

1. Sem.	Typografie 1
LV Nr.:	1112
Modul:	Typografie
Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP
Thema:	Typografie
Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt
Teilnehmende:	1. Semester Kommunikationsdesign bzw. Wiederholer
Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Di, 09:00 – 14:00 / Raum B2.219
Erste LV:	16.4.2024
Orga:	Typografie Prof. Christine Bernhardt Gruppe 1 + 2: Di. 09:00 – 10:30 Uhr / B2.219 Gruppe 1: Di. 10:45 – 12:15 Uhr / B2.219 Gruppe 2: Di. 12:30 – 14:00 Uhr Indesign Basics Gruppe 2: Di. 10:45 – 12:15 Uhr / B2.213 Gruppe 1: Di. 12:30 – 14:00 Uhr / B2.213
	Im kommunikativen Kontext kann Typografie informative, inszenierende und illustrative Funktionen übernehmen. Wichtig ist die bewusste Differenzierung und gezielte Steuerung im Gestaltungsprozess. Seminarinhalte: – Historische Entwicklung der lateinischen Schrift – Funktionale und formal-ästhetische Kriterien beim Einsatz typografischer Mittel in verschiedenen Medien wie Buch, Magazin, Plakat und am Bildschirm – Entwicklung medienspezifischer Gestaltungskonzepte mit konstanten und variablen Elementen – Praktische Gestaltungsaufgaben zur Optimierung von Entwurfstechnik und mikrotypografischer Ausführungsqualität – Kritische Auseinandersetzung mit typografischen Stilmitteln – Experimentelle Gestaltung mit Handschrift – Software-Schulung in aktuellen Layoutprogrammen (Indesign)
Limit:	Max. 40 Studierende
LNW:	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Gestaltungsaufgaben, Referat, Kursdokumentation in Form eines Typo-Magazins (Ausdruck + PDF), Typo-Skizzenbuch und Mappe mit Originalen zur Handschrift Abgabe: 1.8.2024

1. Sem.	Fotografie
LV Nr.:	1122
Modul:	Fotografie
Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP
Thema:	Fotografie
Lehrkraft:	Axel Stephan
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Do, 10:00 – 17:30 / Raum R 219+B2.Fotostudio Fotografie Axel Stephan Do. 10:00 – 11:30 Uhr / B2.219 und 218 Gruppe 1: Do. 11:45 – 13:15 Uhr / B2.219 Gruppe 2: Do. 14:15 – 15:45 Uhr / B2.219 Gruppe 3: Do. 16:00 – 17:30 Uhr / B2.219 Technik, Fotostudio Roger Richter Gruppen: Fr. 09:00 – 13:15 Uhr / B2.Fotostudio Softwareschulung Stanislaw Chomicki 14:00 – 15:30 / online 18.4.24 Willkommen zum Grundlagenkurs Fotografie
Erste LV:	18.4.24 Willkommen zum Grundlagenkurs Fotografie
	Wir werden in Präsenz und teilweise online organisieren. Das Seminar findet im Plenum und in Teilgruppen statt, Details und Gruppeneinteilung werden am Kursbeginn bekannt gegeben. Sie sollen einen Einblick in das Medium Fotografie erhalten, seine Geschichte, wichtige Personen und Positionen und auch seine technischen Grundlagen. Die Lehrveranstaltung besteht aus einer wöchentlichen Vorlesung und Arbeit in kleineren Gruppen, darin wird sowohl praktisch gearbeitet und Ihre Fotos werden präsentiert und diskutiert. Es sind eine große Hauptarbeit anzufertigen und etwa acht kleinere gestalterisch/technische Aufgaben, die jeweils in der übernächsten Woche abzugeben sind. Ihr Hauptthema präsentieren Sie kontinuierlich in Zwischenergebnissen im Seminar. Zusätzlich schreiben Sie einen Werkbericht über Ihre Hauptaufgabe, abzugeben mit dieser Aufgabe am Semesterende. Zur Prüfungsleistung in Fotografie gehören auch die Studio- und Softwarekurse bei Herrn Andreas Schlote und Stanislaw Chomicki, die Teilnahme daran ist verpflichtend.
LNW:	10 Bilddateien Projekt „Meine Welt“,

dazu ein Werkbericht als PDF,
Zusammenstellung Bilddateien der kleineren Kursprojekte

Abgabe: 18.07.2024

1. Sem.	Zeichnen 1	1. Sem.	Visuelle Grundlagen	1. Sem.	Propädeutikum Studium
LV Nr.:	1132	LV Nr.:	1142	LV Nr.:	1161
Modul:	Zeichnen	Modul:	Visuelle Grundlagen	Modul:	Theorie 1
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP	Thema:	Propädeutikum Studium
Thema:	Zeichnen statt reden!	Zulassungsart:	Projektvergabe	Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt
Lehrkraft:	Nana Rausch (Vertretungsprofessorin „Illustration“)	Thema:	Visuelle Grundlagen	Teilnehmende:	Studierende im 1. Semester Kommunikationsdesign bzw. Studierende, die diese Lehrveranstaltung noch nicht erfolgreich absolviert haben
Form:	Seminar/Übung	Lehrkraft:	Jacqueline Hen	Form:	Vorlesung
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 14:45 – 17:45 / Raum B2.217 Gruppe A: 14:45–16:15 Uhr Gruppe B: 16:30–18:00 Uhr	Form:	Seminar	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Freitag, 12. April 2024 (letzter Tag der Erstwoche)
Erste LV:	Mo 15.04.2024, 14:45 Uhr	Zeit/Raum:	Mi, 09:00 – 14:00 / Raum 219	10:00–16:00 Uhr	
Orga:	Zum ersten Termin am 15.04.2024 erscheinen alle um 14:45 Uhr. An diesem Tag teilen wir die Gruppe in A&B auf. Es wird drei online Seminare geben: 13.05.2024, 03.06.2024, 24.06.2024	Das Seminar "Visuelle Grundlagen" erkundet grundlegende Phänomene der Visuellen Kommunikation. Dazu gehören Themen wie Wahrnehmung, Farbe und Form, Rhythmus und Struktur, Licht und Raum, Bewegung und Interaktion.		Freitag, 19. April 2024	
Zeichnen statt reden!		Diese Bereiche werden aus den Perspektiven von Kunst, Wissenschaft und Technik vorgestellt und in der Gestaltung integrativ bearbeitet. Das exemplarische, handlungsorientierte Vorgehen führt zu eigenen Arbeiten und befähigt zur weiteren Aneignung, die in allen zukünftigen Arbeitsfeldern eingesetzt werden kann.		10:00–17:30Uhr	
In diesem Kurs werdet ihr vor allem zeichnen und experimentieren. Bleistift, Marker, Pinsel, Stempel... So viele Möglichkeiten, ein Abbild zu schaffen, sei es von der Wirklichkeit oder von einer Idee.		LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen und Übungen, Gestaltungsaufgaben, Dokumentation als PDF Abgabe: 01.08.2024	Orga:	Termin: Freitag, 12. April 2024 (am Campus im Raum 219 im Glashaus)
Ziel des Kurses ist, dass ihr lernt, euch zeichnerisch auszudrücken.					• 10:00 Studienorganisation / -planung > Prof. Bernhardt
Neben den Aufgaben im Kurs werdet ihr ein Skizzenbuch führen, das am Ende des Semesters reich gefüllt sein wird. Ein Skizzenbuch kann dabei helfen, Arbeits-Prozesse zu verfolgen und zu reflektieren und darüber hinaus Inspiration für spätere Projekte sein.					• 11:45 Präsentation / Dokumentation > Bea Bug
Gemeinsam werdet ihr über eure Arbeiten sprechen und lernen, euch gegenseitig Feedback zu geben.					• 14:15 Angebote des LehrLernZentrums der Hochschule RheinMain Simone Marx (Sprachenzentrum) Lucas Kraus (LehrLernZentrum und Hochschulsport)
Inhalte: Zeichnen Hinschauen Skizzenbuch führen Zeichentechniken Experimentieren					Termin: Freitag, 19. April 2024 (am Campus im Raum 219 im Glashaus)
LNW:	Pünktliche Teilnahme an allen Seminaren und praktischen Übungen (inkl. Hausaufgaben) • Skizzenbuch mit allen "Skizzenbuch-Aufgaben" • kleine Mappe mit allen Aufgaben				• 10:00 Prüfungsordnung KD > Prof. Ercan
Abgabe: 15.07.2024					• 11:45 Recherche / wiss. Arbeiten > Prof. Steiner
					• 14:15 Praxissemester > Prof. Pichler
					• 16:00 Auslandsstudium > Prof. Bernhardt
				Das Propädeutikum ermöglicht den Studierenden, die Zusammenhänge unterschiedlicher studienrelevanter Bereich besser zu erkennen und deren Bedeutung für den erfolgreichen Verlauf ihres Studiums einzuschätzen.	
				Limit:	Max. 40 Studierende
				LNW:	Anwesenheit bei allen Vorträgen und kurzes schriftliches Feedback Abgabe: 1.5.2024

1. Sem.	Kunstgeschichte
---------	-----------------

LV Nr.: 1162/Kunstgeschichte (SS 24)
 Modul: Theorie 1
 Thema: **Kunstgeschichte**

Lehrkraft: Britta Kadolsky

Keine Raumangabe

Mittwoch: 14:00 - 17:15, zweiwöchentlich
 (Städel Museum Frankfurt)

Mittwoch, 05.06.2024 15:00 - 18:00

(MMK - Museum für Moderne Kunst, Frankfurt)

Mittwoch, 03.07.2024 15:00 - 18:00

(Campus, letzte Doppelstunde, Evaluierung, Feedback)

Mittwoch, 17.07.2024 14:00 - 17:15

Diese Lehrveranstaltung der Kunstgeschichte vermittelt den Studierenden Kenntnisse von Kunstwerken von der klassischen Moderne bis zur Gegenwart. Die wesentlichen Strömungen künstlerischer Arbeit werden vermittelt. Mithilfe von Bildern wird die Relevanz und die Bedeutung der Kunst in Bezug auf den Kontext, die Funktion, die mediale Präsenz, die Ikonenbildung und unser kollektives Gedächtnis aufgezeigt. Hierfür werden einige wichtige Künstler:innen und ihre Kunstwerke intensiver betrachtet. In einer visuell geprägten Welt mit einer Flut an Bildern ist neben einem Überblick über die geschichtlichen Zusammenhänge auch eine detaillierte Beschäftigung mit einigen bedeutenden Werken wichtig. Dafür werden Museumsbesuche in Frankfurt (Städel, Schirn) Kursbestandteil sein. Das Studium vor Originalen ist ein wichtiger Aspekt in der Kunstgeschichte.

Aktive und regelmäßige Mitarbeit ist eine Voraussetzung für den Kurs.

Geplant sind kurze Referate in der Uni und vor den Originalen im Museum sowie Diskussionen im Plenum.

3 CP, 2SWS, Seminaristischer Unterricht

2. Sem.	Text, Konzept
---------	---------------

LV Nr.: 2112
 Modul: Text & Konzeption
 Stunden/CP: 4 SWS / 4 CP
 Thema: **Texten kennenlernen, Textenkönnen lernen**

Lehrkraft: Prof. Dipl. Des. Taner Ercan
 Form: Seminar
 Zeit/Raum: Präsenzunterricht
 Mi, 14:15 – 17:30 / Raum 232

Erste LV: Mit. 17.04.2024
 Orga: Zeiten:
 Mi, 14:15 – 17:30

Erste Vorlesung:
 Mi, 17.04.2024

Ort:
 232

Wir lernen in diesem Seminar das Texten kennen. Und was man mit Text so alles anstellen kann. Zum Beispiel in der Werbung. Oder wo auch immer guter Text zu entdecken ist. Dazu schauen wir uns viele Texte an – und denken uns in vielen kleinen Übungen noch mehr Texte selber aus. Learning by doing. Ziel ist es, die Neugier für Text zu wecken und ein Gespür dafür zu bekommen. Der Kurs findet als Präsenzveranstaltung statt. Am Ende des Semesters erstellt ihr ein Booklet mit allen Arbeiten, die in dem Kurs entstanden sind. Das wird euer Leistungsnachweis sein.

Memo: Mit. 14:15 – 17:30 Uhr in Raum 232
 LNW: Booklet mit allen Arbeiten, die in dem Kurs entstanden sind. Ausgedruckt und digital.
Abgabe: 01.08.2024

2. Sem.	Interaktiv
---------	------------

LV Nr.: 2122
 Modul: Interaktiv
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Grundlagen Interactive - CCI // Corporate Design und digitale Kommunikationsmaßnahmen für ein Institut**

Lehrkraft: Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz
 Form: Seminar
 Zeit/Raum: Präsenzunterricht
 Do, 14:15 – 14:45 / Raum B.2. / 232

Erste LV: 18.04.2024
 Orga: Präsenzunterricht. Gearbeitet wird in Projektgruppen.

01 Redesign der Corporate Identity sowie des Erscheinungsbildes des neuen „CCI Instituts for Corporate Communication & Identity“ der Hochschule im Rahmen des CCI LAB

02 Analyse und Recherche sowie Unterstützung bei der Entwicklung eines neuen Erscheinungsbild für den Studiengans Kommunikationsdesign im Rahmen des CCI LAB

Voraussetz.: • Stud.IP für den Austausch und den NASS Server zur Ablage von Dateien.

