

8 Mediendesign 2 Media Design 2	
Semester	2
Dauer (Semester)	einsemestrig
Credit Points	5
Pflicht/ Wahlpflicht	Pflicht
Häufigkeit des Angebotes/ Verwendbarkeit	jedes Semester nach Bedarf der Hochschulen des VFH-Verbundes
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dipl.-Des. Antje Umstätter, Beuth Hochschule für Technik Berlin
Lerngebiet	Medien
Teilnahmevoraussetzungen	keine
Lernergebnisse	<p>Nach dem erfolgreichen Abschluss des Studienmoduls, sind die Studierenden in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bewusst und kreativ mit bildgestalterischen Mitteln in unterschiedlichen Medien umzugehen</li> <li>• die konzeptionellen Voraussetzungen zu erfassen und die medialen Gesetzmäßigkeiten zu berücksichtigen,</li> <li>• die gestalterische Fachterminologie der mediengestalterischen Grundlagen zu verstehen und selber zu verwenden</li> <li>• bildgestalterische Mittel in unterschiedlichen Medien bewusst und kreativ anzuwenden</li> <li>• Konzeptionen und Entwürfe zu erstellen</li> <li>• Bildräume und Oberflächen im Rahmen der Interfacegestaltung zu verstehen und zu präsentieren</li> <li>• mediale Gegebenheiten wie bspw. Zeit und Raum zu analysieren</li> <li>• Interfaces und mediale Bildräume zu entwerfen</li> <li>• fotografisches und bildgestalterisches Grundlagenwissen anzuwenden</li> <li>• das technische und das inszenierte Bild zu unterscheiden und zu beschreiben</li> <li>• Bilder zu konstruieren und zu dekonstruieren,</li> <li>• Comosings zu erstellen und fotografische Serien zu entwerfen</li> <li>• Farb-, Zeit- und Raum-Modelle anhand von Beispielen bekannter Bildgestalter zu diskutieren und gestalterische Gesetzmäßigkeiten zu erkennen</li> <li>• Die Gestaltung als Prozess innerhalb der Gesellschaft zu erläutern</li> <li>• mediale Eigengesetzmäßigkeiten zu erkennen und bei der Gestaltung zu berücksichtigen</li> <li>• bildgestalterische Mittel in unterschiedlichen Medien anzuwenden</li> <li>• mediale Bildräume zu analysieren</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreativitätstraining und Brainstorming für den Gestaltungsprozess einzusetzen</li> <li>• Die Prozesse des Entwurfs an Beispielen zu erklären</li> </ul>
Prüfungsvorleistung	Pflicht-Präsenzteilnahme (8 x 45 Minuten)
Medien-/ Lernform	Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Foren, Chat, Webkonferenzen, Einsendeaufgaben u. a.) sowie Präsenzphasen
Arbeitsaufwand	Prüfung: 120 Minuten Selbststudium: 124 h Betreutes Lernen: 26 h Vorbereitung PVL: 0 h
Präsenzart	erfordert physische Anwesenheit
Präsenzinhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Korrektur der online gestellten Aufgaben</li> <li>- Beispielhaftes Entwerfen am Rechner</li> <li>- Besprechung und Vergleichsstudien der studentischen Arbeiten</li> <li>- Kolloquium</li> </ul>
Prüfungsform	Klausur (120 min.)
Literatur	Grafikdesign - Grundmuster des kreativen Gestaltens, Gavin Ambrose, Paul Harris Verlag, rororo ISBN 3 499 61243 Crashkurs Typo und Layout, Verlag rororo ISBN 3 499198150 Buchstabenkommenseltenallein, Indra Kupferschmidt, Font Shop Edition Verlag Niggli AG, Sulgen/ Zürich, ISBN 3-7212-0501-4 Double Loop, Basiswissen Corporate Identity, Robert Paulmann, Verlag Hermann Schmidt Mainz, ISBN 3-87439-660-6 Typo und Layout im Web, Ulli Neutzling, rororo Verlag, ISBN 3499612119 Visuelle Kommunikation, Design Handbuch, Ditrich Reimer Verlag Berlin, ISBN 3-496-01106-8 Typo Digital, Veruschka Götz, Verlag rororo, ISBN 3-499-61249-8 Layout Digital, David Skopec, rororo Verlag, ISBN 3-499-61250-8 Sauthoff, Daniel; Wendt, Gilmar; Willberg, Hans Peter Schriften erkennen: eine Typologie der Satzschriften für Studenten, Grafiker, Setzer, Buchhändler und Kunsterzieher Verlag Hermann Schmidt Mainz, 1996 Willberg, Hans Peter; Forssman, Friedrich: Lesetypographie. Verlag Hermann Schmidt Mainz, 1997 Willberg, Hans Peter: Wegweiser Schrift: Erste Hilfe für den Umgang mit Schriften was passt – was wirkt – was stört, Verlag Hermann Schmidt Mainz, 2001 Friedl, Friedrich; Ott, Nicolaus; Stein, Bernhard: Typography – when who how,

	<p>Typographie – wann wer wie  Typographie – quand qui comment  Könemann Verlagsgesellschaft mbH, 1998  Spiekermann, Erik: Ursache &amp; Wirkung: ein typografischer Roman H. Berthold AG, Berlin, 1986  Spiekermann, Erik: Studentenfutter oder: Was ich schon immer über Schrift &amp; Typografie wissen wollte, mich aber nie zu fragen traute. Context GmbH, Nürnberg, 1989</p>
weitere Hinweise	Dieses Modul wird auf Deutsch angeboten

Studieninhalte
<p><b>Teil I - Bildgestaltung</b>  01 EBG - Einführung Bildgestaltung  02 BLK - Bildkonzept  03 GML - Gestalten mit Licht  04 BOP - Bildoptimierung  05 FRS - Freistellen  06 ILU - Illustration und Infografik</p> <p><b>Teil II - Corporate Design</b>  07 COD - Corporate Design</p> <p><b>Teil III - Webprojekt</b>  08 EWP - Einführung Webprojekt  09 TGL - Technische Grundlagen  10 SPL - Siteplanung  11 SCD - Screendesign  12 IFD - Interface Design  13 GES - Gegenwärtige Entwicklungen im Screendesign</p> <p><b>Teil IV - Barrierefreies Webdesign</b>  14 EBF - Einführung Barrierefreiheit  15 ANA - Anforderungsanalyse  16 LAD - Layout und Design  17 PRT - Prototyp  18 UMB - Umsetzung und spezielle Bereiche</p>