

1. Sem.	Visuelle Grundlagen	1. Sem.	Propädeutikum Studium	1. Sem.	Kunstgeschichte
LV Nr.:	1141P(1142)	LV Nr.:	1161	LV Nr.:	1162/Kunstgeschichte (WS 24/25)
Modul:	Visuelle Grundlagen	Modul:	Theorie 1	Modul:	Theorie 1
Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP	Thema:	Propädeutikum Studium	Thema:	Kunstgeschichte
Thema:	Visuelle Grundlagen	Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt	Lehrkraft:	Britta Kadolsky
Lehrkraft:	Jacqueline Hen	Teilnehmende:	Studierende im 1. Semester Kommunikationsdesign bzw. Studierende, die diese Lehrveranstaltung noch nicht erfolgreich absolviert haben		Mittwoch: 14:00 - 17:15, zweiwöchentlich
Form:	Seminar/Übung	Form:	Vorlesung		(Uni, Ersti-Raum, Organisatorisches und Einführung ins Thema)
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 09:00 – 14:00 / Raum 219	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Freitag, 18. Oktober 2024 (letzter Tag der Erstwoche) 10:00–16:00 Uhr Freitag, 25. Oktober 2024 10:00–17:30Uhr		Mittwoch, 23.10.2024 14:00 - 15:30 (Städel Museum Frankfurt) Mittwoch, 20.11.2024 15:00 - 18:00 (MMK - Museum für Moderne Kunst, Frankfurt) Mittwoch, 08.01.2025 15:00 - 18:00
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.		Orga:	Termin: Freitag, 18. Oktober 2024 (am Campus im Raum 219 im Glashaus)		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, IMMER IN PRÄSENZ, KEIN ONLINE
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.			<ul style="list-style-type: none"> • 10:00 Studienorganisation / -planung > Prof. Bernhardt • 11:45 Präsentation / Dokumentation > Bea Bug • 14:15 Auslandsstudium > Prof. Bernhardt 		
LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen und Übungen, Gestaltungsaufgaben, Dokumentation als PDF		Termin: Freitag, 25. Oktober 2024 (am Campus im Raum 219 im Glashaus)		
Abgabe:	14.02.25		<ul style="list-style-type: none"> • 10:00 Angebote LehrLernZentrums und Hochschulsport der Hochschule RheinMain Simone Marx (Sprachenzentrum) • 11:45 Recherche / wiss. Arbeiten > Prof. Steiner • 14:15 Prüfungsordnung KD > Prof. Ercan • 16:00 Praxissemester > Prof. Pichler 		
			Das Propädeutikum ermöglicht den Studierenden, die Zusammenhänge unterschiedlicher studienrelevanter Bereiche 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:	1.11.2024		

1. Sem.	2.Sem. KD/C /	2. Sem. Text, Konzept
<p>LV Nr.: 1164 Thema: Kreativität im Kontext</p> <p>Lehrkraft: Marius Förster Zeit/Raum: Mo, 10:00 – 13:15 · 14-täglich / Raum 219</p> <p>Erste LV: Mo, 28.10.2024</p> <p>Unsere Gegenwart hält unendlich viele Möglichkeiten bereit und gleichzeitig sind wir konfrontiert mit vielen, sich bedingenden Krisen. Es gilt zu verbessern, zu verändern, Neues zu schaffen und zu bewahren. Der Default Mode im Hier und Jetzt ist Kreativität – um sich selbst und den Herausforderungen unserer Zeit gerecht zu werden.</p> <p>Doch was ist Kreativität? Und wenn wir scheinbar alle kreativ sein müssen oder wollen, welche Rolle kommen den Designer*innen als Teil der "Creative Industries" zu?</p> <p>Das Seminar fragt nach der Bedeutung von Kreativität für Designer*innen: Wir blicken auf Trends und Krisen und die entsprechenden Antworten eines vielfältigen Designfelds. Dies ermöglicht es uns ein differenziertes Verständnis von Kreativität zu entwickeln und bereichert so die eigene Designpraxis.</p>	<p>LV Nr.: 2102 Modul: Projekt Stunden/CP: 6 SWS / 9 CP Thema: Crossmediales Projekt 2: Raumpoems</p> <p>Lehrkraft: Jacqueline Hen Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mi, 14:15 – 17:45 / Raum B1.45</p> <p>Erste LV: 23.10.24</p> <p>In diesem Seminar erkunden wir die Möglichkeiten der Rauminstallation als poetische Ausdrucksform. Wir erforschen, wie ein Raum "sprechen", berühren und bewegen kann, wenn Film und Licht ihn verwandeln. Die Teilnehmer*innen sind eingeladen, selbst zu experimentieren und zu forschen. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie Lichtinstallationen und filmische Sequenzen dem Raum seine eigene Erzählung verleihen. Ziel ist es, den Raum als lebendige Leinwand zu begreifen, die durch Licht und bewegte Bilder zu einer Poem verwandelt wird.</p> <p>LNW: Teilnahme an Lehrveranstaltungen, Übungen und (Zwischen-) Präsentationen. Abgabe Dokumentation.</p> <p>Abgabe: 14.02.25</p>	<p>LV Nr.: 2112 Modul: Text & Konzeption Stunden/CP: 4 SWS / 4 CP Zulassungsart: Einschreibung im HSRM Competence & Career Center Thema: Texten kennenlernen, Textenkönnen lernen</p> <p>Lehrkraft: Prof. Dipl. Des. Taner Ercan Form: Seminaristischer Unterricht Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mi, 14:15 – 17:30 / Raum 232</p> <p>Erste LV: 30.10.2025</p> <p>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.</p> <p>LNW: Booklet mit allen Arbeiten, die in dem Kurs entstanden sind. Ausgedruckt und digital.</p> <p>Abgabe: 01.03.2025</p>

2. Sem.	Interaktiv	2. Sem.	Interaktiv	2. Sem.	Film
LV Nr.:	2122	LV Nr.:	2122 (b)	LV Nr.:	2132
Modul:	Interaktiv	Modul:	Interaktiv	Modul:	Film
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Thema:	Sicherer Umgang mit Halluzinogenen und anderen Designer-Drogen	Thema:	Grundlagen Filmgestaltung
Thema:	Grundlagen Interactive	Lehrkraft:	Dipl.-Des. David Bascom	Lehrkraft:	Laurenz Strasser / Maximilian Kohler
Lehrkraft:	Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 10:00 – 13:00 · 14-täglich / Raum B.2. 232	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mo, 09:00 – 16:00 / Raum B1. AV-Studio und B1.44
Zeit/Raum:	Do, 14:15 – 16:00 / Raum B.2. / 232	Erste LV:	Gruppe A: 30.10.2024 / Gruppe B: 06.11.2024	Erste LV:	21.10.24
Erste LV:	24.10.2024	Orga:	Der Unterricht erfolgt in 2 Gruppen, jede Gruppe hat 14-täglichen Unterricht. Die Gruppeneinteilung erhaltet ihr am Semesteranfang per E-Mail.		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.
Orga:	Präsenzunterricht. Gearbeitet wird in Projektgruppen. Ort:B.2. / 232		Gruppe A: 14-täglich mittwochs, 10:00 h – 13:00 h erste Vorlesung: 30.10.2024	Memo:	Wir werden im Unterricht folgende Software benutzen: - Blackmagic Davinci Resolve - Adobe Audition
	Entwicklung von Projektideen für das World Design Capital (Frankfurt) in Zusammenarbeit mit dem DDC und dem Theater Wiesbaden sowie innovative Konzepte zur Inszenierung der Marke Skoda, die jüngere Zielgruppen durch interaktive Installationen oder räumliche Interventionen auf Festivals ansprechen möchte.		Gruppe B: 14-täglich mittwochs, 10:00 h – 13:00 h erste Vorlesung: 06.11.2024	LNW:	Regelmäßige Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen Diverse Übungen (Abgaben laufend) Endaufgabe (Gruppenarbeit)
Voraussetz.:	Stud.IP für den Austausch und den NASS Server zur Ablage von Dateien, Zoom, XD, Photoshop, Illustrator und Figma für das Prototyping und frei wählbarer KI Tools für Moodboards/Scribbles	Die Verführung, bei der Konzeptions- und Ideenfindung auf ChatGPT, Midjourney, Runway und andere „halluzinogene“ Tools zurückzugreifen, ist groß.		Abgabe:	03.02.24
Begleit. LVs:	Software Übung 2122 von David Bascom	Doch wie bei allen Designerdrogen gilt: Zu viel davon, und man entwickelt schnell eine Abhängigkeit. Zu wenig, und man bekommt das Gefühl, nicht mehr „mithalten“ zu können.			
Limit:	Max. 40 Studierende	In diesem Kurs geht es um alles, was Kommunikationsdesigner über KIs wissen sollten. Und um die Frage: Wie kann ich KI einsetzen, ohne mich selbst dabei zu verlieren?			
LNW:	<ul style="list-style-type: none"> • Prototyp im Rahmen der Abschlusspräsentation • Pünktliche Teilnahme an allen Präsenzveranstaltungen • Bearbeitung der Gruppen Aufgaben und Vorstellung der Ergebnisse • Abschlusspräsentation: 06.02.2025 	Parallel dazu lernt ihr den Umgang mit Tools wie Figma – einem Werkzeug, das euch beim Entwickeln von Prototypen unterstützt.			
	Abgabe: 14.02.2025	LNW:	Abgabe & Präsentation zu einem vorgegebenen Thema.		
		Abgabe:	21.02.2025		

2. Sem.	Motion Design	2. Sem.		2. Sem.	Konzept und Marketing
LV Nr.:	2142	LV Nr.:	2152	LV Nr.:	2154
Modul:	Motion Design	Modul:	Theorie	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:	Dipl.-Des. Sven Heller	Lehrkraft:	Prof. Dr. Theo Steiner	Lehrkraft:	Prof. Betty Schimmelpfennig
Form:	Seminar	Form:	Seminar	Form:	Seminaristischer Unterricht
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Gruppenaufteilung für Software After Effects Grundlagen und Soundediting/Sounddesign	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Di, 10:00 – 13:15 · 14-tägig / Raum 232 29.10. // 5.11. // 19.11. // 17.12. // 14.1. // 28.1.	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Termine: Dienstags von 09:00 – 12:15, 14tägig, in Präsenz
Erste LV:	24.10.2024	Erste LV:	29.10.2024	Erste LV:	Für Details siehe Ablaufplan in Stud.IP 22.10.2024
Orga:	Präsenz- und Onlineunterricht Zeiten: Do, 08:00 – 13:15 / Fr, 09:00–16:15 Heller: Do. 08:00–09:30 (Ort: B2.232) / Nachtigall 10:00–13:15 (Ort: B2. 213, Gruppenaufteilung) Heller: Fr. 09:00 – 12:15 / Fr. 13:00 – 16:15 (Ort: B2. 213/ Zoom, Gruppenaufteilung)	Orga:	Das Seminar besteht aus Vorträgen des Lehrenden, zwei Übungen (je 15% der Gesamtnote), einer studentischen Präsentation zu einem vorgegebenen Thema der Designgeschichte (40%). In die Gesamtnote fließen auch aktive Mitarbeit (15%) sowie die PDF-Dokumentation (plus Handout) der Präsentation mittels angemessener, sprechender und verständlicher Bild- und Textteile ein (15%).		
	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 Schönheit, Rationalisierung		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.
	After Effects Grundlagen: Allgemeine Einführung in After Effects. Vermittelt werden theoretische und praktische Grundlagen von Software und sicherer Umgang mit Basiswissen für After Effects.		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%).		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
	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.		Abgabe der PDF Dokumentationen zu den Referaten: bis 14.2.25		Memo: Weiterführende Literatur wird (in Teilen) bereitgestellt. 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.
Voraussetz.:	Regelmäßige Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen	Abgabe:	14.2.2025	Abgabe:	04.02.2025 (inkl. Kurspräsentation)
Memo:	*Sven Heller (Grundlagen MotionDesign und Animation / After Effects) Abgabetermin der Übungsaufgabe: 07.02.2025 Abgabetermin des Filmvorspanns: 14.02.2025 *Frank Nachtigall (Grundlagen Soundediting / Sounddesign im Postproduktionsprozeß) Abgabetermin der Übungsaufgabe: 14.02.2025				
Limit:	Max. 40 Studierende				
LNW:	Diverse Übungen / Endaufgabe Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Filmvorspanns.				
Abgabe:	07.02.2025/14.02.2025				