• Zoom

Begleit. LVs: • XD, Photoshop, Illustrator und figma für das Prototyping
 Limit: Software Übung 2122 von David Bascom
 LNW: Max. 40 Studierende

• Prototyp im Rahmen der Abschlusspräsentation
 • Pünktliche Teilnahme an allen Präsenzveranstaltungen
 • Bearbeitung der Gruppen Aufgaben und Vorstellung der Ergebnisse
 • Abschlusspräsentation: 11.07.2024

Abgabe: 25.07.2024

2. Sem.	Interactiv
LV Nr.:	2122 (b)
Modul:	Interaktiv
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Thema:	Grundlagen Interactive
Lehrkraft:	Dipl.-Des. David Bascom
Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 10:00 – 13:00 · 14-täglich / Raum 213
Erste LV:	17.04.2024
Orga:	Der Unterricht erfolgt in 2 Gruppen, jede Gruppe hat 14-täglichen Unterricht. Die Gruppeneinteilung erhältet ihr am Semesteranfang per E-Mail. Am Ende jeder Vorlesung gibt es eine praktische Stegreif-Aufgabe. Diese Aufgabe ist bis zur nächsten Vorlesung (14 Tage später) umzusetzen und mitzubringen.
	Gruppe A: 14-täglich mittwochs, 10:00 h – 13:00 h erste Vorlesung: 17.04.2024
	Gruppe B: 14-täglich mittwochs, 10:00 h – 13:00 h erste Vorlesung: 24.04.2024
	Zeiten: Mi, 10:00 – 13:00 · 14-täglich Ort: Raum 213
	Der Kurs gibt einen umfassenden Einblick zu verschiedenen aktuellen Themen des Interactive Design und Prototyping. Anhand vieler praxisnaher Beispiele und Stegreif-Übungen gehen wir auf Forschung zu den Fragen: <ul style="list-style-type: none"> • Was macht eigentlich eine gute App oder Webseite aus? • Welche wichtigen Fragen muss ich zu Beginn des Designprozesses stellen? • Welche Werkzeuge brauche ich zum Konzipieren, Gestalten und Umsetzen von Apps/Webseiten?
Voraussetz.:	Ein (kostenloser) Account auf figma.com für das Prototyping
Memo:	-
LNW:	Als Leistungsnachweis wird gefordert: <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an allen Veranstaltungen (Anwesenheitsliste) • Bearbeitung der Stegreif-Aufgaben • Vollständige Abgabe aller Stegreif-Aufgaben des Semesters über die Cloud

Abgabe: 09.08.2024

2. Sem.	Film
LV Nr.:	2132
Modul:	Film
Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP
Thema:	Grundlagen Filmgestaltung
Lehrkraft:	Prof. Tom Schreiber
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 09:00 – 17:45 / Raum B1. AV-Studio und B2.232
Orga:	Erste Vorlesung: 15.04.24
	Zeiten: Mo, 09:00 – 17:45
	Ort: B1. AV-Studio und B2.232
	Das Seminar vermittelt die begrifflichen, theoretischen und praktischen Grundlagen des Filmemachens. Anhand von Beispielen, technischen Einführungen und praktischen Übungen wird in diesem Seminar das Grundwissen erlangt, um eigenständig Filmprojekte erarbeiten zu können.
Memo:	Wir werden im Unterricht folgende Sowftware benutzen:
	BlackMagic Davinci
LNW:	Regelmäßige Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen Diverse Übungen (Abgaben laufend) Endaufgabe (Gruppenarbeit)
	Abgabefrist: 15.08.24

2. Sem.	Motion Design	2. Sem.	Designgeschichte	2. Sem.	Konzept und Marketing
LV Nr.:	2142	LV Nr.:	2152	LV Nr.:	2154
Modul:	Motion Design	Modul:	Theorie 2	Modul:	Theorie 2
Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Thema:	Einführung in die Grundlagen des Motion Designs	Thema:	Designgeschichte	Thema:	Brand Spaces – Einführung in die räumliche Markenkommunikation
Lehrkraft:	Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching	Lehrkraft:	Prof. Dr. Theo Steiner	Lehrkraft:	Janina Poesch (Vertretung Prof. Betty Schimmelpfennig)
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Gruppenaufteilung mit After Effects bei Sven Heller	Form:	Seminar	Form:	Seminaristischer Unterricht
Orga:	Präsenzunterricht	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Di, 10:00 – 13:15 · 14-täglich / Raum 201 23.04.2024, 07.05.2024, 21.05.2024, 04.06.2024, 18.06.2024, 25.06.2024, 02.07.2024	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht
	Zeiten: Do, 08:00 – 13:15 Müller-Büsching: Do, 08:00–09:30 / Nachtigall 10:00–13:15	Erste LV:	23.04.2024	Termine:	Dienstags von 09:00 – 12:15, 14täglich, in Präsenz
	Heller: Fr. 10:00 – 13:15 / Fr. 14:00 – 17:15 (Ort: B2. 213/ Zoom. Gruppenaufteilung.) Gruppenaufteilung mit After Effects bei Sven Heller	Orga:	Das Seminar besteht aus Vortragen des Lehrenden, zwei Uebungen (je 15% der Gesamtnote), einer studentischen Praesentation zu einem vorgegebenen Thema der Designgeschichte (40%). In die Gesamtnote fließen auch aktive Mitarbeit (15%) sowie die PDF-Dokumentation (plus Handout) der Praesentation mittels angemessener, sprechender und verstaendlicher Bild- und Textteile ein (15%).	Erste LV:	Für Details siehe Ablaufplan in Stud.IP 16.04.2024
	Das Seminar vermittelt die begrifflichen, theoretischen und praktischen Grundlagen von Motion Design. Anhand von Beispielen, technischen Einführungen und praktischen Übungen wird in diesem Seminar das Grundwissen erlangt, um eigenständig Animationsfilm Projekte erarbeiten zu können.		In diesem Seminar untersuchen wir die Designdebatten vom Ende des 19. Jahrhunderts bis zur Gegenwart: die Ideale des Funktionalismus: Zweckmäßigkeit, messbare Schoenheit, Rationalisierung und optimierbare Konstruktion. In neuerer Zeit Parameter wie Emotionalitaet, Geschlecht, Nachhaltigkeit, Qualitaet, Glueck oder Lebensstil.		Brand Spaces inszenieren Marken als vierdimensionale Räume (inkl. Zeit) der Erfahrung und des Erlebnisses. Hier können Marken einen wirklichen Mehrwert liefern, indem sie Erlebnisse gestalten, die für uns Menschen wertvoll und nachhaltig sind. Indem sie die Interaktion von Mensch und Marke in den Fokus stellen. Welche Arten von erweiterten Markenumgebungen gibt es? Welche Parameter, welche Prinzipien wirken hier? Wie können analoge mit digitalen Räumen sinnvoll, überraschend, innovativ verbunden werden? Sind diese temporär oder permanent? Real oder virtuell? Wir analysieren und bewerten aktuelle Cases (nicht nur aus dem Brand-Kontext), erfahren Insights aus dem Agentur-Alltag und übersetzen das Gelernte anhand von kleinen Übungen in die Praxis.
	Soundediting/Sounddesign im Postproduktionsprozess: Allgemeine Einführung in Software (Adobe Audition, Ocenaudio etc.) für die Bearbeitung (u.a. Optimierung von O-Ton, Abmischung) und Erstellung von Filmsound. Vorstellung diverser lizenzfreier Online-Soundbibliotheken für Projektarbeiten.	LNW:	Die Gesamtnote errechnet sich aus den beiden Übungen (je 15%), der 30-minütigen Gruppen-Präsentation (40%), der aktiven Mitarbeit (15%) sowie der schriftlichen Dokumentation der Präsentation + Handout als PDF (15%). Abgabe: 04.08.2024	Inhalte: Grundlagen der räumlichen Markenkommunikation Raumwirkungsprinzipien Raumwahrnehmung und -erfahrung Multimodalität und das Einbeziehen aller fünf Sinne Cases Trends und Strömungen praktische Fingerübungen zur Vertiefung des Erlernten Präsentation zu einem kursrelevanten Thema (Teamwork) Insights aus der Praxis	
Voraussetz.:	Regelmäßige Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen			Memo:	Weiterführende Literatur wird (in Teilen) bereitgestellt.
Memo:	*Sven Heller (Grundlagen MotionDesign und Animation / After Effects) Abgabetermin der Übungsaufgabe: 05.07.24			LNW:	Pünktliche Teilnahme an allen (Video-)Seminaren und praktischen Übungen sowie Theorie-Aufgabe (Präsentation zu einem kursrelevanten Thema) und Praxis-Aufgabe (Prototype „Räumliche Darstellung“) mit Präsentation der Ergebnisse. Abgabe: 16.07.2024 (inkl. Kurspräsentation)
	*Frank Nachtigall (Grundlagen Soundediting / Sounddesign im Postproduktionsprozess) Abgabetermin der Übungsaufgabe: 14.08.24				
Limit:	Max. 40 Studierende				
LNW:	Diverse Übungen /Endaufgabe Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Filmvorspanns. Abgabe: 14.08.24				

KD/C	Einführungsprojekt / Einführungsprojekt
LV Nr.:	3_04
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Corporate Design A
Lehrkraft:	Kai Staudacher
Teilnehmende:	Reserviert für Studierende des 3. Semesters
Form:	Seminar
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 10:00 – 13:00 / Raum 232 Mittwoch, 10.00 bis 13.00
Erste LV:	17.04.2024
In der ersten Semesterhälfte zunächst die Theorie: Marke, Briefing, Konzeption, Entwurf, Projektmanagement. In der zweiten Hälfte wird das Erlernte umgesetzt und in Teamarbeit ein Corporate Design erstellt und präsentiert.	
Voraussetz.:	Dieses Einführungsprojekt ist ausschließlich für Studierende des 3. Semesters reserviert
Memo:	Leistungsnachweis ist das finale Corporate Design sowie eine Dokumentation des Erstellungsprozesses
LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Präsentation der Semesterarbeit, Abgabe einer Dokumentation Abgabe: 17.07.2024

KD/C	Corporate Design B / Projekt Corporate Design B
LV Nr.:	3_06
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Wein & Design
Lehrkraft:	Steffen Schindler, Leiter Marketing national und international, Deutsches Weininstitut
Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester
Form:	Projekt
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 14:15 – 17:45 / Raum 221
Erste LV:	15.4.2024
Orga:	Projekt-Treffen in Präsenz am Campus, Besuche der Winzerbetriebe innerhalb der kleinen Teams, Begleitung durch das Deutsche Weinbauinstitut und Teamarbeit mit Jung-Winzern in Form von Online-Meetings
In diesem Kooperationsprojekt geht es darum, junge Design-Studierende der Hochschule RheinMain und junge Winzer aus ganz Deutschland im Rahmen eines Studienprojekts zusammen zu bringen, um die beiden Arbeitsfelder mit ihren Anforderungen, Strategien und Potenzialen kennen zu lernen und gemeinsam an Corporate Design-Aufgaben aus dem Bereich der Weinvermarktung zu arbeiten. In kleinen Teams aus Designern und Jungwinzern werden wir die Situation einzelner Weinbaubetriebe analysieren, Bedürfnisse im Bereich Marketing und Design herausarbeiten und individuelle Aufgabenstellungen für die Designstudierenden festlegen (z.B. Logo und Erscheinungsbild für einen Betrieb, Etikettengestaltung für eine Produktreihe, Imagebroschüren, Preislisten, Social Media-Kampagne, Eventideen, etc.). Im Laufe des Semesters arbeiten die Teams an Ideen und Entwürfen und tauschen sich kontinuierlich mit ihren Winzern aus. Gemeinsame Präsentationen und Besprechungen werden dabei immer wieder Einblicke in die Arbeit der anderen Teams und gegenseitige Anregungen geben.	
Voraussetz.:	Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.
Limit:	Max. 15 Studierende
LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen und Sonderterminen. Digitale Team-Präsentation mit Printout. Abgabe einer individuellen Dokumentation mit persönlicher Leistungsübersicht als PDF. Abgabe: 1.8.2024

KD/C	Event, Ausstellungsdesign / Projekt Event- und Ausstellungsdesign A
LV Nr.:	3_22
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	6 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Werkschau
Lehrkraft:	Prof. Dr. Theo Steiner
Form:	Projekt
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 14:15 – 16:45 / Raum 201 Da es sich um ein Projekt handelt, betreffen diese Zeitanlagen näherungsweise die wöchentlichen Sessions. Ein großer Teil des Workloads wird in kleineren Teams, nach Vereinbarung und teilweise auch vor Ort in der Ausstellungslocation absolviert.
Erste LV:	17.04.2024
Orga:	Die Studierenden arbeiten in Gruppen an den verschiedenen Aufgaben: Corporate Design, Projektorganisation, Katalogdesign, Website, Fotografie (Porträts, Installation views, Making-of), Raumkonzept und Ausstellungsgestaltung.
Das Team der Werkschau betreut eine der wichtigsten Veranstaltungen des Studiengangs – die Abschlussausstellung. Für die Veranstaltung ist ein Corporate Design samt Motto zu entwickeln und in Form von Drucksachen, Website und Ausstellungslook umzusetzen.	
Begleit. LVs:	Gerne in Verbindung mit der Methoden-LV 4_42 Designer-Werkstatt: "Mediale Inszenierung Werkschau" von Prof. Böttger Müller-Büsching
Limit:	Max. 15 Studierende
LNW:	Die Studierenden entwickeln in kleinen Teams Lösungen für die jeweiligen Aufgaben und realisieren diese. Als Leistungsnachweis zählen die Gestaltung und Produktion der einzelnen Aufgaben und der gesamten Ausstellung. Abgabe: 04.08.2024

KD/C	Crossmediale Gestaltung / Projekt Event- und Ausstellungsdesign B
------	---

LV Nr.: 3_24
 Modul: Projekt
 Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Observing Digital Liveforms in Extended Realities – Experimental XR/AR-Installations**

Lehrkraft: Prof. Betty Schimmelpfennig
 Form: Seminar/Übung
 Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache
Dates: Wednesdays from 09:00 – 13:00, weekly

For details see schedule in Stud.IP
 Erste LV: 17.04.2024 (Kickoff together with Paul Ferragut)

Emerging technologies like spatial computing are transforming our living spaces into digitally enriched environments that blur the boundaries between the real and the virtual. In this blended phygital space we encounter different kinds of digital liveforms and humanlike replicas – (our) digital alter egos – that often appear to be an inanimate empty shell. Or might they even be quirky, surprising, poetic, ...?
 In this course you will take a deep dive into the relevant topic of “digital identities” and related issues. In teams of two, you will develop your own approach on the topic and realize it as an XR/AR-prototype. In addition you might also want to focus on haptic and multisensory interactions, which aim to truly interlink the analog and the digital, supported by seamless integration (via Meta Quest 3) and storytelling elements.

