

Stand: 13. Februar 2022

Kommentiertes Vorlesungsverzeichnis Sommersemester 2022

**Fakultät für Gestaltung
Hochschule Mannheim**

Inhaltsverzeichnis

Grundstudium	4
Labor- und Kameratechnik (LKT).....	4
Studiotechnik (STF)	4
Internet Technik (INT).....	5
Drucktechnik (DRT).....	5
DTP-Technik 1 (DT1).....	6
Digitale Technik (DIT)	7
DTP-Technik 2 (DT2).....	7
Kunst im Zeitalter digitaler Reproduzierbarkeit (KG1)	8
Kommunikations- und Medientheorie 1 (KM1).....	9
Zeichnen 1 und Farbenlehre (ZNF)	9
Zeichnen 2 (ZN2)	10
Audiovisuelle Grundlagen 1 (AV1)	10
Audiovisuelle Grundlagen 2 (AV2)	11
Grundlagen der Gestaltung 1 (GG1).....	11
Grundlagen der Gestaltung 2 (GG2).....	12
Schrift/Typografie Grundlagen (STG).....	12
Internetkommunikation (INK).....	13
Design digitaler Medien (DDM).....	13
Einführung Kommunikationsdesign (EIN)	14
Kommunikationsstrategie (KOS)	14
Hauptstudium	16
Aufbaumodule	16
Corporate Design Typografie (CDT).....	16
Schrift und Typografie (SUT).....	16
Advertising Design Basics (ADB).....	17
Werbung (WER)	17
Motion Graphics (EMG).....	18
Filmgeschichte (FIG).....	18
Information und Kommunikation (IIK)	19
Interface und Vernetzung (IIV)	20
Foto Design (FOD).....	20
Fotografieggeschichte (FOG)	21
Hauptfächer	22
Typografie und Editorial Design (TED)	22
Advertising Design (ADD)	22
Bewegtbild (BWB)	23
Interaction Design (IAD).....	23
Fotografie (FOT).....	24
Kommunikation im Raum (HKR).....	25

Vertiefungsangebote	26
Vertiefung OPR / Gestaltung mit Processing (VGP)	26
Vertiefung UX Design im SEP (VIAB)	26
Vertiefung Blockchain, Crypto und Design (VIAA)	27
Vertiefung Interface Design (VID)	28
Vertiefung Fotografie Konzeption(VKFA/VKFB)	28
Vertiefung Podcasting als Medium künstlerischer Forschung (VKGA/VKGB)	29
Vertiefung Navigationsdesign (VNDA/VNDB)	29
Vertiefung International Practice (VIP)	30
Vertiefung Creative Filmmaking (VEX)	31
Vertiefung Storyboard (VSB)	32
Vertiefung 3D Visualisierungen für Anfänger*innen und Fortgeschrittene (V3D)	32
Vertiefung Offenes Gestalten (HTML) (VOGA/VOGB)	33
Vertiefung Offenes Gestalten (Schrift und Typografie) (VOGA/VOGB)	34
Vertiefung Illustration (VOGA/VOGB)	34
Vertiefung Creative Writing (Text) (VTX)	35
Vertiefung Designforschung (VDF)	35
Vertiefung Kommunikation im Raum (VKR)	36
Pflichtstudium	37
Recht Grundlagen (RGL)	37
Urheber- und Internetrecht (UIR)	37
Sound Art (KG2)	38
Botanik III (KG3)	39
Sprache, Medien, Propaganda (DMG)	40
Kommunikations- und Medientheorie 2 (KM2)	40
Kommunikations- und Medientheorie 3 (KM3)	41
Fototheorie (FTH)	41
Psychologie (PSY)	42
Präsentationstechnik (PRT)	42
English for Designers (FSP)	43
Blockseminare (BLS)	44
Freies Aktzeichnen (BLS)	44
Ästhetik (BLS)	44
Wettbewerbspräsentation (BLS)	45
Blaudruck (BLS)	45
WILD ACADEMIA: Radikale Lektüren und Schreibexzesse (BLS)	45
Wettbewerbspräsentation (BLS) - unter Vorbehalt!	46
Beyond the Showreel (Präsentationen, Portfolios für Gestalter*innen) (BLS)	46
DOTMOV 2022 (Präsentationen der Arbeiten aus dem Bereich Bewegtbild)	47

Legende

gelb/grün markiert: Veranstaltungen in Blockwochen (**gelb** = Blockwoche 1, **grün** = Blockwoche 2)

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

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.), Unterweisung an der Repro-Kamera, technische Grundlagen der Labortechnik, Einführung in die Schwarz-Weiß-Negativ- 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: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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

Aufgabe: M

Art der Veranstaltung: online

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

Drucktechnik (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: Grundlegende Kenntnisse in Druckverfahren und Materialien; 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: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

DTP-Technik 1 (DT1)

Modulbezeichnung: DTP-Technik 1

Modulkürzel: DT1

Dozent:in: Marek Slipek

Inhalt: Der Kurs vermittelt vor allem technische Grundlagen von Layout, Satz und Grafik bis hin zur Druckvorstufe anhand des Programms Indesign. Dabei wird die Rolle von Proportionslehre und deren systemische Anwendung bei typografischen Gestaltungsaufgaben erläutert. Ebenso werden Grundlagen der Gestaltpsychologie auf Satz- und Layoutphänomene angewendet.

