

Modulbezeichnung	1.6. Medientheorie
Kürzel für Stundenplan	MedT
Semester	1
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. Dr. Küster
Dozent(in)	Prof. Dr. Dr. Küster
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtmodul
Lehrform / SWS	Vorlesung / 2 SWS
Arbeitsaufwand	32 h Präsenz + 32 h Vor- und Nachbereitung = 64 h
Kreditpunkte (gem. ECTS)	3
Voraussetzungen	keine
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden kennen die wesentlichen Grundbegriffe der Medientheorie. Sie sind in der Lage, Beziehungen zu methodischen Fragestellungen der Mediengeschichte sowie der Text- und Bildwissenschaften aufzuzeigen. Sie kennen wesentliche Methoden der Medienanalyse und unterscheiden diese. Sie können Medienentwicklungen aus unterschiedlichen historischen Bezugssystemen heraus benennen. Die Studierenden können die historische Entwicklung der Medien beschreiben und medienspezifische Unterschiede benennen. Bezüglich der Differenz von analoger und digitaler Bilderzeugung können sie eine eigene Interpretation erarbeiten.
Inhalt	Medien sind Informationsvermittler. Sie überbrücken Räume und Zeiten. Als Träger von Informationen benötigen sie Formen in Schrift, Bild und Sprache. Sie tragen in unterschiedlicher Weise zum Verständnis komplexer Strukturen bei und sind an Prozessen der Identitätsfindung maßgeblich beteiligt. Eine besondere Rolle kommt hierbei den digitalen Bildmedien zu. Zwischen stehenden und bewegten Bildern einer medialen Welt ist medienspezifisch zu unterscheiden, zugleich sind im Vergleich dialogische Strukturen aufzudecken. Zu den Arbeitsfeldern gehören Beschreibung und Analyse exemplarischer Beispiele aus der Filmproduktion, der Werbung, der Fotografie, der Gegenwartskunst. Stichworte sind: theoretische Fundierung des Visuellen, Wissenschaft vom Bild, das Verhältnis von Text und Bild, Wahrnehmung und Reflexion, Synästhesie. Mit Spiegelungen von Druckwerken zielt eine auch historisch argumentierende Medientheorie darauf, Anschauungen und Begrifflichkeiten für eine Design-Praxis der Zukunft bereitzustellen.

Band 6: Studiengang Informationstechnologie und Design (ITD)

Literatur	Bolz, Norbert (2007): Das ABC der Medien, München, McCloud, Scott (2001): Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst, Hamburg, Pias, Claus et al. (Hrsg.) (2002): Kursbuch Medienkultur. Die massgeblichen Theorien, Hawkins, Jeff (2006): Die Zukunft der Intelligenz, rororo.
Studien-/Prüfungsleistungen	Projektarbeit, Prüfungsvortrag