Let's observe and play together!

Voraussetz.: **For 3d-lovers with tech appeal! Focus: Aesthetics + 3d + Tech.** You should be firm in 3d and have a distinct antenna for learning new programs as we will start on an upper level! There will be a lot of new things to learn, so keep your head free for those to come!

The seminar requires a high degree of self-organization and self-motivated learning! Teamwork.
Course language: Partly in English
 Begleit. LVs: **Accompanying and obligatory course „4_68 Technik Interactive A/Darstellung Technik G (Observing Digital Liveforms in Extended Realities)“, Paul Ferragut**

Limit: Max. 8 Studierende
 LNW: Punctual participation in all seminars and practical exercises, (interim-) presentations and colloquia as well as planning, conception, visualization and realization of an own approach on the topic as an XR/AR-prototype.
Abgabe: 24.07.2024 (inkl. Kurspräsentation)

KD/C	Film B / Projekt Film B
------	-------------------------

LV Nr.: 3_28
 Modul: Projekt
 Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Musikvideo**

Lehrkraft: Prof. Tom Schreiber
 Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache
 Einzeltermine + Drehblock tba
 Erste LV: Mi 17.4. 17:00– 20:00

In diesem Projekt soll ein Musikvideo konzipiert werden. Dieses wird dann von der Erstellung des Drehplans, über das Casting, den Dreharbeiten bis zur Postproduktion gemeinsam realisiert. Jede/r Teilnehmer:in wird dabei wichtige Funktionen eines Filmteams besetzen: Regie, Kamera, Ton, Ausstattung, Schnitt.

Memo: Teamarbeit
 Limit: Max. 15 Studierende
 LNW: Fertiges Musikvideo
Abgabe: 15.08.24

KD/C	Animationsfilm A / Projekt Animationsfilm B
------	---

LV Nr.: 3_34
 Modul: Projekt
 Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Motion Design - Projection Mapping and 3D Printing**

Lehrkraft: Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching
 Zeit/Raum: Präsenzunterricht
 Do, 10:00 – 14:00 / Raum B1.33 und B1.35

Erste LV: 18.04.24
 Orga: Präsenz

Zeiten:
 Do, 10:00 – 14:00

Erste Vorlesung:
 18.04.24

Inhalt: Mediale Inszenierung – Projection Mapping
 Ziel dieses Projektes ist es innovative und experimentelle mediale Bespielungskonzepte mit Hilfe von Projection Mapping und 3D Druck zu erstellen. Die Studierenden entwickeln eine 3D Skulptur am Rechner, die Sie dann Mittels 3D Druck physisch erstellen, um ein Motion Design zu entwickeln.
 Der Focus der Motion Design Projekte liegt auf der Transformation von Skulptur durch Medien.

Voraussetz.: verpflichtend: 4_66 Darstellung Technik F / Projection Mapping + 3D-Printing; in englischer Sprache / Paul Ferragut

gewünscht: 4_58 Darstellung Technik C / 3D Motion Design: Cinema MoGraph Skills / Benjamin Lion
 Begleit. LVs: 4_66 _Darstellung Technik F / Projection Mapping + 3D-Printing; in englischer Sprache

Limit: Max. 12 Studierende
 LNW: Konzeption, Gestaltung und Produktion einer Medienbespielung
Abgabe: 14.08.24

KD/C	Animationsfilm B / Projekt Animationsfilm B	KD/C	Animationsfilm C / Projekt Animationsfilm C	KD/C	Interactive Design A / Projekt Interactive Design A
LV Nr.:	3_36	LV Nr.:	3_38	LV Nr.:	3_42
Modul:	Projekt	Modul:	Projekt	Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Visual Music	Thema:	Animationsfilm C - Expanded Animation	Thema:	Junge Freunde des Museums Wiesbaden. Umsetzung aller Kommunikations- und Gestaltungsmaßnahmen
Lehrkraft:	Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching	Lehrkraft:	Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching	Lehrkraft:	Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Do, 14:00 – 17:45 / Raum B 1.33 und B 1.35	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 16:00 – 19:15 / Raum B1.33 und B1.35	Form:	Seminar
Orga:	Präsenz / Zeiten: Do, 14:00 – 17:45	Orga:	Präsenz	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Di, 09:15 – 13:00 / Raum AV B1.44
	Erste Vorlesung: 18.04.24	Zeiten:	Mi, 16:00 – 19:45	Erste LV:	16.04.2024
	Ort: B 1.33 und B 1.35	Erste Vorlesung:	17.04.24	Orga:	Gearbeitet wird in Projektgruppen. Wir benutzen die Videokonferenz-Tools Zoom
Voraussetz.:	verpflichtende Lehrveranstaltung: 4_92 Technik Sound B (Richard Kristen)	Ort:	B1.33 und B1.35		Junge Freunde des Museums Wiesbaden. Die Jungen Freunde sind eine eigenständige Initiative der Freunde des Museums Wiesbaden e.V. Aufgabe ist die Umsetzung aller Kommunikations- und Gestaltungsmaßnahmen sowie die gesamte Neuorganisation der Junge Freunde des Museums Wiesbaden. Das im letzten Semester entwickelte Erscheinungsbildes soll nun gemeinsam umgesetzt werden.
Memo:	VISUAL MUSIC - A JOURNEY BETWEEN IMAGE AND SOUND die praktische Semesterarbeit besteht in der Gestaltung einer einzelbildweise hergestellten Animation, die mit beliebigen künstlerischen Mitteln, synchron zu einem selbst produzierten Sound/Musikstück, eine persönliche Visualisierung in Bild und Ton darstellen soll.	Expanded Animation Der Kurs "Expanded Animation" erkundet die vielfältigen und sich ständig weiterentwickelnden Möglichkeiten der Animation in der zeitgenössischen Bewegtbildkultur, von traditionellen Animationsformen bis hin zu innovativen hybriden Techniken. Der Fokus liegt auf der Untersuchung von Animation jenseits traditioneller Grenzen, einschließlich ihrer Anwendung in interdisziplinären Projekten, künstlerischen Experimenten und neuen Medien.			Ein weiterer Themen Schwerpunkt ist die Entwicklung einer räumlichen Installation anlässlich einer Veranstaltung in Wiesbaden. Zusätzlich ist der Besuch des ADC Festivals vom 5. bis 8. Juni geplant.
Begleit. LVs:	verpflichtende Lehrveranstaltung: 4_92 Technik Sound B (Richard Kristen) gewünscht: 4_62 Cinema 4D Basics (Schäfer) / 4_62 After Effects Fortg. (Heller)	Voraussetz.:	3D Grundkenntniss	Voraussetz.:	• Stud.IP für den Austausch und den NASS Server zur Ablage von Dateien • Zoom Meetings • XD/Figma + Prototyping Tool (InVision, Flinto o.ä). Adobe Creative Cloud.
Limit:	Max. 12 Studierende	Begleit. LVs:	gewünscht: 4_62 Cinema 4D Basics (Schäfer) / 4_62 After Effects Fortg. (Heller) / 4_58 Cinema 4D Fortg. (Lion)	Begleit. LVs:	LV 4_72 von David Bascom
LNW:	Konzeption, Gestaltung und Produktion einer Medienbeispielung Abgabe 15.03.24 Abgabe: 14.08.24	Limit:	Max. 14 Studierende	Limit:	Max. 20 Studierende
		LNW:	Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Animationsfilms Abgabe: 14.08.24	LNW:	• Teilnahme am Projekt, Präsentation von Zwischen- und Abschlussergebnissen, Entwicklung eines Prototyps auf Basis von XD/Figma o.ä. • Vollständige Abgabe der jeweiligen Aufgaben und Abschlusspräsentation am 09.07.2024 Abgabe: 23.07.2024

KD/C	Fotografie A / Projekt Fotografie A	KD/C	Fotografie B / Projekt Fotografie B	KD/C	Fotografie C / Projekt Fotografie C
LV Nr.: 3_54 Modul: Fotografie Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: HEISSE! QUELLEN! Fotoprojekt zur entschleunigten Stadtwahrnehmung	LV Nr.: 3_56 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Fotografie als Raum für künstlerische Experimente	LV Nr.: 3_58 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Die Kunst der Fotografie: Von der Idee zur fertigen Serie			
Lehrkraft: Prof. Dr. Theo Steiner Form: Projekt Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 10:00 – 15:45 / Raum 201 Blockveranstaltungen: 15.04.2024 10:00–15:45; 13.05.2024 10:00–15:45; 03.06.2024 10:00–15:45; 24.06.2024 10:00–15:45; Online Zwischenbesprechungen/Feedback: 29.04.2024, 27.05.2024 und 17.06.10:00–13:00 sowie nach Vereinbarung. Erste LV: 15.04.2024 Orga: Das Projekt führt zuerst in die Jemandland-Methode sowie in verwandte Ansätze der dokumentarischen Fotografie oder Street Photography ein. Die Studierenden suchen in der Folge mit dem Trigger HEISSE! QUELLEN! im Kopf im Stadtraum nach sprechenden Bildern und visuellen Geschichten. In Zwischenbesprechungen wird der Verlauf und Fortschritt der Suchen gemeinsam besprochen.	Lehrkraft: Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler Form: Projekt Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Do, 14:15 – 17:30 / Raum B2.228 + Sondertermine nach Vereinbarung Erste LV: 18.04.2024 Dieses Projekt lädt dazu ein, persönliche kreative Grenzen experimentell zu erweitern. Gemeinsam erforschen wir den Facettenreichtum fotografischer Künste. Anschließend verlassen wir eingefahrene Gedankenwege und animieren unsere kreative Vorstellungskraft. Wir begeben uns auf die Suche nach neuen Bildern, die überraschen, einzigartige Geschichten erzählen, persönliche Perspektiven zeigen, Emotionen wecken, schockieren dürfen und Gedanken provozieren, die die Welt noch nie zuvor gesehen hat. Memo: Kooperationspartner: Deutsche Börse Fotografie Foundation, Frankfurt am Main, DZ BANK Kunststiftung, Frankfurt am Main u.a. Limit: Max. 15 Studierende LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Exkursionen und Präsentationen, Abgabe der Projektarbeit im reproduktionsfähigen Originalformat + PDF, sowie eine Dokumentation als PDF. Abgabe: 01.08.2024	Lehrkraft: Prof. Tom Schreiber Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Fr, 10:00 – 14:00 / Raum B2.211 Erste LV: 19.04.2024 Tauche tiefer in die faszinierende Welt der Fotografie ein! Neben der Umsetzung individueller Fotoserien erforschen wir die gesamte Bandbreite der fotografischen Tätigkeit: Von Kamera- und Lichttechnik über Bildkomposition bis hin zur Bildbearbeitung. Auch die Chancen und Herausforderungen der Selbstständigkeit sowie die Angebotskalkulation stehen auf dem Programm. Am Ende beherrscht du nicht nur einen effizienten Workflow, sondern lieferst auch professionelle Ergebnisse ab – bereit, deine Fotografie auf das nächste Level zu heben? Limit: Max. 15 Studierende LNW: Fertige Fotoserie Abgabe: 01.08.2024			
Ziel des Foto-Projekts ist es, einen Kontakt mit der eigenen Stadt jenseits von Klischees und Instagrammability herzustellen. In Wiesbaden nutzen wir als Anregung und „Wünschelrute“ das Thema HEISSE! QUELLEN! und begeben uns auf die Suche nach metaphorischen heißen Quellen, nach Kraftorten, Hotspots oder Störquellen.					
Die Ergebnisse werden im Glashaus und im Stadtmuseum ausgestellt. Nähere Infos siehe StudIP.					
Begleit. LVs: Ergänzend zum Projekt eignet sich sehr gut das Theorieseminar 5_04 Dokumentarfotografie: Kamera und Lebenswelten. Limit: Max. 15 Studierende LNW: Leistungsnachweis					
1. PDF zur Präsentation der Ergebnisse 2. Lerntagebuch Abgabe: 14.07.2024					

KD/C	Illustration A / Projekt Illustration A
------	---

LV Nr.:	3_68
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Projekt Illustration (Comic und Karikatur)

Lehrkraft:	Boris Röhl
Form:	Projekt
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mi, 09:00 – 12:45 · 14-täglich / Raum B2.217 17.04., 24.04., 08.05., 22.05., 05.06., 19.06., 03.07., 17.07., 17.04.2024
Erste LV:	17.04.2024

• Dieser Kurs stellt eine Einführung in die Konzeption, das Texten und die Ausführung eines Comics dar. Das Thema ist nicht völlig freigestellt, denn es soll eine Graphic Novel anhand eines Romans entwickelt werden. Natürlich ist nicht der ganze Roman zu illustrieren, sondern nur eine Szene daraus. Eine Graphic Novel soll zu verschiedenen Sequenzen von "Straße der Ölsardinen" von John Steinbeck entwickelt werden. Es müssten also Recherchen zur Zeit (Kalifornien in den 1930er Jahren), zum Ambiente (Architektur und Natur) und zu den Charakteren gemacht werden. In Ausnahmefällen kann eine Studentin oder ein Student auch einen Roman oder eine Kurzgeschichte seiner Wahl vorstellen, die sich für eine Graphic Novel eignen würde. Die Entscheidung, ob eine Geschichte passend ist oder nicht, würde letztendlich der Dozent treffen, denn nicht jeder Text eignet sich zur Umsetzung in eine Bildgeschichte. Das Comic-Seminar ist folgendermaßen gegliedert: Ideenfindung und Konzept, Dialog, Layout, Text und Sprechblasen, Umsetzung in eine Reinzeichnung, Kolorierung.