Lernziele: Studierende lernen grundlegende typografische und grafische Werkzeuge von Indesign kennen und anwenden. Sie lernen die Bedeutung eines Rastersystems für das Aufräumen und Strukturieren von Informationen verstehen. Sie lernen den gestaltpsychologischen Blickwinkel beim Argumentation von Gestaltungsentscheidungen kennen.

Übungen: Anhand kleiner Gestaltungsaufgaben über das Semester verteilt erhalten Studierende einen praktischen Einblick in die typografischen Werkzeuge und Konzepte der Informationsaufbereitung mit Indesign. Die Aufgaben werden auf Doppelseiten in Indesign von den Studierenden aufbereitet und am Ende des Semesters als ein PDF-Dokument abgegeben.

Studierende üben exemplarisch den Aufbau und die Anwendung eines Rastersystems. Sie steuern hierzu bewußt und gewollt die Eigenschaften von Bild-, Text- und Grafikmaterial. Sie arbeiten dabei mit verschiedenen Satzformen wie Flattersatz, Blocksatz und Rauhsatz. Ergänzend zum praktischen Teil halten Teilnehmer:innen jeweils ein Kurzreferat zu Personen aus dem gestalterisch-gesellschaftlichem Wirkungskreis.

Aufgabe: Am Semesterende wird das Erlernte in einem Test abgefragt. Als Semesteraufgabe setzen sich die Studierenden inhaltlich wie gestalterisch mit einem gestaltungsrelevanten Thema auseinander und halten ein Kurzreferat zu einem gestellten Thema. Das Ergebnis ihrer gestalterischen Arbeit wird in gedruckter Form abgegeben.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

Digitale Technik (DIT)

Modulbezeichnung: Digitale Technik

Modulkürzel: DIT

Dozent:in: Volker Keipp

Inhalt: Durch die Vermittlung von allgemeinen technischen Grundlagen sollen die Studierenden in die Lage versetzt werden, mit allen relevanten Anwendungen zielorientiert zu arbeiten.

Ziele und Kompetenzen: Beherrschen technischer Grundlagen pixel- und vektororientierter Anwendungen.

Aufgabe: Mitarbeit, praktische Übungen

Art der Veranstaltung: Präsenz

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

DTP-Technik 2 (DT2)

Modulbezeichnung: DTP-Technik 2

Modulkürzel: DT2

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

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 praktischen 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 Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz

ggf. Voraussetzungen: DT1

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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

ggf. Voraussetzungen: keine

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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: wenn möglich Präsenz (ggf. online)

ggf. Voraussetzungen: ---

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

Zeichnen 1 und Farbenlehre (ZNF)

Modulbezeichnung: Zeichnen 1 und Farbenlehre

Modulkürzel: ZNF

Dozent:in: Prof. Vroni Schwegler

Inhalt: In diesem Modul werden durch praktische Übungen Fähigkeiten und Kenntnisse der zweidimensionalen Gestaltung gefestigt und erweitert. Für klassischen Genres wie Stilleben, Figur, Landschaft werden eigenständige, phantasievolle Bildlösungen gesucht. Der Einsatz verschiedener 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: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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 2, plus einzelne Termine davor und danach

ggf. Voraussetzungen: ZN1

Anmeldung: alle Teilnehmer*innen werden per Email an ihre HS-Emailadresse informiert

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: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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 Sommersemester 2022 werden wir ein Filmprojekt mit dem Institut für Sport und Sportwissenschaft (ISSW) der Universität Heidelberg umsetzen. Angedacht sind Videoclips, die die Arbeit des Instituts in Lehre und Forschung präsentieren. Die weiteren Details und Ziele werden mit dem Ausrichter in einer Gesprächsrunde erörtert.
<https://www.issw.uni-heidelberg.de>

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

ggf. Voraussetzungen: AV1

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

Grundlagen der Gestaltung 1 (GG1)

Modulbezeichnung: Gestaltung Grundlagen 1

Modulkürzel: GG1

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

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. Vertiefend werden die praktischen Übungen von kurzen Vorträgen begleitet, passend zum jeweiligen Thema.

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 (Blockwoche 2)

ggf. Voraussetzungen: keine

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

Grundlagen der Gestaltung 2 (GG2)

Modulbezeichnung: Gestaltung Grundlagen 2

Modulkürzel: GG2

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Inhalt: Die Studierenden erpoben 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 Designtrends.

Ziele und Kompetenzen:

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

Aufgaben und Prüfungsleistung: Praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz (Blockwoche 1)

ggf. Voraussetzungen: GG1

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

Schrift/Typografie Grundlagen (STG)

Modulbezeichnung: Schrift/Typografie Grundlagen

Modulkürzel: STG

Dozent:in: Claudia Kirsamer

Inhalt: Gestalterische, anwendungsorientierte und historische Grundlagen von und mit Schrift. Durch Schrift schreiben, Schrift zeichnen wird das Formverständnis entwickelt und vertieft. Die Anatomie der Buchstaben wird durch das Schreiben mit klassischem und anderem Gerät erfahren und verinnerlicht. Schriftgeschichte wird parallel zu den einzelnen Übungen vermittelt.

Ziele und Kompetenzen: Kennenlernen und Erarbeiten grundlegender Kenntnisse zu Schrift: Gestaltungsgesetze, optische Gesetze, Form, Klassifizierung von Schrift, Herkunft der Schriftformen.