KD/C	Corporate Design A / Projekt Corporate Design A	KD/C	Verb.Kommun.A / Projekt Werbliche Kommunikation A	KD/C	Verb.Kommun.B / Projekt Werbliche Kommunikation B
LV Nr.:	3_04	LV Nr.:	3_14	LV Nr.:	3_16
Modul:	Projekt	Modul:	Projekt	Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 5 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Corporate Design A "WEIN UND DESIGN"	Thema:	First AID (Agency-Industry-Days) Praxis-Erfahrungs-Crashkurs	Thema:	Ideenschmiede / D&AD NewBlood Award
Lehrkraft:	Dipl. Designer Kai Staudacher und Dipl. Designer Klaus Eckert	Lehrkraft:	Dipl. Designerin Bea Bug	Lehrkraft:	Prof. Dipl. Des. Taner Ercan
Zeit/Raum:	Mittwoch, 10.00 bis 13.00	Form:	Exkursion	Form:	Projekt
Erste LV:	23.10.2024	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mo, 12:30 – 13:15 / Raum 218 Besprechung in der HS/montags 12.30 – 13.15 Uhr Raum 218, 3 bis 4 ganztägige Termine individuell werden noch mitgeteilt	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 10:00 – 13:15 / Raum 211
	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.).	Erste LV:	21.10.2024	Erste LV:	30.10.2024
	Der Kurs beginnt mit einer Einführung in die Bereiche Konzeption, (Markenaufbau) Projektmanagement, Logodesign und Kostenkalkulation, um anschließend in die intensive Zusammenarbeit mit den Winzerinnen und Winzern zu starten, um an Ideen und Entwürfen zu arbeiten. Gemeinsame Präsentationen und Besprechungen werden dabei immer wieder Einblicke in die Arbeit der anderen Teams und gegenseitige Anregungen geben.		Der Tag an dem ihr Kontakt aufnehmt!	Orga:	Gearbeitet wird in Projektgruppen. Die Kreation und Einreichung erfolgt in englischer Sprache. Why? Because Wettbewerb is in London.
Limit:	Max. 16 Studierende		Chancenworkshop im echten (Berufs-)Leben. Live und vor Ort können Studierende in Agenturen (MRM mrm.com, Scholz&Friends s-f.family, ...) und Unternehmen (wird noch bekanntgegeben) ungefiltert hineinzuschneupern. Ein echtes Projekt wird in einem Teamworkshop aus Studierenden und Mitarbeitern kreiert und präsentiert. Studierende können dieses Angebot als Karrieresprungbrett nutzen und vielleicht ihren zukünftigen Arbeitgeber kennen lernen.		Kampagnen- und Ideenentwicklung für den New Blood Award, dem Nachwuchswettbewerb des D&AD in London. Wir arbeiten auf verschiedenen Briefings, die der D&AD in Kooperation mit realen Kunden herausgibt. Ihr schaut euch diese Briefings an, pickt die vielversprechendsten heraus und arbeitet daran in intensiver Gruppenarbeit. Von der ersten Idee bis zur Umsetzung und der finalen Einreichung – meistens als 2-Minuten-Einreichungsfilm. Die Einreichung zum Wettbewerb ist gleichzeitig der Leistungsnachweis und die Abgabe. Die ersten 4–5 Termine werden wir die Schritte dabei alle gemeinsam gehen. Wir schauen in den Rückspiegel – und uns vergangene Einreichungen und Gewinnerarbeiten an. Wir besprechen gemeinsam die Briefings, bilden Gruppen und stellen einen Zeitplan auf. Im Anschluss werden wir wöchentliche Feedback-Termine in Kleingruppen abhalten. Good luck!
LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Semesterarbeit, Dokumentation und Präsentation.	Voraussetz.:	Studierende des Hauptstudiums werden bei der Kursvergabe bevorzugt.	Voraussetz.:	Good English skills, good animation or film cutting skills
Abgabe:	01.03.2025	Memo:	Die Workshops finden an unterschiedlichen Orten im Rhein-Maingebiet statt	Limit:	Max. 15 Studierende
		Begleit. LVs:	Bewertet werden Gruppen-Präsentationen am Tag der Präsentation	LNW:	Einreichung zum Wettbewerb
		Limit:	Max. 16 Studierende	Abgabe:	01.03.2025
		LNW:	Präsentationen als Gruppenleistung am Präsentationstag (mind. 2 Abgaben erforderlich)		
		Abgabe:	siehe LNW		

KD/C	Event,Ausstellungsdesign / Projekt Event- und Ausstellungsdesign A	KD/C	Crossmediale Gestaltung / Projekt Event- und Ausstellungsdesign B	KD/C	Film C / Projekt Film C
LV Nr.: 3_22 Modul: Projekt Stunden/CP: 6 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Werkschau	Lehrkraft: Prof. Dr. Theo Steiner Zeit/Raum: Mi, 14:15 – 15:45 / Raum 201 Da es sich um ein Projekt handelt, betreffen diese Zeitan- gaben näherungsweise die wöchentlichen Sessions. Ein großer Teil des Workloads wird in kleineren Teams, nach Vereinbarung und teilweise auch vor Ort in der Ausstel- lungslocation absolviert.	LV Nr.: 3_24 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: ADC Talent Award 2025	Lehrkraft: Prof. Betty Schimmelpfennig Form: Projekt Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mittwochs von 09:00 – 13:00, wöchentlich, in Präsenz	LV Nr.: 3_32 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Freies Projekt	Lehrkraft: Prof. Tom Schreiber Form: Projekt Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 10:00 – 13:15 / Raum B.1. AV 45 Und Einzeltermine tba Erste LV: 21.10.2025
Erste LV: 23.10.2024 Orga: In den wöchentlichen Meetings besprechen wir die an- stehenden Aufgaben und die Zwischenergebnisse. Die Studierenden arbeiten in Gruppen an den verschiedenen Aufgaben: Corporate Design, Projektorganisation, Katalog- design, Website, Fotografie (Porträts, Installation Views, Making-of), Raumkonzept und Ausstellungsgestaltung.	Erste LV: 23.10.2024 Orga: Vielleicht habt ihr schon lange ein eigenes Projekt im Kopf oder ihr habt ein Thema, das euch bewegt – Hier ist die passende Möglichkeit, daran zu arbeiten und euch fach- kundigen Juries zu stellen! Dieser Projektkurs ist auf freies, selbstständiges und selbst- organisiertes Arbeiten in kleinen Teams (2–3 Studierende) angelegt.	In diesem Projekt entstehen freie Kurzfilmprojekte. Dabei ist es den Studierenden freigestellt, ob es fiktionale, experimentelle oder dokumentarische Formate sind. In regelmäßigen Kolloquien werden die Projekte gegenseitig vorgestellt, besprochen und weiterentwickelt.	Begleit. LVs: empfohlen in Verbindung mit 4_52 Schauspielübung und 4_86 Drehbuch Limit: Max. 6 Studierende LNW: Einzelne Entwicklungsschritte /(Exposé Treatment etc) / Kurzfilm / Präsentation		
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. Auch an der Öffentlichkeitsarbeit für die Ausstellung arbeitet das Werkschau-Team. Das Projekt widmet sich außerdem der Gestaltung und Erstellung des Katalogs: Durch die Unterstü- tzung der Bernhardt-Stiftung ist es wieder möglich, einen deutsch-englisch- sprachigen Katalog zu produzieren, der die Bachelorarbeiten des aktuellen Semesters dokumentiert.	Ihr entwickelt selbstständig in Kleingruppen (2–3 Studierende) Beiträge für die Teilnahme am ADC Talent Award 2025. Dies kann auf Basis eigener Ideen/Fragestellungen geschehen oder ihr orientiert euch anhand eines übergeordneten Themas, das im Rahmen des Kurses bekannt gegeben wird. Dabei seid ihr aus medialer Sicht völlig frei: Von Branddesign über räumliche Gestaltung, UX-Design, Editorial, Motion Design, Film, Illustration, Fotografie, Text, Storytelling, Sound, Creative Technology – angewandt oder künstle- risch-experimentell!	Abgabe: 15.03.2025			
Limit: Max. 20 Studierende LNW: Die Studierenden entwickeln in kleinen Teams Lösungen für die jeweiligen Aufgaben und realisieren diese. Als Lei- stungsnachweis zählen die Gestaltung und Produktion der einzelnen Aufgaben und der gesamten Ausstellung.	Begleitet wird diese intensive und eigenständige Projektarbeit von gemein- samen Terminen, in denen wir u. a. erfolgreiche Award-Beispiele anschauen und analysieren, Facts zum ADC Talent Award unter die Lupe nehmen, erfah- ren, was einen guten Case-Film ausmacht und eure Ideen/Ansätze auf Herz und Nieren prüfen und im Detail pushen.				
Abgabe: 14.2.2025	Memo: https://www.adc.de/wettbewerb/talent/ Limit: Max. 15 Studierende LNW: Pünktliche Teilnahme an allen (Video-)Seminaren und praktischen Übungen, (Zwischen-)Präsentationen und Kolloquien sowie Planung, Konzeption, Gestaltung und Realisation eines Wettbewerb-Beitrags für den ADC Talent Award 2025 auf Basis einer eigenen Idee/Fragestellung oder einem vorgegebenen Thema. Inkl. Case-Film!				
	Abgabe: 2 6.02.2025 (Finale Kurs-Präsentation mit Jury (Status Quo): 05.02.2025)				