Der zweite Teil des Projekts behandelt die Karikatur. Es werden zunächst einfache Karikaturen von Personen angefertigt. In einem weiteren Schritt werden anspruchsvolle Formen wie der Cartoon entwickelt.

Literatur zum Comic:

In der Hochschulbibliothek UdE befinden sich verschiedene kleine Bücher zum Erlernen des Comiczeichnens, die jedoch nicht besonders gut aufgebaut sind. Es existieren einige Bücher zum Manga-Zeichnen (der Manga ist jedoch nicht Thema des Kurses):

Hayashi, Hikaru: Manga Figuren entwickeln. Hamburg: Carlsen 2018

Hayashi, Hikaru: Perfekte Proportionen im Manga. Hamburg: Carlsen 2015

Literatur zur Karikatur:

In der Hochschulbibliothek gibt es eine spezielle Sparte "Karikatur". Man sollte danach fragen.

Langemeyer, Gerhard (u.a.) (Hrsg.): Bild als Waffe. Mittel und Motive der Karikatur aus fünf Jahrhunderten. Ausstellungskat. München, Prestel Verlag 1984.

Melot, Michel: Die Karikatur. Das Komische in der Kunst. Stuttgart, Verlag Kohlhammer 1975.

Es können nur Studierende teilnehmen, die vorher den "Einführungskurs in die Illustration" (Federzeichnen) besucht haben. Nach vorheriger Absprache mit dem Dozenten können Ausnahmen gemacht werden.

Memo: Begrenzung der Teilnehmer auf 12 Personen. Es können nur Studierende teilnehmen, die vorher den "Einführungskurs in die Illustration" (Federzeichnen) besucht haben. Nach vorheriger Absprache mit dem Dozenten können Ausnahmen gemacht werden.

Limit: Max. 12 Studierende
LNW: Diverse Aufgaben während des Semesters und eine illustriertes Zine.
Abgabe: 17.07.2024

KD/C	Illustration B / Projekt Illustration B
------	---

LV Nr.:	3_72
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Fliesen legen, Zähne ziehen und Taxifahren – Illustrationsprojekt zum Thema „Arbeit“

Lehrkraft:	Nana Rausch (Vertretungsprofessorin „Illustration“)
Form:	Projekt
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Di, 09:00 – 13:00 / Raum B2.218

Erste LV:	Di 16.04.2024
Orga:	Es wird zwei Online-Veranstaltungen geben: 14.05.2024 & 25.06.2024

Fliesen legen, Zähne ziehen und Taxifahren – Illustrationsprojekt zum Thema „Arbeit“

Es gibt die unterschiedlichsten Arten der Arbeit: interessante und langweilige, gut und schlecht bezahlte, körperliche und geistige, respektable und verachtete Arbeit.

Hier finden sich Geschichten, die gezeichnet und erzählt werden wollen.

Darüber hinaus untersuchen wir die Entwicklung und Trends von Illustrationsstilen.

Welche Kategorien gibt es? Was ist gerade angesagt? Welcher Stil passt zu mir?

Inhalte:

Illustration | Zeichnen | Denken in Bildern | Skizzenbuch führen | Illustrations-Stile | Darstellungstechniken | Zeitmanagement | Schreiben | Experimentieren

Limit:	Max. 15 Studierende
LNW:	• Pünktliche Teilnahme an allen Seminaren und praktischen Übungen (inkl. Hausaufgaben) • Kurzvortrag, Skizzenbuch, Illustrations-Projekt Abgabe: 16.07.2024

KD/C	Kunst, Kultur und Komm A / Projekt Kunst und Kommunikation A
LV Nr.:	3_74
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Hochschulkalender - Riso Special
Lehrkraft:	Jacqueline Hen
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mo, 14:00 – 17:45 / Raum B1.U01
Erste LV:	15.04.2024
Im Seminar "Hochschulkalender - Riso Special" entwickeln wir gemeinsam den Hochschulkalender der HSRM für das Jahr 2025. Neben der Konzeption und Motiventwicklung beinhaltet das Seminar eine Einführung in die Drucktechnik Risographie. Gemeinsam setzen wir den Kalender mit dem Risographen in der Druckwerkstatt um.	
Limit:	Max. 24 Studierende
LNW:	Teilnahme an Lehrveranstaltungen und Übungen. Dokumentation als PDF Abgabe: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen und Übungen, Gestaltungsaufgaben, Dokumentation als PDF

KD/C	Kunst, Kultur und Komm B / Projekt Kunst und Kommunikation B
LV Nr.:	3_76
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Linolschnitt Einführung - Florals
Lehrkraft:	Jacqueline Hen
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Di, 09:00 – 13:00 / Raum Raum B1 U01 Druckwerkstatt
Erste LV:	Di. 16.04.2024
Das Seminar "Linolschnitt Einführung - Florals" bietet eine Einführung in die Technik des Linolschnitts. Im Fokus steht das Entwickeln und Umsetzen von Motiven zum Thema "Florals". Gemeinsam beschäftigen wir uns mit der kulturhistorischen Darstellung von Pflanzen und entwickeln Narrative und Motive. Neben der Einführung in Hochdruckverfahren werden unter anderem Themen wie Muster, Struktur, Komposition, Linie und Fläche, Farbe und Form behandelt.	
Limit:	Max. 12 Studierende
LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Semesterarbeiten, Präsentation und Realisierung. Abgabe: 01.08.2024

KD/C	Mixed Media A / Projekt Mixed Media
LV Nr.:	3_78
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Tiny Gems of Knowledge / Hybrid Magazine-Pocket Exhibition
Lehrkraft:	Dipl. Des. Birte Ludwig
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Termine: Mi, 09:00 – 13:15 (unregelmäßig) + 2x Block: 25.10.23, Block: 01–03.11.23, 15.11.23, 22.11.23 (online), 29.11.23, 13.12.23, 20.12.23 (online), Block: 10–12.01.24, 24.01.24, 07.02.24 (Details siehe Ablaufplan in Stud.IP)
Orga:	Zeiten: Termine: Mi, 09:00 – 13:15 (unregelmäßig) + 2x Block: 25.10.23, Block: 01–03.11.23, 15.11.23, 22.11.23 (online), 29.11.23, 13.12.23, 20.12.23 (online), Block: 10–12.01.24, 24.01.24, 07.02.24 (Details siehe Ablaufplan in Stud.IP)
	Erste Vorlesung: 25.10.2023
	Ort: B2.227

Shout out loud! Rapid Poster Design – Combine smart design styles and hot topics. Based on Designknowledge and Crazyness.

Make it bold! Make it beautiful! Create fast! Rapid Poster Design. Wie komme ich auf Ideen? Woher kommt der Inhalt? Wie kann ich dies blitzschnell und kreativ umsetzen? Und wie gestalte ich dabei hochwertig und zeitgemäß?

Mit diesen und ähnlichen Fragen wirst du dich in diesem Projekt-Kurs beschäftigen. Wir recherchieren tagesaktuelle Geschehnisse und formen daraus eingängige Botschaften. Diese verarbeiten wir zu einer ästhetisch ansprechenden visuellen Gestaltung, die emotional bewegt und gleichzeitig informiert. Dafür nehmen wir die besten der besten Designer:innen unter die Lupe und machen uns deren Skills zu eigen. Wir tauchen ein in künstl. - experimentelle Tools, Methoden, Apps, arbeiten analog und digital, klassisch und contemporary.

Ziel des Kurses: Grafik Design at it's best! Entdecke dein Bewusstsein für Designstile und Designtechniken. Kreiere ein hybrides Mixed-Media Gesamtwerk aus Posterprint, das mit Hilfe von AR um eine künstlerische Zusatzenebene angereichert wird. Daraus entsteht: Typografische Finesse mit cleverer Komposition. Und eine Gesamt-Poster-Ausstellung.

Memo: Wir verwenden im Unterricht:
• Zoom für die gemeinsamen Termine per Vi-

deokonferenz (nach Absprache): <https://hs-rm.zoom-x.de/j/64416360895?pwd=K2VLWEZFcz-BRLzZWbmJLaGM0Z3c4QT09Meeting-ID:64416360895> Kenncode: 105652 • Miro zum gemeinsamen Arbeiten. Bitte Anmelden. Bordlink: https://miro.com/app/board/uXjVMgcay00=?share_link_id=561978903711 • Stud.IP für den Austausch von Dateien.
• Artivive (<https://artivive.com/register/>)

Bitte darauf achten, dass alle Programme bei Unterrichtsstart installiert sind (am besten als eigenständige App, nicht über den Browser).

Integrierte Workshops:

• ...: „Easy AR Workshop (Einführung Adobe Aero, Spark AR)“ mit Birte Ludwig + Lena P. Anthes (online)
Max. 16 Studierende

Limit:
LNW:

Pünktl. Teilnahme an allen Seminaren, praktischen Übungen/Homeworks/Workshop/Präsentation und Übersetzung des Gelernten in ein AR-Poster inkl. Abschlussausstellung.

Abgabe: 07.02.2023 (inkl. Kurspräsentation)

KD/C	Informationsdesign / Projekt Informationsdesign
LV Nr.:	3_84
Modul:	Projekt
Thema:	Informationsdesign / Design meets Science
Lehrkraft:	Christina Pouss
Limit:	Max. 15 Studierende

**Lernorganisation Zeiten:
Mo, 14:15 – 17:45**

**Erste Vorlesung:
22.04.2024**

Leistungsnachweis Dokumentation der Projektarbeit inkl. der Übungen + gestaltetes Poster

**Abgabefrist:
19.07.2024**

Sonstiges Voraussetzung: Good, solid school English skills – Englischkenntnisse erforderlich

**Aufgelegt auf Teamarbeit
ECTS-Punkte 5 SWS / 9 CP**

Kommentar/Beschreibung

In Zeiten von Klimawandel, Covid und Fake News wird Wissenschaft zu einem unverzichtbarem Werkzeug, um die Probleme unserer Zeit zu lösen. Aber Daten gehen in der Masse der Informationen verloren - hier sind versierte Designer*innen von zentraler Bedeutung. Unser Projekt „Design meets Science“ widmet sich der Frage, wie wissenschaftliche Erkenntnisse so gestaltet werden können, dass sie sowohl verständlich als auch ästhetisch ansprechend präsentiert werden.

Wir schaffen die Plattform, um dich mit führenden Forschenden aus der Max-Planck-Gesellschaft aus verschiedenen Feldern zu verbinden. Diese Begegnung ermöglicht intensive Diskussionen und tiefgehende Auseinandersetzungen mit individuellen Projektideen.

Deine Aufgabe ist es, wissenschaftliche Erkenntnisse in visuelle Botschaften zu verwandeln. Dabei kannst du die gesamte Palette deiner kreativen Fähigkeiten einsetzen, von Illustration bis zu 3D-Animationen. Gemeinsam werden wir die Brücke zwischen Design und Wissenschaft schlagen und sinnstiftende Projekte erschaffen.

Lass dich inspirieren – die Wissenschaft wartet auf dich!