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

Art der Veranstaltung: Email, ggf. Zoom

ggf. Voraussetzungen: ---

Anmeldung: per Email an atelier.cbk@t-online.de bis 21. März

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. Slack Channel: <https://newmadlab.slack.com/archives/C031U9S1NUU>

Ziele und Kompetenzen: Fähigkeit zu Analyse und Beurteilungen digitaler Medien

Aufgaben und Prüfungsleistung: Hausarbeit, Studienleistung

Art der Veranstaltung: Wöchentliche Treffen Präsenz oder Zoom, je nach Absprache

Anmeldung via Slack bis zum 21. März

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 Phänomen, 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 zu 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 bis zur Produktionsreife 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: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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 21. März

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: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

Hauptstudium

Aufbaumodule

Corporate Design Typografie (CDT)

Modulbezeichnung: Corporate Design Typografie

Modulkürzel: CDT

Dozent:in: Prof. Armin Lindauer

Inhalt: Gestaltung einer Marke, eines Zeichens, eines Signets für Unternehmen, Firmen oder Institutionen. Entwicklung und Erstellung eines Erscheinungsbildes vom Zeichen über die Geschäftsausstattung bis zu einem Corporate Design. Anhand dieser Anwendung wird der gestalterische und konzeptionelle Umgang mit Schrift und Typografie geübt. Das genaue Thema wird zu Semesterbeginn gemeinsam besprochen und festgelegt.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an a.lindauer@hs-mannheim.de bis 21. März

Schrift und Typografie (SUT)

Modulbezeichnung: Schrift und Typografie

Modulkürzel: SUT

Dozent:in: Claudia Kirsamer

Inhalt: durch Schriftvergleiche und Studien, durch kalligraphische Übungen, durch Schriftschreiben und Schriftzeichnen wird die Fähigkeit wesentliche Qualitäten der Schrift zu erkennen und anzuwenden geschult, das jeweilige Schriftinteresse der Studierenden weiterentwickelt. Beschreibungen der verschiedenen Ansätze zur Gestaltung einer Schrift, eines Alphabets, erweitern die Schriftkenntnisse und den Schriftfundus.

Ziele und Kompetenzen: Die im Grundstudium erworbenen Kenntnisse zu Schrift und Typografie werden vertieft.

Aufgabe: Abgabe einer praktischen Arbeit.

Art der Veranstaltung: Email, ggf. ergänzend ZOOM

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung per Email an atelier.cbk@t-online.de bis 21. März.

Advertising Design Basics (ADB)

Modulbezeichnung: Advertising Design Basics

Modulkürzel: ADB

Dozent:in: Prof. Jean-Claude Hamilius

Inhalt: Im SoSe 2022 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 Mitte März

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 Bezugfelder 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 21. März

Motion Graphics (EMG)

Modulbezeichnung: Motion Graphics

Modulkürzel: EMG

Dozent:in: Prof. Heinz Wyrwich

Inhalt: Music-Clips, Animationen, Film-Vorspanne, Trenner für Fernsehsender, Trailer oder Werbung - die gestalterische Konzeption und Umsetzung dieser grafischen 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 Sommersemester 2022 werden wir ein Filmprojekt mit dem Institut für Sport und Sportwissenschaft (ISSW) der Universität Heidelberg umsetzen. Angedacht sind Videoclips, die die Arbeit des Instituts in Lehre und Forschung präsentieren. Die weiteren Details und Ziele werden mit dem Auftraggeber in einer Gesprächsrunde erörtert.

<https://www.issw.uni-heidelberg.de>

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 den/die Dozent/in bis zum 21. März

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 Wirk-

lichkeit 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 Literaturhinweisen.

Sommersemester 22 – Schwerpunkt Animation

Die thematische Ausrichtung des Kurses wird die Geschichte der Animation ins Blickfeld nehmen. Aus dem reichhaltigen Pool an Filmen, Genres, Techniken, Regisseuren und Studios kann sich jeder/jede Studierende einen eigenen Schwerpunkt suchen und den dann in einem rund 20-min Vortrag vorstellen. Danach diskutieren wir über die Aspekte des Films ausführlich.

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 beurteil- und bewertbar.

Aufgabe: Filmbesprechung

Art der Veranstaltung: online

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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 Zoom-Sessions gelernt. Im zweiten Teil treffen wir uns nach Möglichkeit real zur 2. Blockwoche um gemeinsam Arduino zu lernen.

Mehr Infos im Slack Channel: <https://newmadlab.slack.com/archives/C032FMS0796>

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

Aufgaben und Prüfungsleistung: wöchentliche Miniprojekte

Art der Veranstaltung: teilgeblockt, wöchentliche Sessions im ersten Teil dann 2. Blockwoche in Präsenz.

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung via --- bis --- : Anmeldung in der Teilnehmerliste im Slack-Channel; 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 21. März

Foto Design (FOD)

Modulbezeichnung: Fotodesign

Modulkürzel: FOD

Dozent:in: Prof. Frank Göldner

Inhalt: 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.

Aufgaben:

- 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

Art der Veranstaltung: wöchentliche Präsenz und Blockwoche 1

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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 21. März

Hauptfächer

Typografie und Editorial Design (TED)

Modulbezeichnung: Typografie und Editorial Design

Modulkürzel: TED

Dozent:in: Prof. Armin Lindauer

Inhalt: Ein typografisch und gestalterisch komplexes Druckobjekt wird anhand eines selbstgewählten Themas erarbeitet. Als Ergebnis wird z.B. ein Buch, Katalog, Geschäftsbericht, Magazin, etc. realisiert. Auch eine Umsetzung in den Neuen Medien ist möglich. Folgende gestalterische Aspekte werden je nach Thema und Bedarf behandelt: Systematik der Schrift, Typographie, Micro- und Macrotypografie, Satz- und Lesearten, Gliedern und Auszeichnen, Mengensatz, Überschriften, Typografie und Bild (Foto, Illustration, Schaubild, etc.), Titelgestaltung und die Aspekte der Realisierung: Druck, drucktechnische Verarbeitung, Bindung. Das Thema jedes Studierenden wird zu Semesterbeginn besprochen und festgelegt. Fakultativ wird die Teilnahme an einem Plakatwettbewerb angeboten.