KD/C	Animationsfilm A / Projekt Animationsfilm A	KD/C	Animationsfilm C / Projekt Animationsfilm C	KD/C	Interactive Design A / Projekt Interactive Design A
LV Nr.:	3_34	LV Nr.:	3_38	LV Nr.:	3_42
Modul:	Projekt	Modul:	project	Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Project award	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Motion Design - Ideas in Motion	Thema:	Animationsfilm C - Expanded Animation	Thema:	KI meets MK&G (Museum Kunst und Gewerbe Hamburg) und "Laut gegen Nazis"
Lehrkraft:	Dipl.-Des. Sven Heller	Lehrkraft:	Paul Ferragut	Lehrkraft:	Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz
Form:	Projekt	Form:	Seminar/Exercise	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Do, 10:00 – 14:00 / Raum B1.33	Zeit/Raum:	Face-to-face and online lessons by arrangement Do, 14:00 – 17:00 / Raum B2.208	Zeit/Raum:	Di, 09:15 – 13:00 / Raum AV B1.44
Erste LV:	24.10.2024	Erste LV:	24.10.2024	Orga:	Gearbeitet wird in Projektgruppen. Erste Vorlesung: 22.10.2024, Ort: AV B1.44
	Ziel des Projekts ist die Erstellung eines Motion Design Films zu einem wählbaren Thema. Zur Auswahl stehen vielfältige kreative Bereiche, wie z.B. Typografie-Animation, Musikvisualisierung, Infografiken, UI-Animationen oder die grundsätzliche Darstellung von Inhalten und Handlungen mittels Motion Design. Von der Konzeptentwicklung bis zur finalen Animation konzentriert sich das Projekt darauf, durch die Kombination von kreativer Gestaltung und technischer Umsetzung, ein aussagekräftiges und ästhetisches Motion Design zu erschaffen.		Explore the fields of Extended Reality (XR), including Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), Mixed Reality (MR), and media installations with projections and audio. You'll create live content such as virtual scenes, narrative immersive experiences, metaverse connections, or procedural audiovisual systems. You will learn to use the software Unity to create 3D assets and interactivity. By experimenting with tools traditionally used in game development, you'll craft mixed-media experiences focused on immersion. Workshops and tutorials will cover techniques like 3D scanning, integrating scans into your scenes, recording volumetric films, developing 3D assets and materials, capturing motion with OptiTrack, and basic C# coding for interactions. In addition to technical skills, there will be sessions to discuss your concepts, find inspiration, and explore art and creative direction in multimedia experiences. Your project can be a VR, MR, or AR experience, or a multimedia installation with sound and vision. You'll create one experience in a medium of your choice, possibly working in groups. Throughout the semester, you'll also complete mini-projects or exercises related to the techniques learned.		KI meets MK&G und "Laut gegen Nazis" Dieses praxisbezogene Modul widmet sich der Erforschung des Einsatzes von Künstlicher Intelligenz (KI) in der visuellen Gestaltung. In Kooperation mit dem Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg (MK&G) werden KI-Modelle mit Bildern von Ausstellungsstücken trainiert, um innovative Gestaltungsmöglichkeiten zu entwickeln. Ziel ist unter anderem die Gestaltung eines neuen &-Zeichens für das MK&G-Logo sowie die Exploration der KI-Modell für eine mögliche Ausstellung. Ein weiteres Projekt ist die Entwicklung von kommunikativen Maßnahmen gegen Rechtsextremismus für die Initiative "Laut gegen Nazis". Unterstützt werden wir von Lukas Bausch, Director of AI Innovations bei Philipp und Keuntje, Hamburg
Voraussetz.:	Grundkenntnisse und Basiswissen in After Effects erforderlich!			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. Bitte alle Programme vorab installieren.
Begleit. LVs:	4_62 After Effects Fortg. (Heller) 4_64 Cinema 4D Einsteiger /Schäfer) 4_66 Cinema 4D / Lighting & Shading (Lion)			Begleit. LVs:	LV 4_46 Interactive Design von Paul Ferragut und LV 4_72 von David Bascom
Limit:	Max. 16 Studierende			Limit:	Max. 16 Studierende
LNW:	Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Motion Design Films.			LNW:	Teilnahme am Projekt, Präsentation von Zwischen- und Abschlussergebnissen, Entwicklung eines Prototyps auf Basis von Stable Diffusion und frei wählbarer KI Tools oder XD/ Figma usw. Vollständige Abgabe der jeweiligen Aufgaben und Abschlusspräsentation: 04.02.2025
Abgabe:	07.02.2025			Abgabe:	14.02.2025
		Voraussetz.:	This course is taught in English and has no prerequisites. Any experience with other 3D software will be useful but is optional.		
		Limit:	Max. 16 Studierende		
		LNW:	Conception, design and production of an @animated film		
		Abgabe:	01.03.2025		

KD/C	Interactive Design B / Projekt Interactive Design B
LV Nr.:	3_44
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Skoda auf Festivals für junge Zielgruppen interaktive inszeniert
Lehrkraft:	Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz
Form:	Seminar
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Do, 09:15 – 13:00 / Raum AV B1.44
Erste LV:	24.10.2024
Orga:	Gearbeitet wird in Projektgruppen.
Skoda goes Festival	
Die Marke Skoda wird für jüngere Zielgruppen auf innovative Weise aufmerksamkeitsstark inszeniert, z.B. in Form von interaktiven Installationen oder räumlichen Interventionen auf Festivals. Ziel ist es, die Marke vor Ort und über Social Media sichtbar zu machen. Dabei soll eine modulare Inszenierung geschaffen werden, die von einer einfachen, kostengünstigen Präsenz bis hin zu umfassenden Auftritten reicht, bei denen insbesondere vollelektrische Modelle und das Thema Nachhaltigkeit im Fokus stehen. Im zweiten Teil des Projekts sollen die „Clever Features“ von Skoda auf originelle Weise darzustellen werden. Diese können sowohl vor Ort als Kampagne/Aktionen als auch in Social Media oder als räumlich Inszenierung die Aufmerksamkeit der Zielgruppe auf sich ziehen.	
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. Bitte alle Programme vorab installieren.
Begleit. LVs:	LV 4_46 Interactive Design von Paul Ferragut und LV 4_72 von David Bascom
Limit:	Max. 16 Studierende
LNW:	Teilnahme am Projekt, Präsentation von Zwischen- und Abschlussergebnissen, Entwicklung eines Prototyps auf Basis von frei wählbarer KI Tools sowie XD/Figma o.a. Vollständige Abgabe der jeweiligen Aufgaben und Abschlusspräsentation am 06.02.2025
Abgabe:	14.02.2025

KD/C	Generative Design with TouchDesigner and Multi-Sensory Experiences / Projekt Interactive Design C
LV Nr.:	3_46
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Interactive Installations
Lehrkraft:	Paul Ferragut
Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Do, 10:00 – 14:00 / Raum B2.208
Erste LV:	24.10.2024
Orga:	Exercises and a Main Project. The main project can be completed in groups.
Learn to create interactive immersive installations using generative design techniques for multi-sensory live experiences. This course combines creative concepts—such as experiential design, critical technology, speculative design, AI, and phygital design—with technical skills. You'll primarily use TouchDesigner to develop projects, exploring topics like projection mapping with MadMapper, interactive lighting using DMX, physical computing with Arduino, networking for installations, computer vision with cameras and sensors, procedural 3D design for printing and plotting, audio integration with Ableton, AI applications in interactive media, and Python coding for advanced interactions.	
Voraussetz.:	This course is taught in English and has no prerequisites.
Limit:	Max. 14 Studierende
LNW:	
Abgabe:	01.03.2025

KD/C	/ Fotografie A
LV Nr.:	3_54
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	"Langsam bitte!!!" Analoge Fotoprojekte mit Blick in die Zukunft
Lehrkraft:	Timo Klos
Form:	Projekt
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 09:30 – 13:15 / Raum 201 & Fotolabore U14&U20
Erste LV:	23.10.2024
Dieses Seminar folgt zurecht dem Trend und widmet sich der analogen Schwarzweiß-Fotografie. Wir entdecken den Zauber des entschleunigten Arbeitens in den Laboren. Zunächst entwickeln wir gemeinsam Konzepte zu einem bestimmten Thema („Zukunft“). Sie fotografieren einzeln und in Gruppen auf Kleinbild- bzw. Rollfilme, welche wir anschließend im Negativlabor selbst entwickeln. Im weiteren Prozess ist auch experimentelles Arbeiten stets möglich. Vorkenntnisse der fotografischen Grundlagen (Blende, Belichtungszeit usw.) sind empfehlenswert, das wichtigste wird aber zu Beginn nochmal kurz erläutert. Außerdem schauen wir uns passende fotografische Positionen zum Thema an, um ausreichend inspiriert zu werden.	
Voraussetz.:	Vorkenntnisse der fotografischen Grundlagen (Blende, Belichtungszeit usw.) sind empfehlenswert, das wichtigste wird aber zu Beginn nochmal kurz erläutert.
Memo:	Zunächst keine eigene Kamera notwendig. Sie fotografieren in Gruppen mit Mittelformatkameras.
Limit:	Max. 10 Studierende
LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Abgabe der Projektarbeit+Beschreibung als PDF
Abgabe:	21.02.2025

KD/C / Fotografie C	KD/C Editorial Design A / Projekt Editorial Design A	KD/C Editorial Design B / Projekt Editorial Design B
<p>LV Nr.: 3_58 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: "Zukunft? Welche Zukunft?!" Fotoprojekte zum Thema der Wiesbadener Fototage 2025</p> <p>Lehrkraft: Timo Klos Form: Projekt Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mi, 14:15 – 17:45 / Raum B2.211</p> <p>Erste LV: 23.10.2024</p>	<p>LV Nr.: 3_62 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Let's design a KD Zine!</p> <p>Lehrkraft: Tim Siegert Zeit/Raum: Di, 09:00 – 13:15 / Raum 221 Und nach Absprache</p> <p>Erste LV: Mi, 23.10.2024 Orga: In wöchentlichen Meetings besprechen wir Entwürfe und arbeiten gemeinsam an Layouts. Alle Teilnehmenden erarbeiten so im Verlauf des Kurses ein komplettes eigenes Magazin. Im Anschluss wird durch eine unabhängige Jury ein Entwurf gekürt, den wir gemeinsam in Kleinauflage produzieren.</p>	<p>LV Nr.: 3_64 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Buchproduktion Kochbuch Jordanien</p> <p>Lehrkraft: Prof. Christine Bernhardt Teilnehmende: Studierende ab dem 3. Semester Form: Projekt Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 10:00 – 13:15 / Raum 221 Für Oktober / November ist eine Exkursion nach Jordanien geplant (18Tage). Im Moment wird aber die Sicherheitslage noch abgewartet. Während des Semesters sind Besuche in verschiedenen Produktionsbetrieben in der Umgebung geplant.</p> <p>Erste LV: Mo, 21.10.2024</p>
<p>Dieser Kurs übernimmt das kommende Thema des Fotofestivals „Wiesbadener Fototage 2025“ („Zukunft? Welche Zukunft?!“). Unser Ziel ist es mit einer Auswahl einzelner Arbeiten eine Ausstellung zu realisieren, welche Teil des Festivals werden kann. Im Seminar betrachten wir gemeinsam zunächst zahlreiche fotografische Positionen zum Thema, um möglichst viele Inspirationen zu sammeln. Anschließend entwickeln Sie eigene Konzepte und Fotoserien. Dabei sind keine Grenzen gesetzt, Sie können sowohl analog, als auch digital arbeiten oder auf anderen Wegen zum passenden fotografischen Bild finden. Wir besprechen stets die Zwischenergebnisse und können bei Bedarf auch vor Ort gemeinsam Übungen ansetzen. Sofern passende Ausstellungen zum Thema in der Region stattfinden, werden wir sie besuchen.</p> <p>Memo: Bitte nach Möglichkeit eigene Digitalkamera mitbringen. LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Abgabe der Projektarbeit+Beschreibung als PDF</p> <p>Abgabe: 21.02.2025</p>	<p>Der Studiengang bekommt ein eigenes Magazin! Darin präsentieren wir nicht nur herausragende Projekte der letzten Semester, sondern auch besondere Alumni, stellen Besonderheiten des Studiengangs vor und geben einen Einblick in das Studium. Die Inhalte werden größtenteils vorgegeben, sodass wir uns innerhalb des Kurses komplett auf die Gestaltung konzentrieren können. Einzeln oder in Kleingruppen entsteht so das Layout für das neue KD Zine, das wir im Anschluss im Riso-Druck und in Kleinauflage produzieren.</p> <p>Begleit. LVs: Empfehlung: in Kombi mit LV 4_44 Layouttechnik und LV 4_94 Druckproduktion Limit: Max. 12 Studierende LNW: Abgabe ist jeweils ein individueller Magazinentwurf in digitaler Form. Die Seitenzahl richtet sich nach dem Layout. Zusätzlich ein Infoblatt zur verwendeten Typografie, Satzspiegel und Farbauswahl.</p> <p>Abgabe: 15.2.2025</p>	<p>Es geht um die Fortführung eines Kochbuch-Projekts über die Küche in Jordanien in Kollaboration mit den Designstudierenden an unserer Partnerhochschule, der German Jordanian University in Amman. Das Projekt beinhaltet Recherche und redaktionelle Arbeit, Layoutgestaltung im Rahmen eines bestehenden Grundlayouts, Food-Fotografie im Studio und außerhalb sowie Foto-Reportagen, Videos und Interviews. Falls die Sicherheitslage im Nahen Osten es erlaubt, wird es eine Exkursion (8 Tage) nach Jordanien geben. Falls nicht, verläuft die Zusammenarbeit mit der jordanischen Hochschule über virtuelle Treffen. Weitere Informationen folgen demnächst.</p> <p>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, Betriebsbesichtigungen innerhalb Deutschlands, allen Besprechungen und Präsentationen. Exkursionsteilnahme nach Jordanien nicht verpflichtend. Individueller Beitrag zum Buchlayout und zur Vorbereitung der Buchproduktion. Digitale Team-Präsentation. Abgabe einer individuellen Dokumentation mit persönlicher Leistungsübersicht als PDF.</p> <p>Abgabe: 20.02.2025</p>