KD/C	Typedesign / Projekt Typedesign
LV Nr.:	3_88
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Variable Font
Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt
Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester
Form:	Projekt
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mi, 09:00 – 13:15 / Raum 221 und online
Erste LV:	17.4.2024
Orga:	Abwechselnde Betreuung durch beide Dozenten
Inhalt des Projektes:	ist die Entwicklung von progressiven und zugleich funktionalen Lesetext-Schriften. Die Teilnehmer sollten einen scharfen Blick und Liebe zum Detail mitbringen – und viel Geduld! Die Teilnehmer entwickeln den Basis-Schriftschnitt für eine Lesetextschrift mit umfangreichem Zeichensatz und erweitern die Schrift zu einem Variable Font..
Zum Abschluss des Projekts:	gestaltet jeder Teilnehmer eine Produktbroschüre zur Präsentation seiner Schrift. Für die technische Umsetzung wird die Software „Glyphs“ benutzt, Vorkenntnisse sind nicht notwendig. In der begleitenden Technik-Lehrveranstaltung wird es eine Einführung in die Software geben.
Voraussetz.:	Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.
Memo:	Die Software »Glyphs« ist im Computerraum B2.213 installiert. Die Teilnehmer erhalten zusätzlich für die Dauer des Semesters kostenlose, zeitlich begrenzte Lizenzen für Apple-Macs. Für Windows-Rechner gibt es Glyphs nicht.
Begleit. LVs:	Verpflichtender Darsteller (außer für Fortgeschrittene): 4_84 Technik Typedesign
Limit:	Max. 15 Studierende
LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Besprechungen und benoteten Zwischenpräsentationen. Entwicklung einer eigenen Schrift als Variable Font und Präsentation in einer Produktbroschüre. Abgabe: Ausgedruckte und gebundene Produktbroschüre sowie digitale Version als PDF + Schrift-Daten in Glyphs Abgabe: 1.8.2024

KD/C	Bildsprache / Darstellung Bildsprache A
LV Nr.:	4_04
Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Einführung in die Illustration
Lehrkraft:	Boris Röhl
Form:	Seminar
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Do, 09:00 – 12:00 · 14-täglich / Raum B2 228 18.4., 25.4., 9.5., 23.5., 6.6., 20.6., 4.7., 18.7.
Erste LV:	18.04.2024
Einführung in die Illustration	
Dieses Seminar wird als Grundkurs für Illustration angeboten. Es werden zum Beginn des Seminars die Grundlagen der schwarzweiß Illustration vermittelt. Der Umgang mit der Zeichenfeder wird zunächst anhand einfacher Basisübungen erlernt.	
Im zweiten Teil des Seminars werden Illustrationen zu einem Roman gemacht, der in den 1960er Jahren wegen seiner antirassistischen Tendenz in Europa und Nordamerika sehr bekannt war: Harper Lee: Wer die Nachtigall stört ... , Hamburg: Rowohlt 2015. Preis: ca. 12,- Euro.	
Der Roman behandelt das Leben in einer Kleinstadt in Alabama während der 1930er Jahre aus der Sicht einer Schülerin. Die Geschichte enthält auch einige witzige Kapitel und ist am Anfang in einem humorvollen Stil geschrieben. Im Kern hat sie jedoch einen ernsten Hintergrund, denn es wird das Problem der Rassendiskriminierung im Süden der USA thematisiert. Dieses erste Buch der Autorin Harper Lee war in den 1960er Jahren nicht nur in den englischsprachigen Ländern ein überraschender Erfolg, sondern entwickelte sich zu einem Welt-Bestseller.	
Es gibt von dem Roman mehrere Verfilmungen und auch eine Graphic Novel, die den Stoff recht fantasielos illustriert. Aus diesem Grund habe ich lange gezögert, den Roman als Vorlage zu nehmen. Ich würde daher die Teilnehmer bitten, sich weder von der Bildsprache der Filme als auch der Graphic Novel beeinflussen zu lassen.	
Literatur für das Federzeichnen: Rendering in pen-and-ink. New York: Watson-Guption publ. (verschiedene Auflagen; ist in der Hochschul-Bibliothek)	
Limit:	Max. 12 Studierende
LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Engagement, Qualität der Leitungen. Abgabe: 18.07.2024

KD/C	Darstellung Bildsprache B / Zeichnen A
LV Nr.:	4_06
Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Studienfahrt „Urban Sketching“
Lehrkraft:	Boris Röhl
Form:	Exkursion
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Block von 6 Tagen
Studienfahrt "Urban Sketching"	
Das Ziel der ersten Studienfahrt ist wahrscheinlich die Tschechische Republik.	
Die Studienfahrt dient zur Vertiefung von Basistechniken der Illustration. Es werden Landschaften und Architektur gezeichnet und gemalt. Die Studienfahrt hat den Zweck, dass man sich eine Woche auf ein Thema konzentrieren kann und das freie Skizzieren einüben kann.	
Lit.:	Felix Scheinberger: Mut zum Skizzenbuch
LNW:	Vorlage der Arbeitsergebnisse in einer Mappe
Limit:	Max. 12 Studierende
LNW:	Abgabe: 18.07.2024

KD/C	Darstellung Bildsprache C / Zeichnen B
LV Nr.:	4_08
Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Studienfahrt „Techniken des Aquarells“
Lehrkraft:	Boris Röhl
Form:	Exkursion
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Block von 6 Tagen
Studienfahrt "Techniken des Aquarells"	
An der Studienfahrt sollte teilnehmen, wer schon etwas Übung im Architekturzeichnen hat. Es geht darum, eine Stadtlandschaft in verschiedenen Farbtechniken darzustellen. Hauptsächlich werden verschiedene Techniken der Aquarellmalerei gezeigt, die man unbedingt zum Anskizzieren von Ideen benötigt. Es sollte daher ein guter Aquarellkasten, Zubehör (Pinself, Stifte usw.) und gutes Aquarellpapier gekauft werden. Vor der Studienfahrt gibt es auch noch eine kleine Einführung in die Farben, welche die Basisausstattung darstellen, und die Materialien der Aquarellmalerei.	
Das Ziel dieser Studienfahrt steht noch nicht fest. Es könnte sich aber um Mittelitalien handeln.	
Lit.:	Felix Scheinberger: Wasserfarbe für Gestalter
LNW:	Vorlage der Arbeitsergebnisse in einer Mappe
Limit:	Max. 12 Studierende
LNW:	• Pünktliche Teilnahme an allen (Online-)Seminaren und praktischen Übungen/Homework • Finale Illustrations-Module für das Poster Abgabe: 18.07.2024

KD/C	Darstellung Bildsprache D / Zeichnen C	KD/C	Fotografie on Location / Darstellung Bildsprache F	KD/C	Künstlerische Grafik A / Darstellung Bildsprache J
LV Nr.: 4_12 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Aktzeichnen	Lehrkraft: Boris Röhl Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mi, 14:00 – 17:00 · 14-täglich / Raum B2,218 17.4., 24.4., 8.5., 22.5., 5.6., 19.6., 3.7., 17.7. Erste LV: 17.04.2024	LV Nr.: 4_16 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS Zulassungsart: Projektvergabe Thema: ARLES LES RENCONTRES DE LA PHOTOGRAPHIE - Exkursion nach Südfrankreich im Juni/Juli 2024	Lehrkraft: Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler Form: Exkursion Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 17:45 – 19:15 / Raum B2.228 Sondertermine nach Vereinbarung Erste LV: 15.04.2024	LV Nr.: 4_26 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Risographie Einführung - Florals	Lehrkraft: Jacqueline Hen Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mo, 10:00 – 13:15 · 14-täglich / Raum Raum B1 U01 Druckwerkstatt Erste LV: Mo, 15.04.2024
Aktzeichnen Bei diesem Kurs handelt es sich um einen klassischen Aktzeichnenkurs mit wenigen theoretischen Anleitungen und mit einem großen zeichnerischen Anteil. Es werden die Proportionen des menschlichen Körpers und der Skelettbau des menschlichen Körpers erklärt. Wichtig ist das freie Zeichnen der menschlichen Figur. Literatur: Bammes, Gottfried: Wir zeichnen den Menschen. Berlin, Volk und Wissen 1989 (später erschienen unter dem Titel: Menschen zeichnen). Sheppard, Joseph: Anatomy. A complete guide for the artist. New York, Dover Publ. 1992. Barcsay, Jenö: Anatomie für Künstler. 14. deutsche Aufl., Remseck bei Stuttgart 1991. LNW: Vorlage von Arbeitsergebnissen in einer Mappe Limit: Max. 18 Studierende LNW: Pünktliche Teilnahme an allen Seminaren und praktischen Übungen Abgabe: 17.07.2024	Das Festival ARLES LES RENCONTRES DE LA PHOTOGRAPHIE zeigt ab 1. Juli 2024 international renommierte Fotokünstler und Werke zeitgenössischer Fotokunst in zahlreichen Ausstellungen. Workshops und kulturelle Begleitveranstaltungen ermöglichen einzigartige Einblicke in die interessantesten Facetten der Fotografie. Diese Lehrveranstaltung ist besonders für Studierende geeignet, die Fotografie als einen Schwerpunkt in ihrem Studium sehen und die geballte Vielfalt zeitgenössischer Fotokunst erleben wollen. Auf Grundlage gemeinsamer thematischer Vorbereitung und individueller Ideen werden im Kontext zum ARLES FOTOGRAFIE FESTIVAL eigene Foto-Visionen entworfen, die in inspirierender Umgebung verwirklicht werden können. Semesterthemen: Recherche, kreative Ideenentwicklung, Planung, Organisation und Durchführung der gemeinsamen Studienreise und praktische Verwirklichung von fotografischen Visionen Memo: Exkursionszeitraum: 27.06. - 7.7.2024 Limit: Max. 10 Studierende LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen. Qualität der Semesterarbeiten. Exkursionsteilnahme. Präsentation. Dokumentation. Abgabe: 01.08.2024	Das Seminar "Risographie Einführung - Florals" bietet eine Einführung in die Drucktechnik Risographie. Gemeinsam werden wir Motive und Narrative zum Thema "Florals" entwickeln. Neben der Einführung des Druckverfahren werden unter anderem Themen wie Muster, Struktur, Komposition, Linie und Fläche, Farbe und Form behandelt. Limit: Max. 12 Studierende LNW: Pünktliche Teilnahme an allen (Video-)Seminaren, praktischen Übungen und Feedbacks sowie Schulterblick und Präsentation des eigenen Portfolios. Abgabe: 01.08.2024			

KD/C	Entwurf A / Darstellung Entwurf A
LV Nr.:	4_32
Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Outstanding! How to shine (Portfolio-Kurs)
Lehrkraft:	Prof. Betty Schimmelpfennig
Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Termine: Dienstags von 09:00 – 12:15, 14tägig, in Präsenz
	Für Details siehe Ablaufplan in Stud.IP
Erste LV:	23.04.2024

Outstanding! How to shine (Portfolio-Kurs)

Visual Designer:in, Creative-Konzepter:in, Informationsarchitekt:in, 3D-Shading Specialist:in, Illustrator:in, Prompt Engineer:in, ... oder doch eher Generalist:in? – Wer bin ich eigentlich und was möchte ich (vorgeben) zu sein? Ganz besonders dann, wenn es um meine berufliche Zukunft geht. Mit diesen und ähnlichen Fragen wirst du dich in diesem Kurs konfrontiert sehen, denn, Ziel bei Teilnahme wird es sein, ein eigenes Portfolio auf die Beine zu stellen. Ein Portfolio, das zu dir passt, das dich und deine Arbeiten zeitgemäß und authentisch repräsentiert und auffällt!

Inhalte:

Wie bereite ich meine Arbeiten auf und inszeniere sie aussagekräftig? Digital oder auch analog? Wie plane ich Cases sinnvoll? Wie gebe ich Credits richtig an? Welche Portfolio-Tools und -Templates gibt es? Wie können Portfolio und Social Media-Auftritt ineinandergreifen? Wie optimiere ich mein Online-Portfolio für Suchmaschinen, damit es auch gefunden wird?

Praktische Übungen | Analyse von Beispielen/Cases | Konzeption, Entwurf, Visualisierung, Realisation eines eigenen Portfolios | gemeinsame Feedback-Kolloquien in der Gruppe | Einzelfeeds

Memo: **Eine Teilnahme an diesem Kurs ist sinnvoll bei einem konkreten Praktikumsvorhaben (ab 4. Semester ++)!**

Es gibt die Möglichkeit, zusätzlich am ADC Talent Mentoring teilzunehmen und in diesem Rahmen ein 1:1-Feedback von Expert:innen aus der Kreativbranche sowie die Möglichkeit zur Vernetzung zu bekommen.

Limit: Max. 15 Studierende

LNW: Pünktliche Teilnahme an allen (Video-)Seminaren, praktischen Übungen und Feedbacks sowie Schulterblick und Präsentation des eigenen Portfolios.

Abgabe: 09.07.24 (inkl. Kurspräsentation)

KD/C	Entwurf B / Darstellung Entwurf B
LV Nr.:	4_34
Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Buchbinden
Lehrkraft:	Sabina Kerkhoff, Restauratorin VdR
Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester
Form:	Seminar
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht

Vom Blatt zum Buch

In diesem Kurs wird ein Buch mit fester Decke in traditioneller Buchbinde-technik, dem Fadenheften, hergestellt. Neben dem Üben der einzelnen Arbeitsschritte liegt ein Schwerpunkt auf der Kenntnis und dem Beachten der Eigenschaften von Papier und Pappe. Dabei werden gestalterische und funktionale Aspekte mit einbezogen. Die Teilnehmer lernen auch, eine Leimbindung (Lumbeckbindung) herzustellen. Wenn die Zeit reicht, kann ein weiteres Buch nach eigenen Maßen oder eine DIN A4 Mappe mit Klappen hergestellt werden.

Gruppe 1:

Vorbesprechung: Freitag **19.4.2024** 10–11:30 Uhr

Kurs 1. Teil: Freitag **26.04.2024** und Samstag **27.04.2024**

Kurs 2. Teil: Freitag **10.05.2024** und Samstag **11.05.2024**

Gruppe 2:

Vorbesprechung: Freitag **14.06.2024** 10–11:30 Uhr

Kurs 1. Teil: Freitag **21.06.2024** und Samstag **22.06.2024**

Kurs 2. Teil: Freitag **28.06.2024** und Samstag **29.06.2024**

Memo:

Bitte eigenes Werkzeug mitbringen:

– Arbeitsschürze, Falzbein, Cutter, Papierschere, 30 cm Lineal – idealerweise aus Metall, Geodreieck, Bleistift – Verschiedene Buntpapiere, z.B. selbst hergestellte oder irgendwo entdeckte, die zum Beziehen der Buchdecke genommen werden können. Weiteres Material wird beim Vorgespräch zusammen bestellt.