Art der Veranstaltung: Präsenz

ggf. Voraussetzungen: siehe Studienordnung

Anmeldung: via Email an a.lindauer@hs-mannheim.de bis 21. März

Advertising Design (ADD)

Modulbezeichnung: Advertising Design

Modulkürzel: ADD

Dozent:in: Prof. Jean-Claude Hamilius

Inhalt: Die Entscheidung über das Semesterprojekt kann frühestens Mitte März getroffen werden.

Möglichkeit 1: Teilnahme am Junior Agency-Wettbewerb des Gesamtverbands der Kommunikationsagenturen (GWA). Hierbei wird mit einer Coaching-Agentur zusammengearbeitet.

Projekt 2: Konzeption, Entwicklung und Umsetzung einer transmedialen Kampagne zu einem relevanten Thema im Spannungsfeld zwischen gesamtgesellschaftlicher Solidarität und persönlichem Freiheitsanspruch ...

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

ggf. Voraussetzungen: siehe Modulhandbuch

Anmeldung via jc.hamilius@hs-mannheim.de bis Mitte März

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 Sommersemester 2022 werden wir ein Filmprojekt mit dem Institut für Sport und Sportwissenschaft (ISSW) der Universität Heidelberg umsetzen.

Angedacht sind Videoclips, die die Arbeit des Instituts in Lehre und Forschung präsentieren. Die weiteren Details und Ziele werden mit dem Auftraggeber in einer Gesprächsrunde erörtert.
<https://www.issw.uni-heidelberg.de>

Ziele und Kompetenzen: Im Hauptfach Bewegtbild steht die praktische Umsetzung eigener audiovisueller Produktionen und eine intensive inhaltliche Auseinandersetzung im Vordergrund. Der souveräne und selbstverständliche Umgang mit Inhalten und Methoden steht im Mittelpunkt der Veranstaltung.

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

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: siehe Modulhandbuch

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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. Die (Selbst-)Organisation der Teilnehmer,

Gruppen und Projektideen erfolgt über diesen Slack-Channel: <https://newmadlab.slack.com/archives/C031S0D7WUT>

Weiterhin findet wöchentlich eine Diskussion zu aktuellen Themen der Netzpolitik und Interaktiven Medien 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: Wöchentliche Treffen in Präsenz oder Zoom, nach Absprache mit dem Kurs.

Voraussetzungen: Kurse IIK und IIV des Moduls ADM

Anmeldung in der Teilnehmerliste im Slack-Channel; 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: siehe Modulhandbuch

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

Kommunikation im Raum (HKR)

Modulbezeichnung: Kommunikation im Raum

Modulkürzel: HKR

Dozent:in: Prof. Dr. Martin Kim

Inhalt: Im Kunstverein Mosbach werden wir räumliche Strukturen bauen um zu erfahren wie sich die im Vorfeld konzipierten Strukturen in Wirklichkeit darstellen. Wir werden hauptsächlich mit unbehandelten Dachlatten bauen um möglichst umweltneutral und recyclebar zu bauen. Bauen werdet ihr eure Entwürfe selber und Gruppen von 2-3 Personen. Dazu bekommt jede Gruppe im Kunstverein eine eigene Sektion. Am Sonntag wird es eine Ausstellung für Publikum geben, am Montag wird abgebaut. Über die Konzeption und Konstruktion werden wir an den Vorterminen sprechen.

Ziele und Kompetenzen: Es gibt in diesem Kurs die seltene Möglichkeit die eigenen Entwürfe gebaut umzusetzen denn Raum erfährt man erst richtig wenn man darin steht und ihn in seiner Größe und Proportion sehen und spüren kann.

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

Art der Veranstaltung: Präsenz, plus Online Vorbesprechungen:

Vortermine Dienstags 22.3, 14.6. und 28.6. je 10:00 - 16:00 (erster Termin online, Link nach Anmeldung)

Hauptteil (Block): 4. - 11. Juli, täglich 10:00 - 18:00 Uhr (Präsenz)

Voraussetzungen: siehe Modulhandbuch

Anmeldung: per Email an m.kim@hs-mannheim.de bis 21. März

Vertiefungsangebote

Vertiefung OPR / Gestaltung mit Processing (VGP)

Modulbezeichnung: VGP

Modulkürzel: VGP

Dozent:in: Marek Slipek

Inhalt: Der Kurs vermittelt Creative Coding Skills, um Generative Gestaltung zu erstellen. Processing ist eine leicht zu erlernende grafisch orientierte Programmiersprache und ist unter Gestalter*innen weit verbreitet. Thematisch geht es im Kurs darum, Buchstaben in Plakatgröße zu gestalten, die aus vielen modulierten Einzelementen bestehen. Studierende lernen grundlegende Strukturen digitaler Gestaltung wie Variablen, Schleifen und Zufallsgeneratoren kennen. Anhand von Übungen lernen sie in der ersten Semesterhälfte den generativen Umgang mit Punkt, Linie, Fläche und Schrift. In der zweiten Semesterhälfte gestalten sie ein eigenes Projekt anhand einer experimentellen Buchstabenreihe.