KD/C	Illustration A / Projekt Illustration A	KD/C	Illustration B / Projekt Illustration B	KD/C	Kunst, Kultur und Komm A / Projekt Kunst und Kommunikation A
LV Nr.: 3_68 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Character Design und Comicentwicklung	Lehrkraft: Boris Röhrl Teilnehmende: Es können nur Studierende teilnehmen, die vorher den "Einführungskurs in die Illustration" (Federzeichnen) besucht haben. Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mi, 09:00 – 13:00 · 14-täglich / Raum B2.218 23.10., 6.11., 20.11., 4.12., 18.12., 8.1., 22.1., 5.2. Erste LV: 23.10.24	LV Nr.: 3_72 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Menschen, Straßen, Chaos – Wimmelbild einer Stadt	Lehrkraft: Nana Rausch (Vertretungsprofessorin „Illustration“) Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Di, 09:00 – 13:00 / Raum B2.218 Erste LV: 22.10.2024 Orga: Zeiten: Di, 09:00 – 13:00	LV Nr.: 3_74 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Risographie Projekt - Soup of the Day	Lehrkraft: Jacqueline Hen Form: Seminar/Übung Zeit/Raum: Präsenzunterricht Do, 09:00 – 13:00 / Raum B1.U01 Erste LV: 24.10.24 Orga: Zeiten: Do, 09:00 – 13:00
<p>Im Seminar geht es zunächst um das Character Design, d.h. die Entwicklung der Figuren, welche die Hauptpersonen des geplanten Comics sind. Der Stil aber auch Details wie die Kleidung müssen gut überlegt und zeichnerisch beherrscht werden. Die weiteren Stufen sind das Entwickeln und Skizzieren der Geschichte und das Texten. Wenn das Einverständnis des Dozenten vorliegt, dass die Geschichte gut ist und die Pointe treffend herausgearbeitet ist, kann man mit dem Inken und der Anlage der Sprechblasen beginnen. Als letzter Schritt folgt die Kolorierung. Selbstredend ist das Seminar äußerst arbeitsintensiv und die Zeit für die einzelnen Phasen ist nur knapp bemessen. Es ist Anfängern des Comic-Zeichnens oftmals nicht bewusst, dass sich nicht jede Geschichte zur Umsetzung in einen Comic eignet. Es stehen zwei Bücher mit Kurzgeschichten zur Auswahl. Aus einer dieser Geschichten sollte der Comic entwickelt werden:</p> <p>1. "Funny Stories" (Hrsg. Harald Raykowski), 7. Auflage DTV. Preis: 12 Euro (es eignen sich die Geschichten: "Mr Lovedays kleiner Ausflug", "Das gestohlene Kind", "Der Geschichtenerzähler" und "Moderne Liebe").</p> <p>2. Italo Calvino: "Marcovaldo, oder Die Jahreszeiten in der Stadt" Fischer Verlag. Preis: 12,50 Euro. Die bei Calvino enthaltenen Geschichten sind etwas einfacher und eignen sich besser zur Umsetzung.</p>	Memo: Literatur zum Comic: In der Hochschulbibliothek UdE existieren einige Bücher zum Manga-Zeichnen: Hayashi, Hikaru: Manga Figuren entwickeln. Hamburg: Carlsen 2018 Hayashi, Hikaru: Perfekte Proportionen im Manga. Hamburg: Carlsen 2015 Limit: Max. 7 Studierende LNw: Portfolio Abgabe: 05.02.2025	Erste Vorlesung: Di 22.10.2024	Es wird drei Online-Veranstaltungen geben: 19.11.2024, 10.12.2024, 21.1.2025 Ort: B2.218	Erste Vorlesung: 24.10 Ort: B1.U01	Im Seminar "Soup of the Day" entdecken wir die Drucktechnik Risographie mit einem Koch-Zine. Gemeinsam kochen und essen wir Suppen und warden die Erfahrungen in Illustrationen und Rezepte um. Neben der Einführung das Druckverfahren werden unter anderem Themen wie Komposition, Linie und Fläche, Farbe und Form behandelt.
		Du wolltest schon immer mal ein Wimmelbild machen? Jetzt ist der Moment! Ein Wimmelbild kann einfach sein oder hochkomplex. Ein Wimmelbild kann informativ sein, ein Suchspiel sein, eine Geschichte erzählen oder einfach nur gute Laune machen. Es kann sich an reale Perspektiven halten, oder alles bekannte auf den Kopf stellen. In jeden Fall wird es eine schöne Reise ins geordnete Chaos. Wir werden uns theoretisch mit dem Thema Stadt und visuell mit den verschiedensten Formen von Wimmelbildern beschäftigen. Darüber hinaus gibt es eine Einführung in die Drucktechnik Risographie und ein kleines Druckprojekt mit dem Risographen.	Inhalte: Illustration Zeichnen Wimmelbild Denken in Bildern Geschichten erzählen Skizzenbuch führen Risograph Perspektive Darstellungstechniken Zeitmanagement Experimentieren	Limit: Max. 12 Studierende LNw: Teilnahme an Lehrveranstaltungen und Übungen. Dokumentation als PDF Abgabe: 14.02.25	Limit: Max. 15 Studierende LNw: • Pünktliche Teilnahme an allen Seminaren und praktischen Übungen (inkl. Hausaufgaben) • Kurzvortrag, Skizzenbuch, Illustrations Projekt, Risographie Projekt Abgabefrist: 4.2.2025 Präsentation des finalen Projekts 11.2.2025 digitale Abgabe des Projekts als pdf

KD/C Kunst, Kultur und Kommunikation B / Kunst, Kultur und Kommunikation B	KD/C Typesdesign / Projekt Typesdesign	KD/C Kommunikation im Raum B / Projekt Kommunikation im Raum B
LV Nr.: 3_76 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Konzeption und Entwurfsprojekt - künstlerische Positionen im Spannungsfeld von Pornografie und Gesellschaft	LV Nr.: 3_88 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Variable Font	LV Nr.: 3_94 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Projektideen World Design Capital - Räumlich Inszenierung für das Theater Wiesbaden
Lehrkraft: Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler Form: Projekt Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Do, 14:15 – 17:30 / Raum 228 Sondertermine nach vorheriger Absprache	Lehrkraft: Prof. Christine Bernhardt Teilnehmende: Studierende ab dem 3. Semester Form: Projekt Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mi, 14:15 – 18:30 / Raum 221	Lehrkraft: Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mi, 09:15 – 13:00 / Raum 230
Erste LV: 24.10.2024 Orga: Teamarbeit möglich.	Erste LV: Mi, 23.10.2024	Erste LV: 23.10.2024 Orga: Gearbeitet wird in Projektgruppen.
1. Kritische Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Formen von Pornografie in Social Media und anderen relevanten Bereichen. Recherchen, Analysen, Interviews, Fazit.	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.	Entwicklung von Räumlichen Inszenierungen für das World Design Capital (Frankfurt) in Zusammenarbeit mit dem Theater Wiesbaden.
2. Evaluation und Formulierung von lösungsorientierten Perspektiven.	Voraussetz.: Verpflichtender Darsteller (außer für Fortgeschrittene): 4_84 Technik Typesdesign. Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.	Gemeinsam mit dem Theater Wiesbaden und Katja Leclerc (Chefdramaturgin) sollen anlässlich des Projekts „World Design Capital“ Ideen für eine Theater(gebäude)gestaltung, die soziale Räume schafft, entwickelt werden. Zusätzlich sollen im Musiktheater-Programmheften eine Erweiterung „zum Fragenstellen und Weiterdenken“ entstehen. Die sollen ausgehend von den Stücken mit Oliver Riedmüller (Dramaturg und Vermittler) ebenfalls in Form von Fragen gemeinsam gestaltet werden.
3. Entwicklung, Konzeption und Gestaltung von künstlerischen Kommunikationsmaßnahmen, z.B. als Plakate, Ausstellung, performative Inszenierung im öffentlichen Raum, interaktiven Erlebnisraum, Skulptur und anderen Formen.	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.	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. Bitte alle Programme vorab installieren.
4. Die Ergebnisse werden zum Semesterende einer interdisziplinären Jury präsentiert. Die besten Arbeiten werden ausgezeichnet und erhalten ein Preisgeld (1. Platz: 1000,00 Euro, 2. Platz: 500,00 Euro, 3. Platz: 300,00 Euro. Änderungen vorbehalten.). Im Nachgang sollen alle Semesterarbeiten noch in 2025 öffentlich präsentiert werden.	Begleit. LVs: Verpflichtender Darsteller (außer für Fortgeschrittene): 4_84 Technik Typesdesign	Begleit. LVs: LV 4_46 Interactive Design von Paul Ferragut und LV 4_72 von David Bascom
Weitere Informationen folgen in der ersten Lehrveranstaltung.	Limit: Max. 15 Studierende LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Besprechungen und benoteten Zwischenpräsentationen.	Limit: Max. 12 Studierende LNW: Teilnahme am Projekt, Präsentation von Zwischen- und Abschlussergebnissen, Entwicklung eines Prototyps auf Basis von frei wählbarer KI Tools sowie XD/Figma o.a. Vollständige Abgabe der jeweiligen Aufgaben und Abschlusspräsentation am 05.02.2025
Voraussetz.: Studierende ab dem 3. Semester Memo: Kooperation mit dem Kommunalen Frauenreferat der Landeshauptstadt Wiesbaden u.v.a.	Abgabe: Ausgedruckte und gebundene Produktbroschüre sowie digitale Version als PDF + Schrift-Daten in Glyphs	Abgabe: 14.02.2025
Begleit. LVs: Die Teilnahme an der Vorlesungsveranstaltung 5_12 Pornografie und Gesellschaft - aktuelle Positionen und kreative Perspektiven für künstlerisches Kommunikationsdesign wird ausdrücklich empfohlen.	Abgabe: 20.02.2025	
Limit: Max. 15 Studierende LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Semesterarbeit, Dokumentation und Präsentation.		
Abgabe: Donnerstag, 6.2.2025		