Limit: Max. 20 Studierende

LNW: Digitale Kursdokumentation als PDF + Buch in Hardcover, fadengeheftet mit Leinenrücken und Papier bezogen als buchbinderisches Arbeitsergebnis

Abgabefrist Gruppe 1: 31.5.2024

Abgabefrist Gruppe 2: 19.7.2024

KD/C	Experimenteller Entwurf A / Darstellung Entwurf C	KD/C	Experimenteller Entwurf B / Darstellung Entwurf C	KD/C	Designer-Werkstatt / Darstellung Entwurf E
<p>LV Nr.: 4_36 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: UX Design and Development for Augmented Reality Experiences</p> <p>Lehrkraft: Razif Mohamed, Gastdozent aus der KD-Partnerhochschule Taylor's University / Malaysia www.taylors.edu.my Teilnehmende: Studierende ab dem 3. Semester Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Kompaktworkshop: 5–6 Termine zwischen 26. Mai und 6. Juni</p>	<p>LV Nr.: 4_38 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Arabic Calligraphy & Illustration</p> <p>Lehrkraft: Tasneem Alomari (German Jordanien University) Teilnehmende: Studierende ab dem 3. Semester Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Kompaktworkshop: 6 Termine zwischen 25. Juni –6. Juli</p> <p>This course explores the art of Arabic calligraphy and its contemporary applications. Over this compact, two-week course, participants will recognize the distinct characteristics and historical significance of various traditional script styles, including Kufi, Thuluth, Diwani, Nasta'liq, Naskh, and Ruq'ah. Emphasis will be placed on the Kufic script, a style of Arabic script that gained prominence early on as a script for Quran transcription and architectural decoration, and it has since become a reference and an archetype for some other Arabic scripts like square Kufic. Students will master its design principles through grid-based techniques.</p> <p>Through hands-on exercises, students will select an Arabic word and delve into its meaning, integrating it into their artistic expression. Encouraged to infuse their designs with personal creativity, participants will experiment with diverse visual elements such as graphics, colors, illustrations, and photography.</p>	<p>LV Nr.: 4_42 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Mediale Inszenierung - Werkschau Projekt</p> <p>Lehrkraft: Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mi, 14:00 – 15:30</p> <p>Orga: Präsenz</p> <p>Zeiten: Mi, 14:00 – 15:30</p>	<p>“ UX Design and Development for Augmented Reality Experiences” is a workshop to discover the emerging field of immersive experience in augmented reality (AR). Participants will be guided through a user-centric design approach with relevant technical exposure to empower design in creating an intuitive and impactful AR experience. A mixture of theoretical information and practical hands-on activities helps participants to design user-friendly interfaces seamlessly and deliver the ideal user experiences with AR technology. Workshop activities will also include step-by-step process from brainstorming to project completion.</p> <p>Topics covered:</p> <ul style="list-style-type: none"> • AR Fundamentals: Delve into the core principles and technologies behind augmented reality, setting the groundwork for innovative design and development. • UI/UX Design for AR: Explore the unique design challenges and opportunities AR presents, focusing on crafting seamless user experiences that merge digital content with the physical world. • AR Prototyping: Master the use of leading AR design and prototyping tools to bring visionary concepts to life through engaging, interactive prototypes. • Development Essentials: Gain insights into the development process for AR applications, including an introduction to essential tools and resources. <p>Memo: Unterrichtssprache ist Englisch Limit: Max. 15 Studierende LNW: Workshop-Task 'posthuman monster' inkl. Präsentation</p>	<p>Mediale Inszenierung – Semesterrundgang Das Seminar steht im engen Zusammenhang mit dem Projekt der Abschlussausstellung (Event- und Ausstellungsdesign A). Das Seminar Team konzipiert und produziert: • Inszenatorische audio-visuelle Gesten • Publikation und Marketing Semester-Rundgang • Bewerbung und Dokumentation des Semester Rundgangs • Dokumentation audio-visueller Mittel (Foto/Film...) • Social Media Marketing</p> <p>Voraussetz.: Engagement Limit: Max. 15 Studierende LNW: Entwicklung und Produktion aller inszenatorischen Medien</p> <p>Abgabe: 18.07.24</p> <p>Memo: Unterrichtssprache ist Englisch. Regarding the tools students need grid papers and markers, laptop is preferable to have for research purposes Limit: Max. 15 Studierende LNW: Workshop-Task 'posthuman monster' inkl. Präsentation Abgabe: 1.8.2024</p>	<p>Mediale Inszenierung – Semesterrundgang Das Seminar steht im engen Zusammenhang mit dem Projekt der Abschlussausstellung (Event- und Ausstellungsdesign A). Das Seminar Team konzipiert und produziert: • Inszenatorische audio-visuelle Gesten • Publikation und Marketing Semester-Rundgang • Bewerbung und Dokumentation des Semester Rundgangs • Dokumentation audio-visueller Mittel (Foto/Film...) • Social Media Marketing</p> <p>Voraussetz.: Engagement Limit: Max. 15 Studierende LNW: Entwicklung und Produktion aller inszenatorischen Medien</p> <p>Abgabe: 18.07.24</p>

KD/C	Layouttechnik / Darstellung Entwurf F	KD/C	Interactive Design / Darstellung Entwurf G	KD/C	Text / Plakatentwurf / Darstellung Entwurf H
LV Nr.: 4_44 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Wie skizziere ich meine Ideen überzeugend?	Lehrkraft: Dipl. Designerin Bea Bug Teilnehmende: Vorrang haben Teilnehmer, die in vorherigen Semestern keinen Platz im Kurs bekommen haben.	LV Nr.: 4_46 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Technical Support for Creative Technologies - Accompanying Course	Lehrkraft: Paul Ferragut Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mi, 15:00 – 16:30 / Raum Gebäude B2, Raum 208 Appointments Erste LV: 24.04.2024	LV Nr.: 4_48 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Wirkungsstarke Plakate entwerfen und kunstvoll gestalten	Lehrkraft: Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler Form: Seminaristischer Unterricht Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Do, 17:45 – 19:15 / Raum B2.228 + Sondertermine nach Vereinbarung Erste LV: Donnerstag, 18.04.2024
Erste LV: 15.04.2024 Orga: Studierende setzen nach Anleitung die Vorgaben selbstständig in die Praxis um Zeiten: Mo, 09:00 – 10:30 wöchentlich Erste Vorlesung: Mo, 15.04.2024 Ort: B2 / R 218 Voraussetz.: Grundlagen zum folgendem Kurs: 4_32 Entwurf A Memo: Studierende ab dem 3. Semester. Für den Kurs brauchst Du: <ul style="list-style-type: none"> • Material und Werkzeuge für Layout: Marker, Markerblock, Transparentpapier (Kaufempfehlungen erfolgen in der ersten Vorlesung) • Rechner mit Adobe Creative Suite • Scanner, Drucker 	Accompanying Course for projects requiring additional technical support. The technical support is covering the following fields: <ul style="list-style-type: none"> • Creative Coding, Interaction Design, Procedural design (TouchDesigner, C++, JavaScript, Python) • Immersive Media Environments and XR projects (Unreal Engine, Unity, Spark AR) • Projection-Mapping and Audiovisual Installations (MadMapper) • Physical computing and electronics (Arduino) • Advanced 3D projects (Houdini, Capturing Reality) • Emerging technologies including Artificial Intelligence and Machine Learning 	Analyse bemerkenswerter Beispiele aus der Praxis, 2–3 Stegreifaufgaben, interne Wettbewerbspräsentationen, Realisierung der besten Entwürfe, Möglichkeit zum Gewinn eines Preisgeldes Memo: Kooperationspartner: DJV Deutscher Journalistenverband, Hessen Begleit. LVs: BPT Plakatausstellung (Sommer 2024) Limit: Max. 12 Studierende LNW: Teilnahme an allen Veranstaltungen, Qualität der Semesterbeiträge und Präsentationen, Realisation, Abgabe einer Dokumentation Abgabe: 18.04.2024			
Begleit. LVs: Limit: Max. 15 Studierende LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltung, ausgedrucktes und geheftetes oder gebundenes Exemplar der Projektarbeit im Originalformat, sowie eine Dokumentation als PDF am 15.07.2024 zum Vorlesungsbeginn um 9:00 Uhr Abgabefrist: 15.07.2024 Abgabe: 15.07.2024	Voraussetz.: -BA, MA students planning a project where they need additional technical support. -This course is delivered in English. Memo: Zoom Link: https://hs-rm.zoom-x.de/my/paulferragut?pwd=Ti90R-2lESm1SUHZOS2tsL1rUW84UT09 Limit: Max. 10 Studierende LNW: Grading will be based on the effective implementation of the discussed techniques. Abgabe: 08.08.2024				

KD/C	Technik A / Darstellung Technik A	KD/C	Tech 2D Motion Design A / Darstellung Technik C	KD/C	Tech 2D Motion Design B / Darstellung Technik D
LV Nr.:	4_54	LV Nr.:	4_58	LV Nr.:	4_62
Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Thema:	Tech 2D Motion Design B - Motion Design: After Effects (Fortg.)
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Lehrkraft:	Dipl.-Des. Sven Heller
Thema:	Critical and responsible approach to the use of technologies	Thema:	Cinema 4D Fortgeschritten - Motion Design - Mograph Skills	Limit:	Max. 25 Studierende
Lehrkraft:	Paul Ferragut	Lehrkraft:	Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching	Lernorganisation	Präsenz/Online (Zoom)
Form:	Seminar/Übung	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht	**Zeiten**:	Präsenz: Freitags 10:00 - 17:30 Uhr. Online: Freitags 13:00 - 16:15 Uhr.
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 13:00 – 14:30 / Raum Gebäude B2, Raum 208 First sessions will be on Tuesday the 16th (11:00 to 12:30) . Following sessions will be on Wednesdays	Orga:	Präsenz	**Termine**:	ABGABEDATUM: Freitag, 05. Juli 2024
Erste LV:	16.04.2024	Cinema 4D Fortgeschritten - Motion Design · Mograph Skills		Räume und Zeiten	(B2. 213) Freitag, 19.04.2024 10:00 - 17:30 Freitag, 05.07.2024 13:00 - 14:30 (Zoom) Freitag, 03.05.2024, Freitag, 10.05.2024, Freitag, 24.05.2024, Freitag, 14.06.2024 13:00 - 16:15 Freitag, 21.06.2024 13:00 - 14:30
Orga:	-Seminar -Lectures -Reading -Demonstrations	· Modelling, Animation & Rendering · After Effects / Cinema 4D Workflow		Kommentar/Beschreibung	Motion Design und dessen Gestaltungstechniken für Fortgeschrittene. Vermittelt werden fortgeschrittene theoretische und praktische Kenntnisse bei der Gestaltung von Motion Design Animationen mit After Effects. Kleine gestalterische Aufgaben werden mit begleitenden Übungen und Anleitung zur Durchführung konzipiert und realisiert.
"The future promise of a new technologically assisted Enlightenment may just deliver its opposite: an age of complex uncertainty, predictive algorithms, surveillance, and the hollowing out of empathy." - James Bridle		Voraussetz.:	dringend empfohlen: Projekt 3_38 Animationsfilm C - Expanded Animation		
Navigate the intricate intersections of art, politics, and technology to shape a more informed and thoughtful future.		Limit:	Engagement Max. 12 Studierende		
Voraussetz.:	-Students with an interest in the main topics. -This course is delivered in English.	LNW:	Motiondesign-spezifische Übungen		
Memo:	Zoom Link: https://hs-rm.zoom-x.de/my/paulferragut?pwd=Ti90R-2lESm1SUHZ0S2tsL1rUW84UT09	Abgabefrist:	16.08.24		
Limit:	Max. 8 Studierende				
LNW:	Students are required to submit a brief text outlining a concepts explored throughout the course, accompanied by a corresponding prototype Abgabe: 31.07.2024				

KD/C	Tech 3D Motion Design A / Darstellung Technik E	KD/C	Tech 3D Motion Design B / Darstellung Technik F	KD/C	Technik Interactive A / Darstellung Technik G
LV Nr.: 4_64 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Cinema 4D Einsteiger	Lehrkraft: Herr Nils Schäfer Zeit/Raum: Blockseminar tbd. / Onlinetermin: tbd. Orga: Präsenz Zeiten: werden in der Woche 17.4. bekanntgegeben	LV Nr.: 4_66 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Projection-Mapping and 3D-printing	Lehrkraft: Paul Ferragut Form: Seminar/Übung Zeit/Raum: Präsenzunterricht Do, 14:45 – 17:45 · 14-täglich / Raum Gebäude B2, Raum 208	LV Nr.: 4_68 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Observing Digital Liveforms in Extended Realities – Experimental XR/AR-Installations	Lehrkraft: Paul Ferragut Form: Seminar/Übung Zeit/Raum: Präsenzunterricht Do, 10:30 – 14:30 · 14-täglich / Raum Gebäude B2, Raum 208
Einführung in Cinema 4D: Einführung in Cinema 4D / Grundlagen zu Modelling, Animation & Rendering, MoGraph und mehr / Datenaustausch / Selbstständiges Arbeiten mit Video Tutorials	Erste LV: 25.04.2024 Orga: work in groups	Erste LV: 17.04.2024 First sessions will be on Wednesday the 17th with the rest of the teaching team. Following sessions will be on Thursdays	Explore the creation of objects and experiences living at the intersection of digital technology and our physical world. Learn about 3D workflows and how to craft 3D artefacts using 3D printing techniques. Bring a new dimension to your 3D props with projection-mapping and transform spaces and objects into captivating visual experiences.	Practical teaching and technical support accompanying 3_24 Cross-mediale Gestaltung / Observing Digital Liveforms in Extended Realities – Experimental XR/AR-Installations	Voraussetz.: -No technical prerequisites -Experience with 3D modelling/animation/after effects is useful but optional -This course is delivered in English.
Voraussetz.: Computer der die Systemvoraussetzungen von Cinema 4D erfüllt: http://www.maxon.net/de/produkte/cinema-4d/systemvoraussetzungen/ -Videotools für Vorlesungen und Hilfestellungen -slack.com für den Austausch von Dateien und Unterrichtsmaterialien -Cinema 4D als Studierendenversion unter: https://www.maxon.net/de/educational-licenses herunterladen.	Memo: Zoom Link: https://hs-rm.zoom-x.de/my/paulferragut?pwd=Ti90R-2lESm1SUHZ0S2tsL1lrUW84UT09 Begleit. LVs: only in combination with 3_34 Media Staging - Projection Mapping/3D Printing with Börries Müller-Büsching	Please refer to 3_24 for a full description. In this accompanying course, you will learn the basics of creating content and interaction in Unity for both VR and Mixed Reality experiences.	Limit: Max. 20 Studierende LNW: -Mitarbeit über Slack. -Teil 1: Der fertige Videoclip, den ihr euch über die Video Tutorials Stück für Stück erarbeitet habt. -Teil 2: Ein komplett eigener 1min Clip. -Dazu die C4D Projektdateien mit allen Assets (save projekt with assets) Abgabe: 12.07.24	You will develop concepts around the theme of 'Observing Digital Liveforms in Extended Realities' and implement them in an XR prototype.	Abgabe: 01.08.2024
Begleit. LVs: Nur für Teilnehmer des Projekts: 3_34 Animationsfilm A / 3_36 Animationsfilm C / 3_38 Animationsfilm C (Müller-Büsching)	Limit: Max. 12 Studierende LNW: Abgabe: 01.08.2024	Voraussetz.: -Experience with 3D modelling/animation/after effects is useful but optional -This course is delivered in English. Memo: Zoom Link: https://hs-rm.zoom-x.de/my/paulferragut?pwd=Ti90R-2lESm1SUHZ0S2tsL1lrUW84UT09 LNW: Grading is based on your progression and the successful implementation of your concept in an XR prototype. Abgabe: 24.07.2024			