Warum Processing relevant für Gestaltung ist

Processing erweitert grafische Ausdrucksmöglichkeiten. Aufwändige Muster und Kompositionen, die auf Wiederholung und Modulation beruhen, lassen sich mit wenigen Zeilen Code formal beschreiben. Morphologische Muster in großer Variationsbreite sind schnell erstellt. Manuell wäre das nur mit erheblichem Zeitaufwand oder gar nicht möglich.

Das Werkzeug prägt die Form – von der Breitbandfeder bis zu Illustrator. 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.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

Vertiefung UX Design im SEP (VIAB)

Modulbezeichnung: Vertiefung Interaktive Medien

Modulkürzel: VIAB

Dozent:in: Prof. Hartmut Wöhlbier

Inhalt: Dieser Kurs gibt die Gelegenheit im Team mit Informatik Studenten gemeinsam ein Digital Produkt, also eine Website oder App zu erstellen. Wir Designer übernehmen den Part, dass es nicht nur funktioniert, sondern auch optimal an der User angepasst ist. Für die Informatiker ist dieses sogenannte SEP als inhouse-Praktikum gedacht, da das Projekt von einer realen Firma vorgegeben und begleitet wird. Es bietet sich die Gelegenheit UX-, Screen- und Navigations-Design unter recht realen Bedingungen anzuwenden und zu lernen und Schnittstellenkompetenz zur Technik zu üben.

Weitere Infos oder Fragen im Slack Channel des Kurses: <https://newmadlab.slack.com/archives/C031BBXKV7H>

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 in der Teilnehmerliste im Slack-Channel Max. Teilnehmerzahl: 30, First come, first serve;

Vertiefung Blockchain, Crypto und Design (VIAA)

Modulbezeichnung: Vertiefung Interaktive Medien

Modulkürzel: VIAA

Dozent:in: Prof. Hartmut Wöhlbier

Inhalt: Bis vor Kurzem war das Smartphone die am schnellsten adaptierte Technologie. Es wurde von der Blockchain Technologie überholt. In einer Welt in der Design weit mehr als Farbe und Form beinhaltet, sondern im gesellschaftlichen Ausmaß Prozesse entwickelt, darf der Designer nicht ahnungslos vor dieser Technologie stehen. Zu Beginn des Internets fragten sich viele auch, was das mit Design zu tun hat. Sei nicht die/der Letzte! ;)

Weitere Infos oder Fragen im Slack Channel des Kurses: <https://newmadlab.slack.com/archives/C031P2W2QHK>

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 in der Teilnehmerliste im Slack-Channel; Max. Teilnehmerzahl: 20, First come, first serve;

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,...

Weitere Infos oder Fragen im Slack Channel des Kurses: <https://newmadlab.slack.com/archives/C02921HF4DV>

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 21. März

Vertiefung Podcasting als Medium künstlerischer Forschung (VKGA/VKGB)

Modulbezeichnung: Vertiefung Kunst- und Designgeschichte

Modulkürzel: VKGA / VKGB (falsches Kürzel im Modulhandbuch: VKD)

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Inhalt: Der Kurs beschäftigt sich mit Podcasting als Medium künstlerischer Forschung. Wir steigen mit Sound Art und Klangkunstwerken ein, Sie lernen hervorragende Audio Aufnahmen selbst zu erstellen, zu schneiden, nachzubearbeiten und ein eigenes Audio Stück daraus zu entwickeln.

Ziele und Kompetenzen: Umgang mit Audio Equipment, Kenntnis von Audioformaten, Aufnahmetechniken, Mikrofonie, Audio Postproduction (Schnitt, Effekte, DAW Reaper+Ultraschall), Sound Art Konzeption, Podcast-Technologien (RSS-Feeds, Wordpress, usw.)

Aufgaben: Field Recording zu Fragen von Sound Art und Artistic Research; Hören, Postproduction, usw.

Art der Veranstaltung: Präsenz-Blockwoche 2

Bitte beachten: *die Veranstaltung ist eine hervorragende Ergänzung zu KG2 – kann aber auch unabhängig davon belegt werden!*

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung per Email an m.klenk@hs-mannheim.de bis 22. März. Danach nur noch nach Absprache.

Vertiefung Navigationsdesign (VNDA/VNDB)

Modulbezeichnung: Vertiefung Navigationsdesign

Modulkürzel: VNDA/VNDB

Dozent:in: Prof. Veruschka Götz

Inhalt: In einem sich immer weiter verdichtenden Informationsfluß wird eine Führung mittels gut durchdachter Navigation immer wichtiger.

Durch das analytische und kreative Erproben von eigenen digitalen Navigationskonzepten zu gesellschaftlich kritischen Themen, erproben die Studierenden Ausdrucksweisen, Klarheit von Benutzerführung und Wirkung von unterschiedlichen, zeitgemäßen Navigationsformen. Der Kurs schließt mit einem gestalterischen Projekt ab, welches sich konzeptionell neuen Wegen der Navigation öffnen soll.

Ziele und Kompetenzen:

- Analyse analoger und digitaler Navigationsparameter, Metaphern und Rituale
- Funktionmodelle von Orientierungs- und Leitsystemen
- Untersuchung der Arche- und Stereotypen
- Sensibilisierung der Ausdrucksweisen hinsichtlich »Aktion« und »Wirkung«

- Typologien von Menü- und Handlungsstrukturen auf unterschiedlichen Ausgabegeräten

Aufgaben und Prüfungsleistung: Praktische Übung

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: WICHTIG: Anmeldung per Email an v.goetz@hs-mannheim.de bis 15. März!

