunikations- und Medientheorie 2 (KM2)

Modulbezeichnung: Kommunikations- und Medientheorie 2

Modulkürzel: KM2

Dozent:in: David Herzog

Inhalt: Diese Veranstaltung besteht aus zwei Teilen. In den ersten Sitzungen wird das Kapitel Kulturindustrie aus dem Buch Dialektik der Aufklärung, in Vorlesungsform referiert, erläutert und auf den aktuellen Stand gebracht. In den weiteren Sitzungen wird die semiotische Bildanalyse von Roland Barthes vorgestellt und anschließend selbständig für aktuelle Designanalysen angewendet.

- Max Horkheimer/Theodor W. Adorno: Dialektik der Aufklärung, Frankfurt am Main 1969 -
Thomas Friedrich/Gerhard Schweppenhäuser: Bildsemiotik, Basel 2010

Ziele und Kompetenzen: Aneignung designtheoretischer Grundlagen der Kritischen Theorie der Gesellschaft und der Semiotik.

Aufgabe: Exemplarische Analysen visueller Kommunikation mit bildsemiotischen Methoden; Referat

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Das semiotische Potenzial von Emojis (KM3)

Modulbezeichnung: Kommunikations- und Medientheorie 3

Modulkürzel: KM3

Dozent:in: Dr. des. Deborah Enzmann

Inhalt: Im Kurs wird das Aufkommen der Emojis und formal oder funktional ähnliche Zeichensysteme thematisiert und analysiert. Dazu dient ein medienhistorischer Überblick über die Entwicklung und Verbreitung der Zeichen. Auf der Grundlage der Peirce'schen Semiotik wird eine Methode vorgestellt, die in einem Vertiefungsteil auf konkrete Fallbeispiele angewendet wird. Des Weiteren werden die Auswirkungen der formalästhetischen Eigenschaften der Zeichen auf den Zeichenprozess und die Bedeutung der Emojis untersucht.

Ziele und Kompetenzen: Unterscheidung der grundlegenden Zeichentypen durch exemplarische Anwendungen.

Aufgabe: Selbstständige Analyse in Form eines Referats oder einer Hausarbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium und KM2

Anmeldung: per Email an mail@deborahenzmann.de bis zum 25. September

Fototheorie (FTH)

Modulbezeichnung: Fototheorie

Modulkürzel: FTH

Dozent:in: Dr. Sui

Inhalt: Es werden verschiedene Positionen der Fotografie vorgestellt. Auf der Grundlage bekannter Positionen wie dem Realismus, dem Surrealismus, der Neuen Sachlichkeit oder des Expressionismus wird die Gegenwart der Fotografie hinterfragt. Es werden zeitgenössische Tendenzen analysiert, die unsere Sichtweise prägen oder verstören.

Ziele und Kompetenzen: Durch die Auseinandersetzung mit verschiedenen Umgangsformen des Fotografen mit seinem Medium werden die Studierenden mit den Möglichkeiten der Entschlüsselung von Bildstrukturen bekannt. Sie lernen dabei unterschiedlichste Ausdrucksformen, vom Reportagefoto über die inszenierte bis hin zur abstrakten Fotografie, kennen.

Aufgabe: Aufgrund eigener Recherche wird eine Hausarbeit erstellt, deren Zwischenschritte im Seminar vom Verfasser vorgestellt werden.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Psychologie (PSY)

Modulbezeichnung: Psychologie

Modulkürzel: PSY

Dozent:in: Prof. Dr. Thomas Friedrich

Inhalt: Die Onto- und Phylogenese menschlicher Einbildungskraft und menschlichen Denkens. Ausgehend von Studien zum autoritären Charakter wird zusätzlich die Ressentimentbildung heutiger Zeit behandelt.

Ziele und Kompetenzen: Vermittlung von Grundlagen der Entwicklungs- und Sozialpsychologie

Aufgaben: Lektüre, Recherche, Diskussion, Hausarbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an t.friedrich@hs-mannheim.de bis zum 25. September

Präsentationstechnik (PRT)

Modulbezeichnung: Präsentationstechnik

Modulkürzel: PRT

Dozent:in: Simone Müller

Inhalt: Im Rahmen der Veranstaltung werden Fähigkeiten im Bereich der Körpersprache, Einsatz von Atmung, Stimme und Rhetorik in persönlichen Übungen vermittelt und praktische Hilfestellungen für Präsentationen erarbeitet. Um eigene Unsicherheiten herauszufinden werden die Studierenden mehrere kleine Präsentationen mit und ohne technische Unterstützung halten. Die Veranstaltung gliedert sich in eine theoretische Einführung und zwei Praxisblöcke.

Ziele und Kompetenzen: Ziel der Unterrichtseinheit ist die Optimierung des persönlichen Auftretens bei Präsentationen. Nach dem direkten Erfahren der Probleme vor und während einer Präsentation wird den Studierenden anhand einfacher Übungen aus Körper-, Stimm- und Schauspieltechniken die Möglichkeit gegeben, gezielt am persönlichen Auftreten zu arbeiten.

Aufgabe: Die Studierenden halten 2-3 kleinere Präsentationen mit einem frei gewählten Thema bzw. Impulsvorträge.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

English for Designers (FSP)

Modulbezeichnung: Fremdsprache

Modulkürzel: FSP

Dozent:in: Sabine Maurer-Neubert, M.A.