KD/C	Technik Interactive B / Darstellung Technik H
------	---

LV Nr.: 4_72
 Modul: Darstellung
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **K.I. oder K.O.?**

Lehrkraft: Dipl.-Des. David Bascom
 Form: Seminar/Übung
 Zeit/Raum: Präsenzunterricht
 Mi, 14:15 – 17:00 / Raum AV B1.44

Erste LV: 17.04.2024

Die von KI erzeugte Kreativität wird innerhalb der nächsten 18 Monate nicht mehr von menschlicher Kreativität unterscheidbar sein. Bedeutet das für uns Designer jetzt: Wer K.I. nicht nutzt ist K.O.?

So oder so ist es höchste Zeit, über Deine zukünftige Rolle als Designer oder Texter nachzudenken.

Der Kurs findet jetzt zum dritten Mal an der Hochschule statt. Eigentlich dachte ich letztes Mal schon: Lass stecken. Dann klopften Sora, Suno und Midjourney 6 an die Tür, und es wurde schnell klar: Der Kurs muss weitergehen. Das Thema „Design meets KI“ braucht einen besonderen Raum. Einen Raum, in dem alles möglich ist... in dem Platz ist für Experimente, Diskussionen, Faszination und massenhaft Glitches ist.

Ziel des Kurses ist es, mit euch gemeinsam zu verstehen, wie uns KI-Tools bei unserer Arbeit als Designer, Texter, Konzeptioner unterstützen können – und wo die (aktuellen) Grenzen liegen: Sowohl technisch als auch auf der persönlichen Ebene.

Der Kurs ist bewusst sehr offen gestaltet. Die einzige Vorgabe ist, dass am Ende jeder Vorlesung ein Ergebnis und ein „WOW!“ stehen müssen. Ich stelle Werkzeuge vor. Ihr stellt Werkzeuge vor. Wir einigen uns auf ein Thema. Wir legen los. Probieren aus. Schauen an. Diskutieren. Begeistern einander. Freuen uns. Wundern uns. Und manchmal weinen wir auch gemeinsam.

WICHTIG: Dieser Kurs kann unabhängig vom Kurs bei Jörg Waldschütz belegt werden!

Voraussetz.: Wir verwenden im Unterricht:

- discord für den Austausch der Ergebnisse und für die Kommunikation

Limit: Max. 20 Studierende

LNW: Eure Ergebnisse und ein persönliches Fazit. Die Benotung Deiner Arbeit erfolgt durch ChatGPT ;)

Abgabe: 09.08.2024

KD/C	Technik Interactive C / Darstellung Technik I
------	---

LV Nr.: 4_74
 Modul: Darstellung
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Creative applications and interactivity with Touch-designer**

Lehrkraft: Paul Ferragut
 Form: Seminar/Übung
 Zeit/Raum: Präsenzunterricht
 Do, 10:30 – 14:30 · 14-täglich / Raum Gebäude B2, Raum 208
 Blockseminare
 Erste LV: 25.04.2024
 Orga: Seminar, lectures, demonstrations and individual work and assignments

Creative coding and TouchDesigner empower artists to invent dynamic systems that evolve in real-time, offering endless variations. Learn to craft immersive visuals and interactive installations through node connections or basic Python coding. Dive into computer vision and AI libraries for interactivity. Engage with devices like Kinect or plotter machines for generative design. Develop a unique concept translated into immersive experiences, building interactive prototypes throughout the course.

Voraussetz.: -Students with an interest in Creative Coding
 -No prerequisites
 -This course is delivered in English

Memo: Bring your own laptop or work from local computers

Zoom Link:

<https://hs-rm.zoom-x.de/my/paulferragut?pwd=Ti90R-2lESm1SUHZOS2tsL1rUW84UT09>

Limit: Max. 8 Studierende

LNW: interactive installation/prototype/application made in group of 2 or individually

Abgabe: 1.08.2024

KD/C	Technik Analoge Fotograf / Darstellung Technik J	KD/C	Technik Typesesign / Darstellung Technik M	KD/C	/ Filmproduktion
LV Nr.:	4_76	LV Nr.:	4_84	LV Nr.:	4_88
Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung
Zulassungsart:	Projektvergabe	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Thema:	{NEUE LV}	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Lehrkraft:	Prof. Tom Schreiber	Thema:	Einführung Software »Glyphs«	Thema:	Filmproduktion / Wie funktioniert ein Set?
Zeit/Raum:	Fr, 10:00 – 13:15 / Raum B2.Fotostudio Einführung Online: 19.04.2024 10:00 bis 13:15 Uhr Konzeptbesprechung Online: 26.04.2024 10:00 bis 11:30 Uhr	Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt	Lehrkraft:	Prof. Tom Schreiber
		Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester	Form:	Blockveranstaltung
		Form:	Seminar	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht 08.07. - 10.07. Einführung Mo 15.4. 18:00 – 19:30
		Zeit/Raum:	Onlineunterricht Mi, 14:15 – 15:45 / Raum online	Erste LV:	15.4. 18:00 – 19:30
	Praktische Teil an der Hochschule	Erste LV:	ausnahmsweise Dienstag, 30.4.2024		Wie funktioniert ein Set? Drei Tage werden wir Teil eines professionellen Spielfilmdrehs werden, die Abläufe und Organisation kennenlernen, bei den verschiedene Gewerken mithelfen und unter anderem eine Making/Off erstellen. Vorher gibt es eine Einführung in die Setstruktur eines Filmdrehs.
	Filmentwicklung / Scannen 17.05.2024 10:00 bis 15:30 Uhr Filmentwicklung / Scannen 14.06.2024 10:00 bis 15:30 Uhr Filmentwicklung / Scannen 19.07.2024 10:00 bis 15:30 Uhr		Einführung in die Software „Glyphs“ zur Erstellung von digitalen Satz-schriften. Vermittelt werden theoretische und praktische Kenntnisse zur Gestaltung von eigenen Schriftdateien – von der Grundeinrichtung bis zum Einbau komplexerer Features. und Codierung.		Voraussetz.: Teilnehmende müssen bereits einen Filmkurs belegt abgeschlossen haben.
	Druck 26.07.2024 10:00 bis 13:15 Fr 19.4.24	Voraussetz.:	Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.	Limit:	Max. 5 Studierende
Erste LV:		Memo:	Die Software »Glyphs« ist im Computerraum B2.213 installiert. Die Teilnehmer erhalten zusätzlich für die Dauer des Semesters kostenlose, zeitlich begrenzte Lizenzen für Apple-Macs.	LNW:	Teilnahme an den Tagesexkursionen zum Set / Erfahrungsbericht Abgabe: 01.08.2024
	Die analoge Fotografie ist wieder im Trend. Alte Kameras und der un-mittelbare Umgang mit der Mechanik faszinieren. Ob das "Schreiben mit Licht" überhaupt geklappt hat, bleibt spannend bis nach der Entwicklung. Hinter dem ganzen Prozess, von der Bedienung der Kamera, der Auswahl des Materials bis zum fertigen Print, steckt Wissen, das auf seine kreative Anwendung wartet.	Begleit. LVs:	Belegung nur zusammen mit dem Projekt 3_88 Typesesign		
	Nach einer theoretischen Einführung in die Technik der analogen Foto-grafie geht es weiter mit dem praktischen Teil des Kurses.	Limit:	Max. 15 Studierende		
	Eine funktionierte analoge Spiegelreflex- oder Messsucherkamera ist Voraussetzung um an diem Kurs Teilnehmen.	LNW:	Ergebnisse der Übungen, technische Qualität der Schrift aus der zugehörigen Projektarbeit Abgabe: 1.8.2024		
Limit:	Max. 10 Studierende				
LNW:	Abgabe: 02.08.2024				

KD/C	Technik Sound B /	KD/C	Druckproduktion Realisation /	KD/C	Kamera / Licht / Kamera/Licht
LV Nr.:	4_92	LV Nr.:	4_94	LV Nr.:	4_96
Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Technik Sound B / Visual Music	Thema:	Mit Print überzeugen – Medienprojekte sicher im Druck umsetzen	Thema:	Kameratechnik und Licht für Film und Bewegtbild
Lehrkraft:	Richard Kristen (Tonstudio Kristen&Schmidt)	Lehrkraft:	Dipl. Designerin Bea Bug	Lehrkraft:	Laurenz Strasser
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Block: tba (Termine werden in der Woche vom 17.4. bekannt gegeben)	Teilnehmende:	Teilnehmende ab dem 3. Semester, Vorrang haben Teilnehmer, die in vorherigen Semestern keinen Platz im Kurs bekommen haben.	Form:	Seminar/Übung
Orga:	Präsenz	Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 10:45 – 12:15 / Raum B2 / R 218 wöchentlich	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Di, 10:00 – 13:15 / Raum B1.AV-Studio Der Kurs findet nur in der ersten Hälfte des Semesters, dafür mit 4 statt 2 SWS statt.
In dieser Lernveranstaltung werden die Studierenden in praktischen Übungen an die Soundgestaltung eigener Animationsfilme sowie Visualisierung des musikalischen Materials herangeführt. Die Workshops finden im Tonstudio (an Musik Workstation) statt.		Erste LV:	15.04.2024	Erste LV:	Erster Termin 16.4.23
Voraussetz.:	Engagement	Orga:	Zeiten: Mo, 10:45 – 12:15 Erste Vorlesung: Mo, 15.04.2023 Ort: B2 / R 218	Ziel der Veranstaltung ist es, existierendes Wissen zu vertiefen und eine solide, technische Grundlage für das kreative Arbeiten mit Film und Bewegtbild aufzubauen.	
Begleit. LVs:	verpflichtend: Projekt 3_36 Animationsfilm B - Visual Music	Voraussetz.:	Die Kombination mit 4_44 Layouttechnik + Entwurf wird empfohlen	Angefangen bei den Basics werden zahlreiche Aspekte moderner Kameratechnik behandelt und erkundet. Dabei werden beispielsweise die Themen Kamerasysteme und -funktionen, Optik und Filtertechnik, Rigging und Tragesysteme, Recording und Monitoring, On-Set- und Studioliicht etc. ausführlich erklärt und an Hand praktischer Übungen vermittelt.	
Limit:	Max. 12 Studierende	Memo:	Studierende ab dem 3. Semester Für den Kurs brauchst Du: • Rechner mit Adobe Creative Suite	Limit:	Max. 8 Studierende
LNW:	Entwicklung und Produktion eines Sounds/eines Musikstücks		Literaturempfehlung: www.eci.org, www.cleverprinting.de	LNW:	Regelmäßige Teilnahme am Unterricht und an den diversen, praktischen Übungen
Abgabefrist:	16.08.24	Begleit. LVs:	Die Kombination mit 4_44 Layouttechnik + Entwurf wird empfohlen	Abgabe: 16.07.2024	
Abgabe: 14.08.24		Limit:	Max. 15 Studierende		
		LNW:	Drucktechnisch einwandfreie und gestalterisch überzeugende Druckunterlage nach vorgegebener pdf/X-Spezifikation.		
			15.07.2024 bis 18.00 Uhr per www.wetransfer.com an bea.bug@hs-rm.de		
		Abgabefrist:	15.07.2024		
		Abgabe: 15.07.2024			