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.

«Beautiful Forms of Energy»

Creating a healthy environment for Mannheim's future, climate-neutral, and in harmony with the natural environment, BUGA 23 is an innovative experimental field for living together in the city sustainably. The event complies with the UN Sustainability goals which are incorporated in Mannheim's mission statement for 2030.

Solutions to problems and challenges of our time will be explored relating to climate, the environment, sustainable agricultural production and food security.

Beginning in March of 2022, the Land Art Generator Initiative (LAGI) and the German Federal Horticulture Show (BUGA 23) invite you to design a unique work of art that uses renewable energy technology to support sustainable human thriving, supplying clean megawatt-hours to the City of Mannheim. How can renewable energy be integrated in beautiful ways into the city so that it is not some cold and utilitarian technology, but is instead an indispensable accessory, a statement of creative expression that we all desire to experience? At the same time, how can we make these new technologies accessible to everyone so that the benefits of energy democratization are equitably shared?

LAGI 2022 Mannheim will expand the realm of the possible using existing clean energy technologies to create beautiful, sculptural modules that can plug into the smart postcarbon city. We are seeking proposals that can exist simultaneously across a variety of scales—variations for a residential context or for a civic space that use modular components or scalable solutions. The goal

is to open a window onto a world beyond carbon where quality of life and social equity have been vastly improved as a consequence of the energy transition.

Find out more: landartgenerator.org/competition2022.html

The LAGI team will support us with lectures and workshops. Several Professors from diverent faculties and disciplines will support us too. This Projekt ist supported by the Mannheim Institute for Human Centred Experiences MIX.

Students from all faculties are highly welcome to join us.

Art der Veranstaltung: online

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

Vertiefung Creative Filmmaking (VEX)

Modulbezeichnung: Vertiefung Creative Filmmaking

Modulkürzel: VEX

Dozent:in: Tobias Gallé

Inhalt: Im Kurs Creative Filmmaking setzen die Studierenden ihre eigenen Ideen im Bereich Film, Animation, 3D oder sonstigen Bewegtbildmedien um. Anhand von Analysen, Filmbeispielen und -theorie wird den Teilnehmenden neben den praktischen Einheiten auch grundlegendes Know-how des Filmemachens vermittelt. Ebenso ist Kritik und Austausch zu den Konzepten und Projekten der Teilnehmer untereinander ein fester Bestandteil des Kurses

Ziele und Kompetenzen: Kenntnisse filmischer Erzählformen.

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

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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: online

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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 ausgear-

beiteten 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 21. März

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 21. März

Vertiefung Offenes Gestalten (Schrift und Typografie) (VOGA/VOGB)

Modulbezeichnung: Vertiefung Offenes Gestalten

Modulkürzel: VOG

Dozent:in: Claudia Kirsamer

Inhalt: Freie Themenwahl

Ziele und Kompetenzen: Gestalterische und konzeptionelle Kompetenzen zur Gestaltung einer eigenen Schrift und/oder von eigenen Typografieprojekten werden weiterentwickelt.

Aufgabe: Praktische Arbeit

Art der Veranstaltung: Email, ggf. Zoom

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an atelier.cbk@t-online.de bis 21. März

Vertiefung Illustration (VOGA/VOGB)

Modulbezeichnung: Vertiefung Offenes Gestalten

Modulkürzel: VIL

Dozent:in: Prof. Vroni Schwegler

Inhalt: Die Entwicklung eines eigenständiges malerischen oder grafischem Projekts zu einem gegebenen Thema;

Art der Veranstaltung: 4 SWS in Präsenz in Zeichensaal und in der Druckwerkstatt, Bitte beachten: *Thematische Anbindung an KG3 (aka «Botanik III»), das sinnvoller Weise im selben Semester besucht werden sollte.*

Voraussetzungen: ab dem 3. Semester; die zeitgleiche Belegung von KG3 (aka «Botanik III») ist sinnvoll.

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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 folgert 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 21. März

Vertiefung Designforschung (VDF)

Modulbezeichnung: Vertiefung Designforschung

Modulkürzel: VDF

Dozent:in: Prof. Dr. Thomas Friedrich

Inhalt: Der Forschungsschwerpunkt behandelt dieses Semester die Dialektik von Sprache, Bild und Wirklichkeit. Bestimmt werden sollen dabei auch die Rollen des Designtheoretikers und des Designpraktikers. Die Bildtheorien von W.J.T. Mitchell und Nelson Goodman dienen zur Orientierung.

Ziele und Kompetenzen: Aneignung und Kenntnis von Bildtheorie, sowie Reflexion der Rolle von Designtheorie und -praxis.

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: wenn möglich Präsenz (ggf. online)

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

Vertiefung Kommunikation im Raum (VKR)

Modulbezeichnung: Vertiefung Kommunikation im Raum

Modulkürzel: VKR

Dozent:in: Prof. Dr. Martin Kim

Inhalt: In Zusammenarbeit mit dem Sonderforschungsbereich (SFB) Materielle Textkulturen der Universität Heidelberg wollen wir die Rolle von Texten in der Urbanen Umgebung erforschen und mit Urbanen Interventionen oder Performances darauf reagieren. Der Kurs wird hauptsächlich im Freien und in Heidelberg stattfinden und von Johanna Baumgärtel vom SFB mitbetreut. Wir hoffen zudem auf eine Beteiligung weiterer Mitarbeiter vom SFB um eine Verbindung vergangener Textkulturen mit den heutigen Produzenten textlicher Werke (=ihr) herzustellen.