Inhalt: English for Design (4 hrs/week) is a class on design topics exclusively taught in English (level B2/B2+ according to the CEFL.) It takes place on Wednesdays (1:40 – 3:10 p.m.) and on Fridays (11:30 a.m. – 1:00 p.m.)

Other than introductory modules like Effective Presentations, How to Give Proper Feedback, Writing Formal E-Mails, How to Write A Modern CV, Description of Objects and Pictures, all possible areas of design are covered, e.g. designers and favorite artists, new trends in design, design awards, creative methods, interaction design, motion design and the like.

Special emphasis is put on active class discussions. Writing exercises in order to improve the written English are also part of this class.

Ziele und Kompetenzen: Sprachkompetenz

Aufgabe: During the semester, each student has to give a 10-minute talk about a design topic supported by a power point presentation. At the end of the semester, there is a final written exam (120 minutes).

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den:die Dozent:in bis zum 25. September

Blockseminare (BLS)

Blaudruck (BLS)

Modulbezeichnung: Blockseminar

Modulkürzel: BLS

Dozent:in: Prof. Frank Göldner

Inhalt: Einführung und praktische Umsetzung in den Blaudruck

Ziele: Erlernen des Blaudrucks

Prüfungsleistung: Erstellen von Blaudrucken

Art der Veranstaltung: Blockseminar in

Voraussetzungen: —

Anmeldung: per Email an f.goeldner@hs-mannheim.de bis zum 1. November 2022

Textwerkstatt (BLS)

Modulbezeichnung: Blockseminar

Modulkürzel: BLS

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Inhalt: Diese Veranstaltung dient dazu, eine kurze Einführung ins wissenschaftliche Arbeiten zu vermitteln, den Umgang mit Zitationsstilen, Quellenrecherche, und anderen Formalia zu erlernen; Stil und Ausdruck sachlicher und wissenschaftlicher Texte zu üben, Argumentation und Rhetorik zu verbessern und gegenseitiges Feedback und Korrekturen von Texten zu erlernen und zu üben.

Ziele und Kompetenzen: Schreiben und Schreibstil entwickeln, kreatives Denken, wissenschaftlicher Stil und wie man damit experimentieren kann; gute wissenschaftliche Praxis; gegenseitig konstruktives Feedback geben

Aufgaben: eigene Texte schreiben, Feedback geben, Schreibübungen, kleinere Lektüren; (keine Vorbereitung notwendig)

Art der Veranstaltung: Einwöchige **Blockveranstaltung in der Blockwoche vom 7. - 11. November** (nicht in den Prüfungswochen!)

Voraussetzungen: keine (für alle Semester offen!)

Anmeldung per Email an m.klenk@hs-mannheim.de bis 25. September.

VirtualLab (BLS)

Modulbezeichnung: Blockseminar

Modulkürzel: BLS

Dozent:in: Prof. Heinz Wyrwich

Inhalt: Durch die Pandemie sind zahlreiche neue Möglichkeiten der virtuellen Präsentation und Ausstellung getestet und erfolgreich eingesetzt worden. In dem Kurs erarbeiten wir aktuelle Möglichkeiten der virtuellen Räume, die wir speziell auf unsere Notwendigkeiten und Wünsche anpassen. Es soll ein spielerischer und künstlerischer Ansatz der Ausstellungsgestaltung verfolgt werden.

Am Ende sollte ein gemeinsamer Präsentationsraum für die Arbeiten aus dem Bereich Bewegtbild stehen.

Art der Veranstaltung: freie Termine über das Semester verteilt, Selbststudium

ggf. Voraussetzungen: —

Anmeldung: per Email an h.wyrwich@hs-mannheim.de bis zum 16.09.2022

Wettbewerbspräsentation (BLS) - unter Vorbehalt!

Modulbezeichnung: Blockseminar

Modulkürzel: BLS

Dozent:in: Prof. Jean-Claude Hamilius

Inhalt: Umsetzung der Präsentation für einen laufenden Wettbewerb zur Entwicklung einer Kommunikationskampagne

Art der Veranstaltung: Präsenz & online nach Absprache

Voraussetzungen: Teilnahme am laufenden Wettbewerb

Anmeldung: per Email den:die Dozent:in bis 25. September 2022

WILD ACADEMIA: Radikale Lektüren und Schreibexzesse (BLS)

Modulbezeichnung: Blockseminar

Modulkürzel: BLS

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Inhalt: Radikale Lektüren - was Sie schon immer lesen wollten aber noch nicht wussten und nie Zeit dafür gefunden haben! Wir nehmen uns starke Texte (theoretische, philosophische, abgefahrene, künstlerische, Wildes und Verrücktes) vor und lesen diese gemeinsam in einer Woche. Morgens bis Abends, Lektüren, Diskussionen, gemeinsam Essen, Trinken, und die Zeit vergessen. Mit Texten berühren und von ihnen berührt werden.

Texte werden nach Anmeldung bekanntgegeben.

Ziele und Kompetenzen: Lektüre und Textverständnis anspruchsvoller Texte, Schreiben und Schreibstil entwickeln, kreatives Denken, Selbstverunsicherung und radikale Kritik, wissenschaftlicher Stil und wie man damit experimentieren kann

Art der Veranstaltung: Einwöchige Blockveranstaltung in der Blockwoche, Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium; Bereitschaft zur Lektüre KRASSER Texte; Sie brauchen Mut zum Zweifeln und zur Selbstverunsicherung! — WARNUNG: DIES IST KEIN SAFE SPACE !! —

Anmeldung per Email an m.klenk@hs-mannheim.de bis 25. September.