KD/C	KD/C	KD/C
Komm- u. Medienwiss. A / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften A	Komm- u. Medienwiss. C / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften C	/ Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften D
LV Nr.: 5_04 Modul: Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Einschreibung im HSRM Competence & Career Center Thema: Dokumentarfotografie: Kamera und Lebenswelten	LV Nr.: 5_08 Modul: Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Kommunikation und Feedback im kreativen Kontext	LV Nr.: 5_12 Modul: Theorie Thema: Sprache im Film Lehrkraft: Juliane Henrich Limit: Max. 10 Studierende
Lehrkraft: Prof. Dr. Theo Steiner Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mo, 16:00 – 17:30 / Raum 201	Lehrkraft: Annette von Keudell Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Blockseminar: Sa-Mo 10–18 Uhr, 01.-03. Juni 2024, Abgabe Präsentation bis zum 29. Mai über Slack, Link bitte per E-Mail anfragen	erwartete Teilnehmendenzahl 25 Heimat-Einrichtung Studiengang Bachelor Kommunikationsdesign Veranstaltungstyp Seminar in der Kategorie Lehre Nächster Termin Mittwoch, 03.04.2024 14:00 - 17:00 Art/Form Zu erbringende Prüfungsleistung Referat oder Hausarbeit Zwingende Voraussetzung regelmäßige Teilnahme und Mitarbeit
Erste LV: Mo., 15.04.2024 Orga: Das Seminar besteht zu Beginn des Semesters vor allem aus Impulsreferaten von Prof. Steiner und Gruppendiskussionen. Im späteren Verlauf des Semesters werden einzelne Facetten des behandelten Themenkomplexes von Studierenden (eventuell in kleinen Arbeitsgruppen) behandelt und im Plenum präsentiert und zur Diskussion gestellt.	Erste LV: 01. Juni 2024 Wie fließen Kommunikations- und Feedback Konzepte in die heutige Kunstpraxis ein? Zentrales Thema des Seminars ist die Erarbeitung einer Feedbackkultur in kreativen Prozessen. Wie und aus welcher Perspektive tauschen wir uns über das Gesehene aus? Anhand unterschiedlicher Methoden wird ein differenzierter und produktiver Umgang mit Feedback als wichtigem Bestandteil der kreativen Arbeit erlernt. Hierbei ist der Prozess in der Gruppe ein elementarer Baustein für die kreative Entwicklung der individuellen Arbeiten. Wie kann dieser Prozess für den Einzelnen produktiv sein? Wie ändere ich meine Sichtweise auf die Dinge, um sie hinterfragen und verändern zu können? Behandelt werden sowohl die Grundlagen kommunikativen Verhaltens als auch Feedbackstrukturen (Bausteine aus DasArts und CRP) als Werkzeug für den eigenen kreativen Prozess und die Vermittlung im kreativen Kontext. In Gruppenarbeit werden diese Prozesse geübt und reflektiert.	Räume und Zeiten (Raum 211 und online) Mittwoch: 14:00 - 17:00, zweiwöchentlich (6x) Keine Raumangabe Mittwoch: 14:00 - 17:00, zweiwöchentlich
Dieses Theorieseminar fragt nach der dokumentarischen "Natur" der Fotografie: nach Objektivität, Dokumentation und Überwachung, aber auch nach den Grenzen zur Inszenierung, zur Kunst sowie zur Gestaltung von Lebenswelten und Identitäten.		Kommentar/Beschreibung Was macht Text mit bewegten Bildern? Und auf welche Weise kommt er in den Film? Als Stimme, Zwischentitel, Untertitel, erzählender Gesang?
Limit: Max. 40 Studierende LNW: Das Seminar besteht aus aktivem Zuhören und Diskutieren sowie aus einem Referat inkl. Handout zu einem ausgewählten Thema (evtl. auch in Kleingruppe). Das Referat ist durch ein PDF per Mail zu dokumentieren. Abgabe: 04.08.2024	Limit: Max. 18 Studierende LNW: Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Arbeitsergebnisse/Übungen. Vorbereitung Präsentation (Abgabe am 29. Mai 2024 - Infos folgen per E-Mail)	Abseits von Drehbüchern sehen wir uns in diesem Seminar an, wie in der Filmgeschichte bis in die Gegenwart mit Text im Film umgegangen wurde und untersuchen dabei das Spannungsverhältnis von Sprache und Bild. Wir betrachten verschiedene Spielarten der Textarbeit und diskutieren, wie ein gelungenes Voice-Over aussehen kann.
	Abgabefrist: 29. Mai 2024 Abgabe: 29. Mai 2024	Als Leistungsnachweis können Hausarbeiten oder Referate erstellt werden. Es gibt auch die Möglichkeit, eigene filmische Arbeiten mit Textbezug im Seminar zu besprechen. Die Veranstaltung findet Mittwochs 14-täglich von 14-17 Uhr statt Ort: Raum 211 und online, der erste Termin ist am 17. April 2024 in Präsenz KD/C Theorie Komm- u. Medienwiss. E / Theorie Komm- u. Medienwiss. E

LV Nr.: 5_14
 Modul: Theorie
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Corporate Communication & Identity - Designjury von Nachhaltigkeits- und Geschäftsberichten**

Lehrkraft: Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz
 Form: Seminar
 Zeit/Raum: Präsenzunterricht
 Mi, 11:15 – 13:00 / Raum B1.44

Erste LV: Mi, 17.04.2024, 11:15 – 13:00
 Orga: Präsenzunterricht. Gearbeitet wird in Projektgruppen.

Corporate Communication & Identity - Als Designjury analysieren wir die kommunikative und gestalterische Qualität von Unternehmen anhand ihrer Nachhaltigkeits- und Geschäftsberichte

Voraussetz.: Wir verwenden im Unterricht:

- Stud.IP für den Austausch und den NASS Server zur Ablage von Dateien.

- Creative Cloud Programme

Limit: Max. 20 Studierende
 LNW: • Pünktliche Teilnahme an allen Präsenzveranstaltungen oder Videoseminaren (Anwesenheitsliste)
 • Vollständige Abgabe der Analyse Ergebnisse und Erstellen des Kriterienkataloges
 Abschlusspräsentation sind alle Daten auf den NASS Server als PDF/Filme hochzuladen

- Die Abgabe der Arbeiten erfolgt bis zum Vorlesungsende auf digitalem Wege.
- Bitte die Ordner und Dateien als ZIP komprimieren und dann auf den NASS Server hochladen

Abschlusspräsentation: 10.07.2024

Abgabe: 23.07.2024

KD/C Creative Conception A / Theorie Kommunikations- und Medienwissenschaften H

LV Nr.: 5_18
 Modul: Theorie
 Stunden/CP: 2 SWS
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Meister, Werke und kreative Visionen der Fotografie von Camera Obscura bis zur Gegenwart**

Lehrkraft: Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler
 Form: Vorlesung
 Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache
 Di, 11:00 – 12:30 / Raum B2.201
 + Sondertermine nach vorheriger Vereinbarung

Diese Lehrveranstaltung bietet Einblicke in den Facettenreichtum zeitgenössischer und historischer Fotokunst. Wir setzen uns mit beispielhaften Werken und persönlichen Ansichten herausragender Fotografinnen und Fotografen auseinander. Die Bandbreite reicht von preisgekrönten Fotojournalisten zu Celebrity-Fotografen, von politisierenden Umweltschützern zu unnahbaren Künstlern, von zeitlosen Klassikern der Fotokunst zu neuen Visionären und von großen Geschichtenerzählern zu den Schöpfern unvergänglicher fotografischer Ikonen.

Ergänzend sind Ausstellungsbesuche und fachlicher Austausch mit KuratorInnen von fotografischen Kunstsammlungen geplant.

Memo: Kooperationspartner: Deutsche Börse Fotografie Foundation, Frankfurt am Main, DZ BANK Kunststiftung, Frankfurt am Main u.a.

Limit: Max. 20 Studierende
 LNW: Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Ausarbeitung, Präsentation, Handout, Dokumentation
Abgabe: 01.08.2024

KD/C Designwissenschaft A / Theorie Kunst- u. Designwissenschaft A

LV Nr.: 5_38
 Modul: Theorie
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Das Denken des Silicon Valley. Zwischen Hippiekultur und technologischem Soluzionismus**

Lehrkraft: Timo Daum
 Form: Seminar
 Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache
 Freitags Blockveranstaltungen: 19.4. Kick-Off Online 4h (10:00–11:30, 11:45–13:15) Einführung, Übung, Themenvergabe

10.5. Termin online oder Präsenz 8h (10:00–11:30, 11:45–13:15, 14:00–15:30, 15:45–17:30) Themenpräsentationen

14.6. Termin online oder Präsenz 8h (10:00–11:30, 11:45–13:15, 14:00–15:30, 15:45–17:30) Vertiefungsthemen

10.7. Termin online oder Präsenz 8h (10:00–11:30, 11:45–13:15, 14:00–15:30, 15:45–17:30)

Als kalifornische Ideologie beschrieben die beiden Kulturwissenschaftler Richard Barbrook und Andy Cameron das mindset der kalifornischen Tech-Entrepreneure. Ihr Essay „Californian Ideology“ entstand zur Zeit der ersten Internet-Euphorie, beschreibt aber auch heute noch erstaunlich treffsicher Agenda und Vorstellungswelt von Google & Co.: Den beiden Autoren zufolge vermischt die Religion des Silicon Valley eher linke Ideen aus der kalifornischen Gegenkultur der 60er-Jahre mit eher rechten Idealen eines radikalen Individualismus und Wirtschafts-Liberalismus. Die dritte Zutat dieses Ideologie-Mix nennen sie Technozentrismus, den Glauben an die Fähigkeit moderner Telekommunikation, alle Probleme der Menschheit lösen zu können. (Nähere Infos siehe StudIP.)

Limit: Max. 25 Studierende
 LNW: Zwei Präsentationen + Handout Abschlusssthema (8 Seiten).
Abgabe: 30.07.2024

KD/C	Komm- u. Medienwiss. B / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften B	KD/C	Wissenschaft und Praxis A / Theorie Wissenschaft u. Praxis A	KD/C	Gründungskompetenz / Theorie Wissenschaft u. Praxis D
LV Nr.: 5_42 Modul: Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Designdiskurse der Moderne	Lehrkraft: Noëmi Leemann, M.A. Form: Seminar Zeit/Raum: Onlineunterricht Fr, 10:00 – 11:45 / Raum B2.211	LV Nr.: 5_52 Modul: Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Teamarbeit Digital Marketing im Unternehmenskontext	Lehrkraft: Yasan Budak – Holism GmbH, Diplom-Wirtschaftsökonom Form: Seminar Zeit/Raum: Onlineunterricht Mo, 22.04, 16:00–18:45 Mo, 29.04, 16:00–18:45 Mo 06.05, 16:00–18:45 Mo, 13.05, 14:15–17:30 Mo, 27.05, 16:00–18:45 Mo, 17.06, 14:15–17:30 Mo, 24.06, 16:00–18:45 Mo, 01.07, 14:15–17:30 Erste LV: Mo, 22.04, 16:00–18:45	LV Nr.: 5_58 Modul: Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: für die Kreativwirtschaft	Lehrkraft: Prof. Christine Bernhardt Teilnehmende: Die Veranstaltung steht verschiedenen Studiengängen aus der Kreativwirtschaft offen. Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Fr, 08:15 – 09:45 / Raum B2 / 232 10 Termine vom 3.5.–5.7.2024 Ganztägige Exkursion zum Kreativwirtschaftstag Hessen in Frankfurt am 21.6.2024 Erste LV: Fr, 3.5.2024 Orga: Es wird keine Frontalvorlesung werden, sondern Schritt für Schritt mit vielen kleinen Aufgaben werden wir gemeinsam durchspielen, wie es ist zu gründen. Euer Dozent hat selber mehrere Beratungen und Büros gegründet und war viele Jahre in Geschäftsleitungsverantwortung in kleinen und großen Werbeagenturen.
Das Seminar behandelt die Ursprünge der Diskurse über Design, nämlich die Zeit der Industrialisierung bis zum Beginn des Ersten Weltkrieges. Wir diskutieren über die Rolle ästhetischer Expertise bei der Gestaltung unseres Alltags; die wichtigste Grundlage sind gemeinsam erarbeitete Texte sowie die beispielhafte Analyse gestalteter Dinge.	Limit: Max. 30 Studierende LNW: Leistungsnachweis ist neben der aktiven Teilnahme die Abgabe eines Abstracts und einer Fragestellung. Abgabe: 04.08.2024	Die Studierenden erhalten eine konkrete Problemstellung von einem (externen) Auftraggeber präsentiert. Die Problemlösung wird fachlich und organisatorisch von den Studierenden eigenständig gelöst- Hilfestellungen werden bei Bedarf gegeben. Es soll eine eigenständige wissenschaftlich fundierte Digital-/Social Media Strategie erstellt werden. Darüber hinaus soll eine Abschlusspräsentation vor dem Auftraggeber gehalten werden, in der eine kritische Würdigung stattfinden soll.	Fachkompetenz: Die Zielsetzung des Kurses ist die Befähigung des eigenständigen. qualifizierten Einsatzes des vermittelten betriebswirtschaftlichen Fakten- und Methodenwissen zur Lösung von unternehmensspezifischen Problemstellungen in Umfeld des Digital-(Social Media Marketings). Die persönliche Kommunikationsfähigkeit, die Fähigkeit der Selbstorganisation und das Verständnis für betriebliche Problemstellungen werden vertieft. Am Ende der Veranstaltung können die Studierenden vor Gruppen präsentieren und ihre Standpunkte argumentativ verteidigen. Sie sind in der Lage, vorausschauend Teams anzuleiten und komplexe Aufgabenstellungen in einer Teamsitzung zu moderieren. Limit: Max. 30 Studierende LNW: Teamarbeit (Projektstudie) mit einer maximalen Gruppenstärke von 3–6 Personen. Abgabe: 15.7.2024	In kreativen Berufen stellt sich früher oder später fast immer die Frage: angestellt sein oder selbstständig oder sogar Unternehmer:in werden? In diesem Seminar werden wir gemeinsam ein Blick auf all die Dinge werfen, die man berücksichtigen muss, wenn man sein eigenes Büro starten will – egal ob gleich nach dem Studium oder nach mehreren Jahren Angestellten-Dasein. Es geht von A wie Anwalt über I wie Innovation, P wie Positionierung, S wie Steuern, T wie Team bis Z wie Zuschüsse. Limit: Max. 35 Studierende LNW: Regelmäßige Teilnahme an den Sitzungen, Hausaufgaben (Recherchen und Kreativaufgaben mit Präsentation), Dokumentation mit Reflektion der Seminarergebnisse Abgabe: 21.07.2024	