KD/C	Bildsprache / Darstellung Bildsprache A	KD/C	/ Zeichnen A	KD/C	Zeichnen B / Darstellung Bildsprache C
LV Nr.:	4_04	LV Nr.:	4_06	LV Nr.:	4_08
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:	Knowhow in klassischer und zeitgenössischer Ästhetik und Gestaltung	Thema:	Zeichnen A / Tieranatomie/Zeichnen von Tieren	Thema:	Karikatur und politischer Cartoon
Lehrkraft:	Dipl. Des. Birte Ludwig	Lehrkraft:	Boris Röhrli	Lehrkraft:	Boris Röhrli
Form:	Seminar/Übung	Form:	Seminar/Übung	Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 14:30 – 17:45 · 14-täglich / Raum 227 30.10.06.11., 27.11., 04.12., 15.01., 22.01., 14:30 – 17:45 (7 Doppelseminare + 1) 29.01.5 +	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Block: 22.10., 3.11., 19.11., 3.12., 17.12., 7.1., 21.1., 4.2.	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Block 22.10., 3.11., 19.11., 3.12., 17.12., 7.1., 21.1., 4.2.
Erste LV:	30.10.2024	Erste LV:	22.10.24	Erste LV:	22.10.2024
Orga:	Gruppenarbeit, Research mit viel Fachliteratur				
	Typo lovers, esthetic aficionados, this is for you. This course delves into historic design origins, „good to know“-layout-moves and practical knowledgje for future projects. This course is for all curious minds for classic and contemporary design styles. Observe, copy and learn. / In diesem Darsteller-Kurs beschäftigen wir uns mit visuellen Leitplanken, hochwertiger und zeitgemäßer Gestaltung und dem eigenen Gestaltungsvorlieben. Wir untersuchen verschiedene Stile der besten Designerinnen unter die Lupe und machen uns deren Skills zu eigen. Durch kritische Analyse und Diskussion entwickeln wir unsere eigene ästhetisch Haltung.		Tieranatomiekurse für Künstler werden nur noch selten unterrichtet. Dieser Kurs ist neu konzipiert und ist nur für geübte Zeichner geeignet. Es wird gezeigt, wie man verschiedene Tierarten von ihrem inneren Aufbau her verstehen kann, wie man sie richtig zeichnet und wie der Bewegungsablauf dieser Tierarten dargestellt werden kann.		Man sollte ein gewisses witziges oder satirisches Talent haben, wenn man Karikaturen oder Cartoon entwickeln will. Kenntnisse im Portrait- und Figurenzeichnen sind unbedingt notwendig.
Voraussetz.:	For all graphic designers at heart! Solid knowledge of typography is essential, e.g. including what correct quotation mark look like. Proficiency in Adobe CC apps or similar programs is required, as well as familiarity with layout principles. A strong understanding of aesthetic design options is necessary. Curiosity and a willingness to experiment with new ideas are „top notch“.	Kursteile:	1. Anatomie des Pferdes 2. Anatomie des Hundes 3. Anatomie der Katze 4. Bewegungsablauf des Pferdes und anderer Säugetiere 5. Zeichnen verschiedener Vogelarten 6. Fische 7. Darstellung von Fell- und Federstrukturen 8. Darstellung des Habitus (d.h. typischer Verhaltensweisen von Tieren)		Der Kurs beginnt mit einer Einführung zur Geschichte der Karikatur. Erprobt wird zunächst die Portraitkarikatur, sowie die Karikatur der ganzen Gestalt. Im zweiten Teil des Kurses wird der politische Cartoon erprobt. Man versteht darunter ein Einzelbild mit einem gewissen satirischen Inhalt oder eine Abfolge von 2–3 Panels, die eine kritische Aussage haben. Unter dem Begriff "politischer Cartoon" ist auch eine satirische Darstellung von Lebensumständen der Gegenwart zu verstehen. Bei der Karikatur handelt es sich um eine hochaktuelle Form der Illustration. Bekannt in Deutschland sind die beiden französischen Magazine "Charlie Hebdo" und "La Chanard enchaîné", die beide ausgezeichnete Karikaturen enthalten.
Memo:	Wir verwenden im Unterricht: • Zoom. • Miro • Adobe CC (Indd, Illustrator, Photoshop etc) or similar programm. (Additive knowledge of 3D programm are nice to have)	Literatur:	Paul Richter: Nouvelle anatomie artistique. Les animaux. Paris 1925. Paul Richter: Le cheval. Paris 1910. Gottfried Bammes: Grosse Tieranatomie. Ravensburg 1991.		Im letzten Jahrzehnt wurde die US Online-Zeitschrift "The Nib", herausgegeben von Matt Bors, weltweit bekannt. Diese Zeitschrift produzierte böartigen Cartoons auf das politische Geschehen während der Trump-Ära. Das Neue war, dass die Karikaturen auf die Nutzung durch das Smartphone konzipiert waren.
Limit:	Max. 16 Studierende		Gottfried Bammes: Die Gestalt des Tieres. Ravensburg 1989. (es gibt auch eine kleinere "Studienausgabe" für Studenten).		Literatur:
LNW:	Übersetzung des Gelernten in ein gestaltetes und gedrucktes Nachschlagewerk (Werkstück) und Abschluss-Präsentation.		S. A. Barnett, G. Donald: "Illustrating Mammalian Behaviour, in: Medical and Biological Illustration, 11 (1961), S. 214–218.		In der Hochschulbibliothek gibt es eine spezielle Sparte "Karikatur". Man sollte danach fragen.
Abgabe:	05.02.2025	Limit:	Max. 12 Studierende		Langemeyer, Gerhard (u.a.) (Hrsg.): Bild als Waffe. Mittel und Motive der Karikatur aus fünf Jahrhunderten. Ausstellungskat. München, Prestel Verlag 1984.
		LNW:	Vorlage der Arbeitsergebnisse in einer Mappe		Melot, Michel: Die Karikatur. Das Komische in der Kunst. Stuttgart, Verlag Kohlhammer 1975.
		Abgabe:	05.02.2025		Limit:
					Max. 12 Studierende
					LNW:
					Vorlage der Arbeitsergebnisse in einer Mappe
					Abgabe:
					05.02.2025

KD/C	Zeichnen C / Zeichnen C	KD/C	/ Einführung Illustration	KD/C	/ Fotografie on Location	
LV Nr.:	4_12	LV Nr.:	4_14	LV Nr.:	4_16	
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:	Aktzeichnen	Thema:	Einführung in die Illustration	Thema:	"time works" - Zeit in der Fotografie	
Lehrkraft:	Boris Röhrli	Lehrkraft:	Boris Röhrli	Lehrkraft:	Timo Klos	
Form:	Übung	Form:	Seminar/Übung	Form:	Seminar/Übung	
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 14:00 – 17:00 · 14-täglich / Raum B2. 218 23.10., 6.11., 20.11., 4.12., 18.12., 8.1., 22.1., 5.2.	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Do, 09:00 – 12:00 · 14-täglich / Raum B2. 218 24.10., 7.11., 21.11., 5.12., 19.12., 9.1., 23.1., 6.2.	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mo, 16:00 – 19:15 · 14-täglich / Raum B2.211 Termine: 28.10, 11.11, 25.11, 9.12, 6.1, 20.1, 27.1	
Erste LV:	23.10.24	Erste LV:	24.10.24	Erste LV:	28.10.2024	
	Bei diesem Kurs handelt es sich um einen klassischen Aktzeichnerkurs mit wenigen theoretischen Anleitungen und mit einem großen zeichnerischen Anteil. Es werden die Proportionen und der Skelettbau des menschlichen Körpers erklärt. Wichtig ist das freie Zeichnen der menschlichen Figur.		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.		„time works“ widmet sich der Zeit in der Fotografie. Zeitlichkeit steckt in vielerlei Hinsicht bereits im Wesen eines Fotos, sei es in Form der Belichtungszeit oder des Faktes, dass es stets einen vergangenen Moment zeigt. Des Weiteren können fotografische Bilder über Zeit berichten und Motive sozusagen als ‚Zeitzeugen‘ abbilden oder durch bestimmte Methoden gar unsere Wahrnehmung erweitern und Zeitschichtungen, Zeitdehnungen oder Ähnliches erzeugen. Es bieten sich folglich zahlreiche Möglichkeiten Berührungspunkte von „Zeit“ und „Fotografie“ künstlerisch darzustellen. Das Seminar setzt technische Grundkenntnisse der Fotografie voraus; Ziel und Hauptbestandteil ist eine eigene fotografische Arbeit zum Thema. Neben regelmäßigen Besprechungen der Ergebnisse, erfordert es auch die Bereitschaft sich theoretisch mit „Zeit“ im Allgemeinen und in der Fotografie auseinanderzusetzen und kurze Referate zu halten.	
Literatur:		Literatur:	Im zweiten Teil des Seminars werden Illustrationen zu einem Roman gemacht, der 2024 von einer jungen Autorin aus Wien veröffentlicht wurde und der autobiographische Züge enthält. Von der Autorin ist nur das Pseudonym "Toxische Pommes" bekannt. Sie trat ab 2020 mit einigen Beiträgen auf TikTok und Instagramm auf, die nur wenige Sekunden dauern, aber die höchst ungewöhnlich sind.	Voraussetz.:	Das Seminar setzt technische Grundkenntnisse der Fotografie voraus	
	Bammes, Gottfried: Wir zeichnen den Menschen. Berlin, Volk und Wissen 1989 (später erschienen unter dem Titel: Menschen zeichnen).		Toxische Pommes: Ein schönes Ausländerkind. Wien: Zsolany Verlag 2024.	Memo:	Bitte nach Möglichkeit eigene Digitalkamera mitbringen.	
	Sheppard, Joseph: Anatomy. A complete guide for the artist. New York, Dover Publ. 1992.		Literatur für das Federzeichnen: Rendering in pen-and-ink. New York: Watson-Guption publ. (verschiedene Auflagen; ist in der Hochschul-Bibliothek)	Limit:	Max. 18 Studierende	
	Barcsay, Jenő: Anatomie für Künstler. 14. deutsche Aufl., Remseck bei Stuttgart 1991.		Memo:	LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Abgabe der Projektarbeit+Beschreibung als PDF	
Limit:	Max. 18 Studierende		Limit:			
LNW:	Vorlage von Arbeitsergebnissen in einer Mappe		LNW:			
Abgabe:	05.02.205		Abgabe:	06.02.2025		
					Abgabe:	21.02.2025

KD/C	Künstlerische Grafik A / Darstellung Bildsprache J	KD/C	Künstlerische Grafik B / Darstellung Bildsprache K	KD/C	Entwurf A / Darstellung Entwurf A	
LV Nr.:	4_26	LV Nr.:	4_28	LV Nr.:	4_32	
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:	Risographie Einführung - Core Collection	Thema:	Feeling Feelings - HSRM Kalender 2025 - Produktion	Thema:	Outstanding! How to shine (Portfolio-Kurs)	
Lehrkraft:	Jacqueline Hen	Lehrkraft:	Jacqueline Hen	Lehrkraft:	Prof. Betty Schimmelpfennig	
Form:	Seminar/Übung	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht	Form:	Seminar/Übung	
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht	Blockseminar 14.10.-19.10. Zeit. tba	Orga:	Zeiten: Blockseminar 14.08.-19.08, Zeit. tba	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht
Erste LV:	24.10.24	Erste Vorlesung:	14.08.24	Erste LV:	29.10.2024	
		Ort:	B1, 01 Druckwerkstatt		Für Details siehe Ablaufplan in Stud.IP	
	Das Seminar "Core Collection" bietet eine Einführung in die Drucktechnik Risographie. Gemeinsam werden wir Motive und Narrative zum Thema "Core Collection" entwickeln. Neben der Einführung das Druckverfahren werden unter anderem Themen wie Muster, Struktur, Komposition, Linie und Fläche, Farbe und Form behandelt.		Im Darsteller „HSRM Kalender Produktion“ produzieren wir den im Sommersemester gestalteten Hochschulkalender 2025. Neben dem Drucken, Binden und Verpacken des Kalenders bereiten wir außerdem die Release Veranstaltung des Kalenders im November 2024 vor.		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!	
Limit:	Max. 12 Studierende	Voraussetz.:	Nur für Studierende die im Sommersemester an dem Seminar „HSRM Hochschulkalender 2025“ teilgenommen haben	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?	
LNW:	Teilnahme an Lehrveranstaltungen, PDF Dokumentation, PDF Druckdaten, Prints	Limit:	Max. 24 Studierende	Praktische Übungen Analyse von Beispielen/Cases Konzeption, Entwurf, Visualisierung, Realisation eines eigenen Portfolios gemeinsame Feedback-Kolloquien in der Gruppe Einzelfeedbacks		
Abgabe:	14.02.25	LNW:	Teilnahme am Blockseminar sowie der Vorbereitung und Teilnahme an der Veranstaltung zum Kalender Release.	Memo:	Eine Teilnahme an diesem Kurs ist sinnvoll bei einem konkreten Praktikumsvorhaben (ab 4. Semester ++)! Limit: Max. 15 Studierende LNW: Pünktliche Teilnahme an allen (Video-)Seminaren, praktischen Übungen und Feedbacks sowie Schulterblick und Präsentation des eigenen Portfolios.	
				Abgabe:	04.02.2025 (Finale Kurspräsentation (Status Quo) am 28.01.2025)	