Ziele und Kompetenzen: Das Ziel ist es eine Sensibilität für den Einfluss und die Prägung von Texten im urbanen Umfeld zu entwickeln, zu begreifen warum Texte wo und wie angebracht sind und dies in eigenen Werken zu interpretieren.

Aufgabe: Projektarbeit

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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 21. März

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 21. März

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, Sprechen, Lesen, Schreiben, Field Recording zu Fragen von Sound Art und Artistic Research

Prüfungsleistung: sound art piece

Art der Veranstaltung: Präsenz (1. Blockwoche)

Bitte beachten: es wird empfohlen den Vertiefer VKG («Podcasting als künstlerische Forschung») zu Recording, Postproduction, Publishing in der zweiten Blockwoche ebenfalls zu belegen —> Synergieeffekte!

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an m.klenk@hs-mannheim.de bis 22. März!

Botanik III (KG3)

Modulbezeichnung: Kunstgeschichte 3

Modulkürzel: KG3

Dozent:in: Prof. Dr. Moritz Klenk

Inhalt: Die Natur wird klassisch von der Kultur unterschieden, bzw. umgekehrt. Was Natur ist, ist gegeben, unveränderlich, gesetzmässig; Kultur dagegen ist menschengemacht, historisch gewachsen, veränderlich. Diese Unterscheidung ist nicht streng zu halten: Wir sind immer Teil von Natur, umgeben von ihr, haben/sind - als leibkörperliche Lebewesen selbst Natur.

Die Vorlesung handelt von dieser Unterscheidung und diskutiert sie im kommenden Semester am Gegenstand der Pflanzen in Kultur und Kunst. Als Menschen leben wir mit Pflanzen zusammen, ob wir uns dessen bewusst sind oder nicht. Sie bestimmen unser Denken, unser Verständnis des guten, gesunden, richtigen, ökologischen Lebens, sie sind Ausdruck und Gegenstand von Kultur und Zurichtung, sie sind als Nahrungsquelle lebensnotwendig, sie machen uns glücklich oder bereiten uns Ärger. Man findet sie in der Sprache, den Medien, – sie können praktisch in allem auftauchen, ja selbst Philosophie ist bisweilen eine Philosophie der Pflanzen. Auch in der Kunst spielen Pflanzen eine bedeutende Rolle. Als Gegenstände künstlerischer Betrachtung, als Reflexion, als Material, als Formgeber, als Referenz oder gar als Adressat. Das Design schliesslich weiss heute im Zuge einer von vielen diagnostizierten Biologisierung Pflanzen als Ressource der Inspiration und Innovation für eine nachhaltige, ökologische und «natürliche» Zukunft zu nutzen. Die Vorlesung diskutiert kulturwissenschaftliche Fragen an kunsthistorischen Betrachtungen von Pflanzendarstellungen und Motiven in der Kunst und stellt die Frage, wie wir mit Pflanzen denken, uns ausdrücken und zusammenleben.

Ziele und Kompetenzen: Die Vorlesung vermittelt die Fähigkeit, sich mit komplexen Problemen der Unterscheidung von Kultur und Natur zu beschäftigen, vermittelt die Fähigkeit, sich mit der Frage nach der Bedeutung von Pflanzen in der Kunst theoretisch und methodisch anspruchsvoll auseinanderzusetzen und zeigt Perspektiven zu Natur und Kultur als Kontexte des (Kommunikations-)designs auf. Sie vermittelt Kenntnisse der Geschichte von «Kunst und Pflanzen».

Aufgaben: Referat, Anlegen eines Herbariums,

Prüfungsleistung: Referat und Ausarbeitung

Art der Veranstaltung: Präsenz, ggf. Exkursionen

Bitte beachten: *Thematische Anbindung an VIL (Prof. Schwegler), das sinnvoller Weise im selben Semester besucht werden kann!*

Voraussetzungen: Grundstudium;

Ggf. wetterfeste Kleidung, da Teile der Vorlesung im Freien stattfinden und wir bei jedem Wetter rausgehen!

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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 design-)geschichtliche Aspekte von Anfang des 20. Jahrhunderts bis heute. Die Frage ist: wie funktionieren Sprache 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 21. März

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 21. März

Kommunikations- und Medientheorie 3 (KM3)

Modulbezeichnung: Kommunikations- und Medientheorie 3

Modulkürzel: KM3

Dozent:in: Prof. Dr. Thomas Friedrich

Inhalt: Zur Erklärung gesellschaftlicher Phänomene sind Verschwörungstheorien in den Massenmedien weit verbreitet. Freimaurer, Templer, Rosenkreuzer, Wirtschaftsführer, Killergene, Hexen, Außerirdische, Tyrannen, Zombies, Freidenker, Anarchisten – alle möglichen Personen und Gruppen werden immer wieder verantwortlich gemacht für das Böse in der Welt. Unter dem Leitthema „Studierende retten die Welt“ wird auch in diesem Semester eine Elitetruppe des Instituts für Designwissenschaft für das Gute kämpfen und eine Verschwörung entlarven.

Ziele und Kompetenzen: Analyse und Kritik massenmedialer Begründungsmuster.

