

5 Motion Design	
Motion Design	
Semester	1
Credit Points	5
Pflicht/ Wahlpflicht	Pflicht
Häufigkeit des Angebotes/ Verwendbarkeit	Jedes Semester nach Bedarf der Hochschulen im VFH-Verbund
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dipl.-Des. Antje Umstätter, Beuth Hochschule für Technik Berlin
Lerngebiet	Medieninformatik
Teilnahmevoraussetzungen	Empfohlen wird die erfolgreiche Teilnahme an den Studienmodulen Mediendesign 1+2. Vorteilhaft ist die Teilnahme am Modul "Rich-Media Anwendungen" sowie Kenntnisse in der Audio- und Videotechnik.
Lernergebnisse	<p>Nach dem erfolgreichem Abschluss des Studienmoduls, sind die Studierenden in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interfaces für aktuelle Medien zu entwickeln und zu gestalten • lineare- und nichtlineare Erzählstrukturen zu entwerfen und gestalterisch umzusetzen • interaktive und multimediale Präsentationen medienadäquat zu erstellen und durchzuführen • anspruchsvolle Interaktions- und Interface Konzepte zu konzipieren und zu entwickeln, die auch medienübergreifend auf unterschiedlichen Plattformen, mobil oder online, dargestellt werden können • mit Bewegtbildmontagen / Compositing und der Gestaltung von Motion Graphics praktisch, gestalterisch und methodisch umzugehen • die Elemente des Designprojektmanagement zu skizzieren und zu erklären • Gestaltungsprojekte von der Konzeption bis zur Gestaltung praktisch umzusetzen
Prüfungsvorleistung	keine
Medien-/ Lernform	Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Foren, Chat, Webkonferenzen, Einsendeaufgaben u. a.)
Arbeitsaufwand	<p>Prüfung: 30 Minuten</p> <p>Selbststudium: 129,5 h</p> <p>Betreutes Lernen: 20,5 h</p>

Präsenzinhalte	<p>1. Aktuelle und zukunftsorientierte Motiongraphic-Szenarien in unterschiedlichen Lebens- und beruflichen Welten.</p> <p>2. Narration in linearen und nonlinearen Medien</p> <p>3. Der bildsprachliche und dramaturgisch experimentelle Einsatz von Bewegtbildern bzw. das künstlerische Gestalten multimedialer oder interaktiver Systeme</p>
Prüfungsform	<p>Hausarbeit</p> <p>Belegarbeit mit Kolloquium (0,5 h)</p>
Literatur	<p>Vineyard, J.: Setting up your shots. Michel Wiese Productions, 2000. Die Gestalten Verlag, 2001.</p> <p>Gehr, H.; Ott, S.: Film Design, Visual Effects. Bastei-Lübbe Verlag, 2000.</p> <p>graphic design & opening titles in movies. Gemma Solana / Antonio Boneu, isbn-13:978-84-96309-52-4</p> <p>Kyle Cooper (Monographics). Andrea Codrington, Laurence King Publishing, ISBN 1-85669-329-5, 2008</p> <p>Japanese Motion Graphic Creators 100, ISBN978-4-86100-576-3</p> <p>Storyboard Design. Guiseppe Crisiano, Verlag Stiebner, ISBN: 13:978-3-8307-1343-2</p> <p>Motion Graphics. 100 Design Projects You Can't Miss. Wang Shaoqiang (Ed.): Barcelona 2017, 978-84-16851-29-4 promopress</p> <p>Motion Design: Darstellung aktueller Projekte Daniel Jenett, GUDBERG Verlag (27 Jun 2014), Englisch ISBN-10: 3943061124</p> <p>Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design by Austin Taylor & Francis Ltd (26 Nov 2015), Englisch ISBN-10: 1138812099</p> <p>Adobe After Effects CC Classroom in a Book (2018 release) by Lisa Fridsma, Adobe Press; 01 edition (14 Dec 2017) Englisch ISBN-10: 0134853253</p> <p>Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation and Motion Graphics, Peachpit Press; 01 edition (19 Nov 2015), Englisch</p>

	<p>ISBN-10: 013413365X</p> <p>The Freelance Manifesto: A Field Guide for the Modern Motion Designer. Lioncrest Publishing (31 May 2017), Englisch ISBN-10: 1619616718</p> <p>Motion Graphics in Branding by SendPoints Publishing Co. Gingko Press GmbH; Box Pck edition (15 Oct 2015), Englisch ISBN-10: 9881383579</p> <p>Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up (Required Reading Range) by Ian Crook (Autor), Peter Beare (Autor) FAIRCHILD BOOKS (17 Dec 2015), Englisch ISBN-10: 1472569008</p> <p>The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice by R. Brian Stone (Autor) Taylor & Francis Ltd (24 Aug 2018), Englisch ISBN-10: 1138490806</p>
Eingangszweige	Medieninformatik, Informatik
weitere Hinweise	Dieses Modul wird auf Deutsch angeboten

Studieninhalte
<p>Einführung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definition, Technische und historische Entwicklung von Motion Graphics und Kurzfilm und deren Einsatzmöglichkeiten in Multimedia, Games, Internet, Interaktiver Film, Previsualisierung • Effektives, transmediales und medienadäquates Kommunikationsdesign für Film, TV, Internet, Motion Graphics in Games und Previzualization <p>Visuelle Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegtbildwahrnehmung • Theoretische, dramaturgische und gestalterische Grundlagen motion graphics • Klischees und Symbole • Komposition • Einbindung von grafischen Elementen, Typografie, Masken, Ebenen, Tracking, Keying, 3D Möglichkeiten in motion graphics • unterschiedliche Wirkung von Verfremdung, Lichteffekten, Räumlichkeit, Formate, Perspektive <p>Planung und Umsetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idee • Exposé, Treatment, Storyboard

- Bewegung im Bild: analog, digital, virtuell
- ameratechniken, Einstellungsgrößen
- Kamerastandpunkt und –perspektive
- Kamerabewegungen
- Schwenk, Zoom, Fahrten
- Ton
- Möglichkeiten der Tonmontage synchron oder asynchron

Montage und Schnitt

- Filmsprache Grundlagen
- Länge, Rhythmus und Tempo, Kontinuität von Bild und Handlung (linear und nonlinear)
- Montagearten
- Parallelmontage, assoziative Montage
- Schnitt: Überblendungen, Jump Cut, Stop Motion, Freeze Frame, Trenner, Schnitt in der Bewegung

Einsatzbeispiele

Hier werden Projekte beispielhaft vorgestellt, Gestaltung, Projektmanagement und Techniken werden

- genau durchgespielt
- Logoanimationen
- Filmvorspanngestaltung
- Trailer und Trenner

Abschlussprojekt

Im Abschlussprojekt sollen die Studierenden selbst eine Logoanimation, einen Filmvorspann oder einen Trailer gestalten, je nach Vorgabe des Dozenten. Dabei sollen die Studierenden nach eigenen, gut durchdachten Vorgaben arbeiten und den Projektablauf dokumentieren, um eine Grundlage für künftige Projekte zu haben. Mit dem erstellten Projekt sollten die Studierenden auch eine vorzeigbare Arbeit erstellen, mit der sich später bewerben können.