KD/C	Entwurf B / Darstellung Entwurf B	KD/C	Experimenteller Entwurf A / Darstellung Entwurf C	KD/C	Experimenteller Entwurf B / Darstellung Entwurf D
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/Übung Zeit/Raum: Präsenzunterricht	LV Nr.: 4_36 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Experimentelle Handschrift	Lehrkraft: Prof. Christine Bernhardt Teilnehmende: Studierende ab dem 3. Semester Form: Seminar/Übung Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mo, 14:15 – 15:45 / Raum 221	LV Nr.: 4_38 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Arabic Calligraphy & Illustration	Lehrkraft: Lamis Mawafi (Higher Colleges of Technology – Sharjah Colleges, Arabische Emirate) Teilnehmende: Studierende ab dem 3. Semester Form: Seminar/Übung Zeit/Raum: Präsenzunterricht Kompaktworkshop im Januar 2025: Termin wird noch bekannt gegeben
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: Vorberechnung: Freitag 08.11.2024 10–11:30 Uhr Kurs 1. Teil: Freitag 15.11.2024 und Samstag 16.11.2024, 10–16 Uhr Kurs 2. Teil: Freitag 29.11.2024 10–16 Uhr und Samstag 30.11.2024, 10–16 Uhr Gruppe 2: Vorberechnung : Freitag 10.01.2025 10–11:30 Uhr Kurs 1. Teil: Freitag 17.01.2025 und Samstag 18.01.2025, 10–16 Uhr Kurs 2. Teil: Freitag 24.01.2025 und Samstag 25.01.2025, 10–16 Uhr	Erste LV: Mo, 21.10.2024 Im Sommer 2025 wird im Klingspor-Museum in Offenbach der Rudo Spemann-Preis, dotiert mit 2.500 €, für eine schriftkünstlerische Äußerung vergeben. Der Namensgeber des Preises, Rudo Spemann (1905 – 1947), war ein renommierter Kalligraph. Zusätzlich zum Wettbewerbsbeitrag sollen weitere Arbeiten auf der Basis historischer oder persönlicher Handschriften entstehen.	Limit: Max. 15 Studierende LNw: Workshop-Task 'posthuman monster' inkl. Präsentation Abgabe: 20.02.2025	This course is designed for individuals who are interested in learning how to use Arabic calligraphy to create modern logos and designs. The course will begin with an introduction to the basics of Arabic calligraphy, including the different styles and tools used in this traditional art form. Students will learn how to use Arabic calligraphy to design a contemporary logo that is personalized to their name. The course will commence with an introduction to the traditional Kufic font, and gradually progress to its modern-day applications. The instructor will provide a detailed, step-by-step approach towards creating a logo that blends the elegance of traditional Arabic calligraphy with modern design elements. By the end of the course, students will have developed the skills necessary to design a logo that represents their name and meets contemporary design standards. By the end of the course, students will have a deeper understanding of Arabic calligraphy and its role in modern design. They will have created their own logo, and will have the skills necessary to continue exploring this fascinating art form on their own.	
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: 13.12.2024 Abgabefrist Gruppe 2: 07.02.2025				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: 20.02.2025	

KD/C	Designer-Werkstatt / Layouttechnik	KD/C	Designer-Werkstatt / Layouttechnik	KD/C	Interactive Design / Darstellung Entwurf G
LV Nr.:	4_42	LV Nr.:	4_44	LV Nr.:	4_46
Modul:	Projekt	Modul:	Projekt	Modul:	Depiction
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Thema:	Creativity is Intelligence Having Fun	Thema:	Creativity is Intelligence Having Fun	Zulassungsart:	Project award
Lehrkraft:	Anja Steinig, Kirstin Weppner	Lehrkraft:	Kirstin Weppner	Thema:	Technical Support for Creative Technologies - Accompanying Course
Teilnehmende:	Teilnehmende sollten typografische Vorkenntnisse und Mut zum Experiment haben.	Teilnehmende:	Teilnehmende sollten typografische Vorkenntnisse und Mut zum Experiment haben.	Lehrkraft:	Paul Ferragut
Form:	Blockveranstaltung	Form:	Blockveranstaltung	Form:	Seminar
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Der Unterricht erfolgt im Blockseminar zu folgenden Terminen: Do, 21.11.2024 von 9 – 18 Uhr Fr, 22.11.2024 von 9 – 18 Uhr Sa, 23.11.2024 von 9 – 15 Uhr	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Der Unterricht erfolgt im Blockseminar zu folgenden Terminen: Do, 21.11.2024 von 9 – 18 Uhr Fr, 22.11.2024 von 9 – 18 Uhr Sa, 23.11.2024 von 9 – 15 Uhr Do, 21.11.2024	Zeit/Raum:	Face-to-face and online lessons by arrangement Me, 14:00 – 17:00 / Raum Gebäude B2, Raum 208 Appointments
Erste LV:	Do, 21.11.2024, 9 Uhr	Erste LV:	Do, 21.11.2024		Accompanying Course for additional technical support. Technical support for project with Agentur PUK and Skoda with Jörg Waldschütz
Orga:	Präsenz. Impulsvorträge der Lehrenden wechseln sich ab mit Arbeit in Projektgruppen.	Orga:	Präsenz. Impulsvorträge der Lehrenden wechseln sich ab mit Arbeit in Projektgruppen.	Begleit. LVs:	Only in connection with 3_42 with Jörg Waldschütz
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	3-tägiger Trip in die 4 Dimensionen von Kreativität: das kreative Produkt, den kreativen Prozess, die kreative Persönlichkeit und die Bedingungen für's Kreativsein.		LNW:	Grading will be based on the effective implementation of the discussed techniques.
Voraussetz.:	Voraussetzung zur Teilnahme ist die Präsenz an allen drei Unterrichtstagen.	Voraussetz.:	Voraussetzung zur Teilnahme ist die Präsenz an allen drei Unterrichtstagen.	Abgabe:	14.02.2025
Memo:	Bitte nach Möglichkeit einen eigenen Rechner mitbringen.	Memo:	Bitte nach Möglichkeit einen eigenen Rechner mitbringen.		
Begleit. LVs:	Die zwei parallel laufenden LVs von Anja Steinig und Kirstin Weppner haben denselben Inhalt und werden teilweise in großer Gruppe stattfinden.	Begleit. LVs:	Die zwei parallel laufenden LVs von Anja Steinig und Kirstin Weppner haben denselben Inhalt und werden teilweise in großer Gruppe stattfinden.		
Limit:	Max. 18 Studierende	Limit:	Max. 18 Studierende		
LNW:	Präsentation eines Endprodukts am Samstag	LNW:	Präsentation eines Endprodukts am Samstag		
Abgabe:	23.11.24	Abgabe:	23.11.2024		

KD/C	Regie / Regie	KD/C	Tech 2D Motion Design B / Darstellung Technik D	KD/C	Tech 3D Motion Design B / Darstellung Technik F
LV Nr.:	4_52	LV Nr.:	4_62	LV Nr.:	4_66
Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	3 SWS	Thema:	Tech 3D Motion Design B / Cinema 4D / Lighting & Shading
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Lehrkraft:	Beniamin Lion
Thema:	Schauspielübung	Thema:	Motion Design: After Effects (Fortg.)	Limit:	Max. 12 Studierende
Lehrkraft:	Prof. Tom Schreiber	Lehrkraft:	Dipl.-Des. Sven Heller	Zeit / Raum:	Samstag, 23.11.2024, Samstag, 14.12.2024, Samstag, 18.01.2025 10:00 - 18:00
Form:	Übung	Form:	Seminar/Übung		
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 15:45 – 17:00 · 14-täglich / Raum B1.45 und AV-Studio Und Blockveranstaltung: 17.01. - 19.01. 09:00 – 19:00	Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Fr, 09:00 – 17:00 · 14-täglich / Raum B2. 213 Freitag, 01. November 2024 von 09 – 17 Uhr Freitag, 15. November 2024 von 09 – 17 Uhr Freitag, 29. November 2024 von 09 – 17 Uhr Freitag, 13. Dezember 2024 von 09 – 13 Uhr		Seminar zur Vertiefung von Cinema4D Skills mit dem Fokus auf Lighting & Shading. Grundkenntnisse in Cinema4D sind Voraussetzung für dieses Seminar.
Erste LV:	Mo 21.10.24	Erste LV:	01.11.2024	Abgabe:	16.02.2025
	Gemeinsame Übung mit Prof. Brigitte Maria Bertele und Schauspielstudierenden der HfMDK Frankfurt	Orga:	Präsenz/Online, 14-tägig		
	Alle Teilnehmer:innen erarbeiten ieine vorgegebene Szene und setzen diese gemeinsam mit den Schauspielstudierenden der HfMDK um. • Grundlagen der Zusammenarbeit mit Schauspieler:innen (Charakterentwicklung, Schauspieltechniken, Vertrauensaufbau, etc.) • Vermittlung von Ideen und Stimmungen (Bildgestaltung, Kamerastil, Lichtdesign, etc.)		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.		
Limit:	Max. 10 Studierende	Voraussetz.:	Grundkenntnisse und Basiswissen in After Effects erforderlich! Belegung zusammen mit einem der Projekte Animationsfilm A/C.		
LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen / Einzelne Entwicklungsschritte / Geschnittene und postproduzierte Szene aus der Übung	Limit:	Max. 16 Studierende		
Abgabe:	06.02.2025	LNW:	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Arbeitsergebnisse/Übungen, Abschlusspräsentation der Arbeitsergebnisse/Übungen		
		Abgabe:	07.02.2025		