Aufgabe: Lektüre, Recherche, Diskussion, Hausarbeit

Art der Veranstaltung: wenn möglich Präsenz (ggf. online)

Voraussetzungen: Grundstudium und KM2

Anmeldung: per Email an den/die Dozent/in bis zum 21. März

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 Fotografieren 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 21. März

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: wenn möglich Präsenz (ggf. online)

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an t.friedrich@hs-mannheim.de bis zum 21. März

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 21. März

English for Designers (FSP)

Modulbezeichnung: Fremdsprache

Modulkürzel: FSP

Dozent:in: Maurer-Neubert

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 21. März

Blockseminare (BLS)

Freies Aktzeichnen (BLS)

Modulbezeichnung: Blockseminar

Modulkürzel: BLS

Dozent:in: Prof. Vroni Schwegler

Inhalt: Der Fokus der Veranstaltung liegt auf der Entwicklung der je eigenen Handschrift. Anatomie und Proportion werden analysiert und zeichnend eingeübt. Gearbeitet wird mit unterschiedliche Modellen in langen und kurzen Posen. Gezeichnet und gemalt wird an der Staffelei, am Tisch oder am Boden. Kreide, Kohle und Tusche liegen im Zeichensaal bereit. Eigenes Material kann und soll mitgebracht werden.

Art der Veranstaltung: 10 Präsenztermine

Voraussetzungen: Lust

Anmeldung: per Email an v.schwegler@hs-mannheim.de bis zum 21. März

Ästhetik (BLS)

Modulbezeichnung: Blockseminar

Modulkürzel: BLS

Dozent:in: Prof. Dr. Thomas Friedrich

Inhalt: Weitgefasst werden Theorien der Wahrnehmung behandelt, im engeren Sinne geht es um die Repräsentationsformen der Schönheit, des Erhabenen, des Unheimlichen und des Komischen.

Ziele und Kompetenzen: Vermittlung ästhetischer Grundlagen

Aufgaben: Lektüre, Recherche, Diskussion, unbenotete Teilnahme

Art der Veranstaltung: wenn möglich Präsenz in der Blockwoche (ggf. online)

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email an t.friedrich@hs-mannheim.de bis **31. Mai 2022**

Wettbewerbspräsentation (BLS)

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 **bis 31. Mai 2022**

Blaudruck (BLS)

Modulbezeichnung: Blockseminar

Modulkürzel: BLS

Dozent:in: Prof. Frank Göldner

Inhalt:
Einführung und praktische Umsetzung in den Blaudruck

Art der Veranstaltung: Präsenz/Blockwoche

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: Anmeldung per Email bis **31. Mai 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 krasse Texte (theoretische, philosophische, abgefahrene, künstlerische, Wildestes und Verrücktestes) vor und lesen diese gemeinsam in einer Woche. Morgens bis Abends, Lektüren, Diskussionen, gemeinsam Essen, Trinken, und die Zeit vergessen.

Texte werden nach Anmeldung bekanntgegeben.

Ziele und Kompetenzen: Lektüre und Textverständnis hochanspruchsvoller 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 (bei schönem Wetter ggf. auch draussen)

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 **31. Mai 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 bis 31. Mai 2022

Beyond the Showreel (Präsentationen, Portfolios für Gestalter*innen) (BLS)

Modulbezeichnung: Blockseminar

Modulkürzel: BLS

Dozent:in: Junker

Inhalt: Der Kurs „beyond the showreel“ behandelt verschiedene Möglichkeiten der Präsentation der gestalterischen und künstlerischen Arbeiten: Showreel, Portfolios, Strukturierung eines Vortrags über die eigene Arbeit Präsentation auf der eigenen Webseite, und schließlich Pitching der eigenen Projektidee.

Im Speziellen beschäftigen wir uns mit der Herausforderung die eigenen Arbeiten so kurz und knapp wie möglich vorzustellen. Am Ende des Seminars stellen die Studierenden ihre eigene Präsentationen vor, die wir in der Gruppe zusammen evaluieren. Ziel des Kurses ist es, einen ersten Blick für das Wesentliche in der eigenen Präsentation zu schärfen, Ideen kurz und knapp auf den Punkt zu formulieren und schließlich die Unterlagen für eine Projektpräsentation zusammenstellen zu können.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Termine: 13.7 bis 16.7: 10 bis 16:30 Uhr, sowie am 28.7 am Nachmittag 14-18 Uhr zur Auswertung der Portfolios

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email bis 31. Mai 2022

DOTMOV 2022 (Präsentationen der Arbeiten aus dem Bereich Bewegtbild)

Modulbezeichnung: Blockseminar

Modulkürzel: BLS

Dozent:in: Prof. Heinz Wyrwich

Inhalt: Wir zeigen die ausgewählten Werke auf der eigens dafür geschaffenen .MOV Veranstaltung einer breiten und interessierten Öffentlichkeit. Das Institut für zeitbasierte Medien präsentiert im regelmässigen Abstand seine Semester- und Abschlussarbeiten. Die Themen und Genres der Filme sind vielfältig. Vom Animationsfilm über den realen Kurzfilm bis hin zum ausgewachsenen Spielfilm findet sich vieles im Portfolio des Instituts.

Der Filmabend wird im Rahmen einer Blockseminarveranstaltung gestaltet, vorbereitet und umgesetzt.

Art der Veranstaltung: Präsenz

Voraussetzungen: Grundstudium

Anmeldung: per Email **bis 10. März2022** - es sind nur noch wenige Plätze frei