KD/C	Technik Interactive B / Darstellung Technik H	KD/C	Technik Typedesign / Darstellung Technik M	KD/C	Drehbuch / Drehbuch
LV Nr.:	4_72	LV Nr.:	4_84	LV Nr.:	4_86
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:	Let's code!	Thema:	Einführung Software »Glyphs«	Thema:	Bachelorvorbereitung
Lehrkraft:	Dipl.-Des. David Bascom	Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt	Lehrkraft:	Prof. Tom Schreiber
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 14:15 – 17:00 / Raum AV B1.44 Die LV findet nur während der ersten Hälfte des Semesters statt	Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester	Form:	Seminar
Orga:	Zeiten: Mi, 14:15 – 17:00	Form:	Seminar/Übung	Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 14:00 – 15:30 / Raum B1.45
	Erste Vorlesung: 30.10.2024	Zeit/Raum:	Onlineunterricht Mi, 11:45 – 13:15 / Raum online	Erste LV:	21.10.2024
	Ort: AV B1.44		Einführung in die Software „Glyphs“ zur Erstellung von digitalen Satzschriften. Vermittelt werden theoretische und praktische Kenntnisse zur Gestaltung von eigenen Schriftdateien – von der Grundeinrichtung bis zum Einbau komplexerer Features. und Codierung.	Orga:	Kolloquium und Einzelbetreuung
	Programmieren? Als Designer? Na ... Angst bekommen? Diese Angst werde ich Dir nehmen. Zum einen geht es um JavaScript und das Web. Ich bin überzeugt: Das kann jeder lernen – auch ohne Vorkenntnisse. Habe ich schließlich auch geschafft. Mit ein wenig Programmieren öffnen sich für Dich plötzlich ganz neue Türen. Du verstehst besser, wie die Dinge zusammenhängen, und Du hast mehr Mut – und weniger „Bremsen“ – bei der Umsetzung deiner Ideen.	Voraussetz.:	Belegung nur zusammen mit dem Projekt 3_88 Typedesign	Memo:	Auch empfohlen für die Bachelorvorbereitung
	Zum anderen bekommt jeder von euch einen ganz persönlichen Assistenten und Nachhilfelehrer.		Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.	Begleit. LVs:	empfohlen zusammen mit 3_34 Film C
	Darf ich vorstellen: Claude. Ob Claude ein Er oder eine Sie ist? Wer weiß das schon. Aber Claude ist wirklich nett. Und sehr, sehr geduldig. Immer da. Immer wach. Claude weiß auf alles eine Antwort. Ich persönlich frage Claude jeden Tag. Ausnahmslos. Vor ein paar Tagen hat Claude für mich ein Spiel programmiert und online gestellt. Das war während eines Live-Events vor Zuschauern. Hat genau 4 Minuten gedauert. In welcher Programmiersprache? Deutsch!	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.	Limit:	Max. 8 Studierende
	Also: Freu Dich auf uns beide! Let's code!	Begleit. LVs:	Belegung nur zusammen mit dem Projekt 3_88 Typedesign	LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen / Einzelne Entwicklungsschritte / Drehbuch - Treatment - Konzept
	P.S.: Falls im Kurs viele „Nerds“ dabei sind, mache ich spontan zwei Gruppen: eine für absolute Einsteiger und eine für alle, die schon tief im Eingemachten stecken.	Limit:	Max. 15 Studierende	Abgabe:	15.03.2025
		LNW:	Ergebnisse der Übungen, technische Qualität der Schrift aus der zugehörigen Projektarbeit		
		Abgabe:	20.02.2025		
Limit:	Max. 20 Studierende				
LNW:	Leistungsnachweis: Eure Ergebnisse, Erkenntnisse und ein persönliches Fazit.				
Abgabe:	21.02.2025				

KD/C	Filmproduktion / Filmproduktion	KD/C	Technik Sound A /	KD/C	Kamera / Licht / Kamera/Licht	
LV Nr.:	4_88	LV Nr.:	4_90	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:	Berlinale 25	Thema:	Sounddesign für Film	Thema:	Kameratechnik und Licht für Film und Bewegtbild	
Lehrkraft:	Prof. Tom Schreiber	Lehrkraft:	Robin Harff	Lehrkraft:	Laurenz Constantin Strasser Max Kohler	
Zeit/Raum:	17.2.- 22.2. / Exkursion	Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache 22.11. + 06.12. + 31.01. 10:00 – 17:00	Form:	Seminar/Übung	
		Erste LV:	22.11. 10:00	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Fr, 10:00 – 13:00 / Raum B1.AV-Studio Der Kurs findet nur in der ersten Hälfte des Semesters, dafür mit 4 statt 2 SWS statt.	
	Die Berlinale ist das größte deutsche Filmfestival und ist als A-Festival von besonderer internationaler Bedeutung. Es gilt als ein politisches aber auch als Zuschauer Festival. Im letzten Jahr wurden über 300.000 Eintrittskarten vergeben. Die Teilnehmer:innen der Exkursion werden eine Akkreditierung erhalten (eigener Unkostenbeitrag) und so Zugang zu allen Filmen haben. Zusätzlich werden wir uns die Struktur des Festivals anschauen, alle Sektionen, den Europäischen Filmmarkt und Veranstaltungen vom Forum-Expanded in dem es um Expanded-Cinema geht, besuchen.		In dem Kurs werden verschiedene Aspekte des Sounddesigns im Kontext von Bewegtbild untersucht. Anhand eines praktischen Fallbeispiels sollen die Studierenden ein Verständnis für die Wechselwirkung zwischen Audio und visueller Erzählung entwickeln. Abschließend präsentieren sie ihre eigenen Sounddesign-Arbeiten in einer Gruppendiskussion.		Ziel der Veranstaltung ist es, existierendes Wissen zu vertiefen und eine solide, technische Grundlage für das kreative Arbeiten mit Film und Bewegtbild aufzubauen.	
Limit:	Max.4 Studierende	Limit:	Max. 7 Studierende		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.	
LNW:	Teilnahme an den Tagesexkursionen zum Set / Erfahrungsbericht	LNW:	Diverse Übungen		Limit:	Max. 8 Studierende
Abgabe:	15.3.25	Abgabe:	14.02.2025		LNW:	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, vollständige Abgabe der Übungsaufgaben und der Semesterarbeit als PDF und in gedruckter Form.
					Abgabe:	01.03.2025

KD/C	Komm- u. Medienwiss. A / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften A	KD/C	Komm- u. Medienwiss. B / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften B	KD/C	Komm- u. Medienwiss. C / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften C
LV Nr.: 5_04 Modul: Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Bilder, die Geschichte schrieben	Lehrkraft: Prof. Dr. Theo Steiner Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mo, 10:00 – 13:15 · 14-täglich / Raum 201 28.10. Einführung (11:45–13:15) Ansonsten jeweils 10:00–13:15	LV Nr.: 5_06 Modul: Theorie Stunden/CP: 2 SWS Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Fotografie im Film	Lehrkraft: Prof. Dr. Theo Steiner Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Di, 10:00 – 13:15 · 14-täglich / Raum B2.201 22.10. (Einführung 11:45–13:15) // 12.11.24 // 26.11.24 // 10.12.24 // 07.01.25 // 21.01.25 // 04.02.25	LV Nr.: 5_08 Modul: Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Kommunikation und Feedback im kreativen Kontext - basic (untere Semester)	Lehrkraft: Annette von Keudell Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Blockseminar: Fr-So 10–18 Uhr, 07.-09. 02. 2025, Abgabe Präsentation bis zum 05.02.25. über Slack, Link bitte per E-Mail anfragen
Erste LV: Orga: Das Seminar behandelt Medienikonen des 20. und 21. Jahrhunderts anhand des Standardwerks "Bilder, die Geschichte schrieben". Studierende übernehmen jeweils eines der dort behandelten Beispiele. Sie analysieren und präsentieren die relevanten Aspekte des Bildgebrauchs - die Produktionsbedingungen des Bildes, seinen historischen Kontext, die bildwissenschaftliche Einordnung sowie das kulturelle "Nachwirken" des Bildes. 28.10. Einführung (11:45–13:15) Ansonsten jeweils 10:00–13:15 11.11. // 25.11. // 9.12. // 13.1. // 20.1. // 3.2. Erste Vorlesung: 28.10.2024	Erste LV: Orga: Die wöchentlichen Seminare bestehen jeweils aus einem Film-Screening, einem anschließenden Referat (Analyse der relevanten Aspekte) sowie einer Gruppendiskussion. Programmvorschlag: Memento / One Hour Photo / City of God / Minority Report / Die ewigen Momente der Maria Larsson - Everlasting Moments / The Bang Bang Club Fotografien sind essentiell für unser Gedächtnis und für unsere Identität, ja sie sind ein wesentliches Mittel, mit dem wir uns heute unsere Welt konstruieren. Mal ist das Foto ein Beweis und dann wieder ein Medium für Manipulationen oder Illusionen. In zahlreichen Filmen spielen Fotografien deshalb eine zentrale Rolle (Bewegtbild trifft Standbild). An Beispielen aus Filmen wie "Memento" oder "The Bang Bang Club" werden wir die verschiedenen Facetten des Bildgebrauchs untersuchen. Limit: Max. 40 Studierende LNW: Die wöchentlichen Meetings beginnen immer mit einem Film-Screening. Die Studierenden halten ein Referat zu einem selbstgewählten (oder vorgegebenen) Thema. Sie analysieren die wesentlichen Merkmale des Films und untersuchen speziell die Rolle von Fotografien bzw. des Fotografierens im Rahmen der Filmhandlung. Pro Person ca. 20 Minuten Referat (mit Diskussionen und Besprechung insgesamt ca. 30 Minuten).	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.			
Bilder erzählen Geschichten, sie konstruieren, was wir für „die Geschichte“ halten. Bilder sind deshalb aktive Akteure bei der Herstellung unserer Vorstellungen von der Vergangenheit. BILDER MACHEN GESCHICHTE. In diesem Seminar untersuchen wir eine Fülle von Bildern aus den letzten hundert Jahren, die zu Ikonen wurden und was sie bewirkten. Limit: Max. 30 Studierende LNW: Leistungsnachweis ist ein Referat zu einem der 33 Themen aus dem Buch "Bilder, die Geschichte schrieben", herausgegeben von Gerhard Paul. Das Buch behandelt 33 Bilder – in 33 Aufsätzen. Der Aufsatz zum vorgegebenen oder ausgewählten Thema ist die Grundlage des Referats. Ergänzende Literatur kann selbstverständlich herangezogen werden. Umfang: 20–30 Minuten pro Referat.	Abgabe: 14.2.25	Voraussetz.: Abgabe einer Präsentation zu einem eigenem Projekt (siehe Leistungsnachweis) Limit: Max. 18 Studierende LNW: Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Arbeitsergebnisse/Übungen. Vorbereitung Präsentation (Abgabe am 05.02.25 - Infos folgen per E-Mail) Abgabe: 05.02.25			
Abgabe: 14.2.2025					

KD/C Komm- u. Medienwiss. C / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften E	KD/C / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften D	KD/C Kunst- und Kulturwiss. A / Theorie Kunst- u. Kulturwissenschaft A
LV Nr.: 5_14 Modul: Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Kommunikation und Feedback im kreativen Kontext - advanced (obere Semester)	LV Nr.: 5_12 Modul: Theorie Stunden/CP: 2 SWS Thema: Pornografie und Gesellschaft – aktuelle Tendenzen, kritische Positionen und kreative Perspektiven für künstlerisches Kommunikationsdesign	LV Nr.: 5_26 Modul: Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Sachkultur und Konsumkultur
Lehrkraft: Annette von Keudell Zeit/Raum: Präsenzunterricht Blockseminar: Fr-So 10–18 Uhr, 06. - 08. 12. 2024, Abgabe Präsentation bis zum 04.12.24. über Slack, Link bitte per E-Mail anfragen Erste LV: 06.12.24	Lehrkraft: Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Do, 17:45 – 19:15 Sondertermine nach Vereinbarung	Lehrkraft: Prof. Dr. Theo Steiner Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mo, 14:15 – 15:45 / Raum 201
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.	Termine, Themen, Referentinnen und Referenten: 24.10.2024 - Aufwachsen im Internetzeitalter – Medien, Beziehungen, Sexualität - Referentin: Charlotte vom Kolke 31.10.2024 - Warum OnlyFans und Pornographie nichts mit Selbstbestimmung zu tun haben - Referentin: Roxie Roots 7.11.2024 - Growing Up in a Porn Culture: The Social, Emotional, and Behavioral Effects & a Public Health Solution - Referentinnen: Dr. Gail Dines und Dr. Mandy Sanchez 21.11.2024 - Feminism Is Freedom: Men and Pornography - Referent: Prof. Dr. Robert Jensen, University of Texas at Austin 28.11.2024 - Pornography and Beauty Practices - Referentin: Prof. Dr. Sheila Jeffreys 5.12.2024 - Jenseits der Pornographie - Referent: Matthias Gathof, Filmmacher 12.12.2024 - Paradigmen und Täterbotschaften der Pornografie verstehen und präventiv begegnen - Referentin: Tabea Freitag 19.12.2024 - Mass Sexual Crime on Big Porn Sites Like Pornhub: Problems and Solutions Referentin: Laila Mickelwait 9.1.2025 - The Impact of the Global Pornography Industry on Teenage Girls in Japan: My Work in Japan with Girls in Prostitution and Pornography Through a Feminist Lens - Referentin: Ali Morris 16.1.2025 - Was haben Pornographie und Prostitution miteinander zu tun? Referentin: Huschke Mau 23.1.2025 - Titel folgt in Kürze - Referentin: Alice Schwarzer	Erste LV: 21.10.2024 Orga: Einführung in die Thematik durch Prof. Steiner Gruppenübungen zu exemplarischen Beispielen Studentische Präsentationen zu ausgewählten Themen Was erzählen uns die Dinge? Warum konsumieren Menschen Dinge? Und was sagt uns der persönliche Besitz über einen Menschen? Für die Bedeutung eines Gegenstands spielen nicht nur dessen Ästhetik und dessen Funktion eine Rolle. Als Statussymbol oder kultureller Marker, als persönliches Souvenir oder Talisman kann ein Objekt eine Reihe von „unsichtbaren“ Kräften aufweisen. Weit entfernte Zeiten oder fremde Kulturen lassen sich deshalb nicht ohne weiteres erschließen. Und was können wir über die Sach- und Konsumkultur unserer eigenen Gegenwart herausfinden? Besonders geht es hier um jene Hauptkategorien, welche in unserer Gegenwart eine hervorragende Stellung einnehmen: Essen, Wohnen, Reisen, Körper sowie Bildung und Schule. Limit: Max. 30 Studierende LNw: Referate einzeln oder in Zweiergruppen (sowie Dokumentation als PDF). Pro Person ca. 20 Minuten (mit Diskussionen und Besprechung insgesamt 30 Minuten). Abgabe: 14.2.2025
Voraussetz.: Abgabe einer Präsentation zu einem eigenem Projekt (siehe Leistungsnachweis) Limit: Max. 18 Studierende LNw: Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Arbeitsergebnisse/Übungen. Vorbereitung Präsentation (Abgabe am 04. Dezember 2024 - Infos folgen per E-Mail) Abgabefrist: 04. Dezember 2024	Memo: Kooperation mit dem Kommunalen Frauenreferat Wiesbaden, Caligari FilmBühne Wiesbaden u.a. Limit: Max. 99 Studierende LNw: Teilnahme an allen Online- und Präsenzvorlesungen; kreative Konzeptideen für künstlerische Ausstellungszwecke zu o.g. Themen	
Abgabe: 04. Dezember 2024		

KD/C	Kunst- und Kulturwiss. C / Theorie Kunst- u. Kulturwissenschaft C	KD/C	Wissenschaft und Praxis A / Theorie Wissenschaft u. Praxis A	KD/C	Wissenschaft und Praxis B / Theorie Wissenschaft u. Praxis B
LV Nr.:	5_32	LV Nr.:	5_52	LV Nr.:	5_54
Modul:	Theorie	Modul:	Theorie	Modul:	Theorie
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:	Understanding Our Gegenwart	Thema:	Teamarbeit Digital Marketing im Unternehmenskontext	Thema:	Exkursion ADC Digital Conference 2024, Düsseldorf
Lehrkraft:	Prof. Dr. Theo Steiner	Lehrkraft:	Yasan Budak – Holism GmbH, Diplom-Wirtschaftsökonom	Lehrkraft:	Prof. Betty Schimmelpfennig Prof. Jörg Waldschütz
Form:	Seminar	Form:	Seminar	Form:	Exkursion
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mo, 16:00 – 17:30 / Raum 201	Zeit/Raum:	Onlineunterricht Mo, 16:00 – 19:15 28.10./ 11.11./ 18.11./ 2.12./ 9.12./ 13.1./ 20.1./ 27.1./ 10.2.	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Termine: Digital Conference (04.11.24, Düsseldorf) + Vorbereitungstermine + Ergebnispräsentationen finden vor und nach dem Festival statt und werden zu Beginn bekannt gegeben, in Präsenz
Erste LV:	21.10.2024			Erste LV:	Für Details siehe Ablaufplan in Stud.IP 24.10.2024
Orga:	Das Seminar beginnt immer mit einem Impulsreferat des Dozenten zu einem ausgewählten Themenfeld und einer Gruppendiskussion dazu. Danach folgen Diskussion und Besprechung eines ergänzenden Textes, den die Studierenden im Vorfeld erhalten haben.		Die Studierenden erhalten eine konkrete Problemstellung von einem externen Auftraggeber präsentiert. Die Problemlösung wird von den Studierenden eigenständig fachlich und organisatorisch erarbeitet – bei Bedarf werden Hilfestellungen gegeben. Es soll eine eigenständige, wissenschaftlich fundierte Digital- und Social Media-Strategie erstellt werden. Darüber hinaus soll eine Abschlusspräsentation vor dem Auftraggeber gehalten werden, in der eine kritische Würdigung der erarbeiteten Lösung stattfindet. Zusätzlich sollen die Grundlagen des Online-Marketings in das Modul aufgenommen werden, um den Studierenden eine umfassende Kompetenz in digitalen Marketingstrategien zu vermitteln.		KD goes ADC Digital Conference 2024! (Focus on AI, AR, VR and the digital transformation)
	Understanding Our Gegenwart ... ist ein Lektüre-Seminar zum Stand der Dinge. Kaum zu fassen – diese merkwürdigen Zeiten, in denen wir leben. Erlebnisgesellschaft oder Mediokratie? Wissensgesellschaft oder Ära der Fake News? Age of Cool oder Zeitalter des Narzissmus? In diesem Seminar werden wir ein Dutzend Stichpunkte zur geistigen Situation der Zeit erforschen und uns damit ein genaueres Verständnis der aktuellen Verhältnisse erarbeiten. Das Themenspektrum reicht von Beratung bis Wellness und von Kreativität bis Cool.		Fachkompetenz: Ziel des Kurses ist es, die Studierenden in die Lage zu versetzen, das vermittelte betriebswirtschaftliche Wissen sowie Methoden eigenständig und qualifiziert zur Lösung unternehmensspezifischer Problemstellungen im Umfeld des Digital- und Social Media Marketings einzusetzen. Die persönliche Kommunikationsfähigkeit, die Fähigkeit zur Selbstorganisation sowie das Verständnis für betriebliche Problemstellungen werden dabei vertieft.		Together we will visit this year's ADC Digital Conference at Kunstpalast Düsseldorf and meet pioneers of creativity and emerging tech. The ADC Digital Conference is the platform where topics are presented that will be relevant for creatives, brands and companies in 2025. On two stages, international creatives and marketing decision-makers from leading companies will share their visions, practical use cases and discuss the future of marketing. The influence of AI, AR, VR and the digital transformation will be highlighted. Conference language is English.
Limit:	Max. 40 Studierende				Planning of the excursion and presenting your insights from a selected conference-talk will be part of the course (Prüfungsleistung)!
LNW:	Alle Studierenden erarbeiten zu einem selbstgewählten Thema (aus dem bearbeiteten Spektrum) einen Reflexionsbericht. Umfang: mindestens 4 Seiten.		Am Ende der Veranstaltung sind die Studierenden in der Lage, vor Gruppen zu präsentieren und ihre Standpunkte argumentativ zu verteidigen. Sie sind fähig, vorausschauend Teams anzuleiten und komplexe Aufgabenstellungen in einer Teamsitzung zu moderieren. Durch die Einbeziehung der Grundlagen des Online-Marketings wird ihre Kompetenz in der Entwicklung und Implementierung umfassender digitaler Marketingstrategien weiter gestärkt.		Memo:
Abgabe:	14.2.2025				(1.) Do., 24.10.24 (Einführung, Briefing) (2.) Do., 31.10.24 (Orga) (3.) Mo., 04.11.24 (ADC Digital Conference, Düsseldorf) (4.) Do., 23.01.25 (Präsentationen/Teil 1) (5.) Do., 30.01.25 (Präsentationen/Teil 2)
		Limit:	Max. 30 Studierende	Limit:	Max. 15 Studierende
		LNW:	Teamarbeit (Projektstudie) mit einer maximalen Gruppenstärke von 3–6 Personen.	LNW:	Pünktliche Teilnahme an allen (Video-)Seminaren, Vorbereitungstreffen, Planung der Exkursion und Besuch der ADC Digital Conference und den Präsentationen (inkl. eigener Beitrag).
		Abgabe:	28.2.2025	Abgabe:	14.02.2025 (Präsentationen finden vorab statt!)

KD/C	Gründungskompetenz / Theorie Wissenschaft u. Praxis D	KD/C	Berufspraktische Tätigkeit (BPT) / Begleitseminar zur berufspraktischen Tätigkeit	KD/C	Englisch für Designer / siehe 5_56
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: 25.10, 1.11., 8.11., 22.11., 29.11., 13.12., 17.1., 24.1., 31.1., 7.2.	LV Nr.: 6001 + 6003 Modul: Berufspraktische Tätigkeit Thema: Aktuelle Informationen zum Praxissemester sowie zur Anerkennung von Berufspraktischen Leistungen	Lehrkraft: Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler Termine im Wintersemester 2024.25 – SAVE THE DATES! BPT Begleitseminar I – Info zur Praktikumsanerkennung, Montag, 11.11.24, 14.15 – 15.00 Uhr, B2, Raum 201. (in Präsenz + Online) BPT Begleitseminar II – Info zur Praxissemesterplanung: Montag, 11.11.2024, 15.15 – 17.00 Uhr, B2, Raum 201 (in Präsenz + Online)	LV Nr.: 7102 Thema: English for Designers (Theorie Wissenschaft u. Praxis C) WS24/5 Lehrkraft: Simone Marx Limit: Max. 40 Studierende	Montag: 10:00 - 11:30, wöchentlich Dienstag: 11:45 - 13:15, wöchentlich Dienstag, 04.02.2025 12:00 - 13:00 Raum B2.221
Orga: Es wird keine Frontalvorlesung werden, sondern Schritt für Schritt mit vielen kleinen Aufgaben werden wir gemeinsam durchspielen, wie es ist zu gründen. Dabei werden meist Vorlesungs-Inhalte vorab per Video zur Verfügung gestellt. In den Sitzungen dann Fragen und Aufgaben gemeinsam bearbeitet. Euer Dozent hat selber mehrere Beratungen und Büros gegründet und war viele Jahre in Geschäftsleitungsverantwortung in kleinen und großen Werbeagenturen.	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.	BPT Anerkennung: Montag, 02.12.2024, 09.00 – 20.00 Uhr, B2, Raum 228, Terminreservierung: siehe Aushangliste (nur in Präsenz!) BPT Präsentation: Donnerstag, 05.12.23, 10.00 Uhr - ca. 14.00 Uhr; Beginn für Präsentierende: 9:30 Uhr (Online) BPT Plakatausstellung mit Preisverleihung: Donnerstag, 05.12.2024, 17.00 Uhr, Ende ca.: 18.30 Uhr, Präsenzveranstaltung, Unter den Eichen 5, Gebäude B2, in den Fluren im 2. Stock	This English course is open to all **upper division Communication Design students ie. 3rd semester and up**. Its goal is to provide students with the opportunity to improve their language skills and vocabulary through discussions and short writing tasks on professionally relevant design topics, including: photography, typography, corporate and editorial design. While the focus of this seminar will not be grammar, the chance will be given to refresh previously learned language elements. Students who have B2 level or better will benefit most from the course.	If students have any questions, email can be sent to: simone.marx@hs-rm.de .	
Limit: Max. 35 Studierende LNW: Regelmäßige Teilnahme an den Sitzungen, Vorbereitung auf die Sitzungen (Vorlesungsvideo ansehen und Kreativaufgaben lösen), Erarbeitung eines Gründungskonzepts in einer Kleingruppe (max. 4 Personen); Benötet wird das Gründungskonzept	Abgabe: 24.02.2025 12 Uhr	Memo: Herzlich willkommen! Limit: Max. 99 Studierende			

