

Kommunikationsdesign Master „Crossmedia Spaces“ (M.A.), HS RheinMain (07/24)

CROSSMEDIA SPACES



Mit allen Medien, mit allen Sinnen, mitten im Raum – Der Master stellt sich vor.

M.A.  CMS
INFO
VERANSTALTUNG

CROSSMEDIA SPACES M.A.

GET READY!



Programm

Intro „Crossmedia Spaces“

Das Feld, in dem wir uns bewegen

Studieninhalte & Verlauf

Voraussetzungen, Termine & Fristen für die Bewerbung

Insights (Projekte, Veranstaltungen, Ausstattung & Co.)

Hope to see you soon!

Welcome to Crossmedia Spaces!

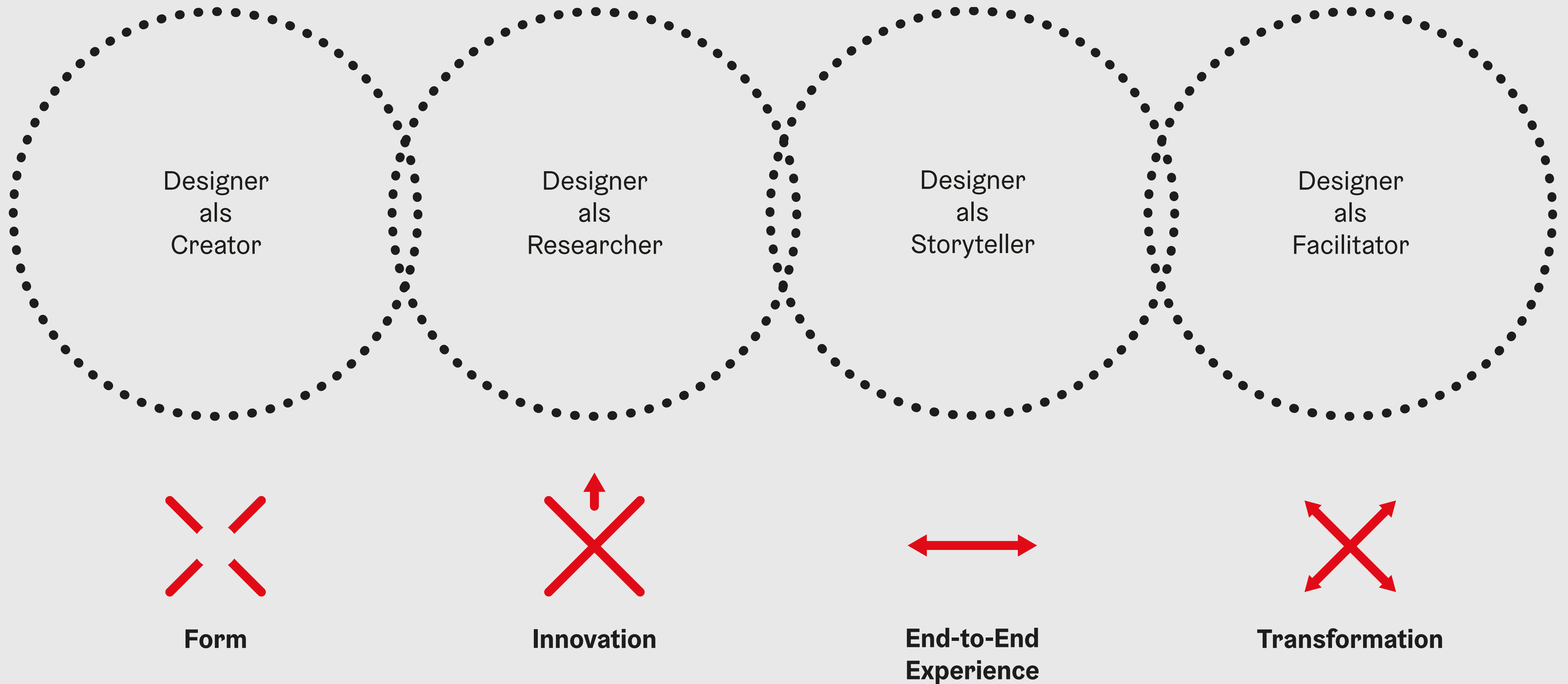
What's it all about?

Crossmedia Spaces

*Mit allen Medien, mit allen Sinnen, mitten
im Raum.*

Mit den und für die Menschen.

Das neue Design



Der Master „Crossmedia Spaces“

... verbindet crossmediales Storytelling, mediale Inszenierung und eigenständige Kommunikationsräume (analog, hybrid und digital)

... sucht den kritischen Diskurs zu relevanten Fragestellungen und lädt ein zu Partizipation und kritischem Nachdenken

... fördert Offenheit, Neugier und eine holistische Sichtweise

... befähigt zur eigenständigen Entwicklung, Realisation und Leitung crossmedialer Gestaltungskonzepte in kreativen Settings und interdisziplinären, co-kreativen Teams und Prozessen

Der Master „Crossmedia Spaces“

... verbindet die Bereiche Ästhetik, Konzeption, Narration, Code und Technologie

... ist interessiert daran, die gestalterischen Persönlichkeiten der einzelnen Studierenden auszubauen, mit dem Ziel, eine sich daraus ergebende Haltung zu fördern

... sucht ungesehene Bildwelten, ungehörte Geschichten, relevante Themen, gemeinschaftliche Erlebnisse, ...

ist praxisnah (e. g. durch Kooperationen mit Künstler:innen, Agenturen und versierten Fachleuten, ...) und in die Tiefe gehend (bezieht also auch aktuelle Strömungen, Trends und theoretische Kontexte mit ein, e. g. Speculative Design, Creative AI, ...)

Crossmedia Spaces

*... schlägt die Brücke zwischen Design
und Kunst.*

Das Feld, in dem wir uns bewegen

Kontext

Ziel des Studiums

Befähigung zur eigenständigen Entwicklung, Realisation und Leitung crossmedialer Gestaltungskonzepte in kreativen Settings und interdisziplinären, co-kreativen Teams und Prozessen (Design Leadership + kreative Autorenschaft)
e. g. als Creative Direktor:in, Design Direktor:in, Art Direktor:in, Regisseur:in, ...

In welchen Bereichen kann ich später arbeiten?

Unternehmens- und Markenkommunikation

Agenturen mit Schwerpunkt KIR (Kom. im Raum) & Crossmediale Gestaltung

Museen und Ausstellungen

Messen und BrandSpaces

Produktentwicklung

Medienkunst

...

In öffentlichen und in privaten Räumen, auf großen Leinwänden und auf Smartphones, in Besucherzentren oder künstlerischen Installationen, auf Ausstellungen oder Messen (Informations- und Kommunikationsräume, Medien-Environments, ...)

Welche Agenturen arbeiten in diesen Feldern?

Art + Com, Artificial Rome, Atelier Brückner, Atelier Markgraph, BLACKSPACE, Dan Pearlman, D'art Design, Elastique., flora&faunavisions, Heine/Lenz/Zizka, jangled nerves, KMS TEAM, Meiré und Meiré, Milla und Partner, Mutabor, Onformative, Tamschick Media + Space, Vave, Waltz Binaire, ...

Was kann ich später damit machen?

Professionelle Beispiele



CREDITS: PHILIPP ALFES/ELASTIQUE., 2019



CREDITS: AATB, 2019



CREDITS: DLR, 2018



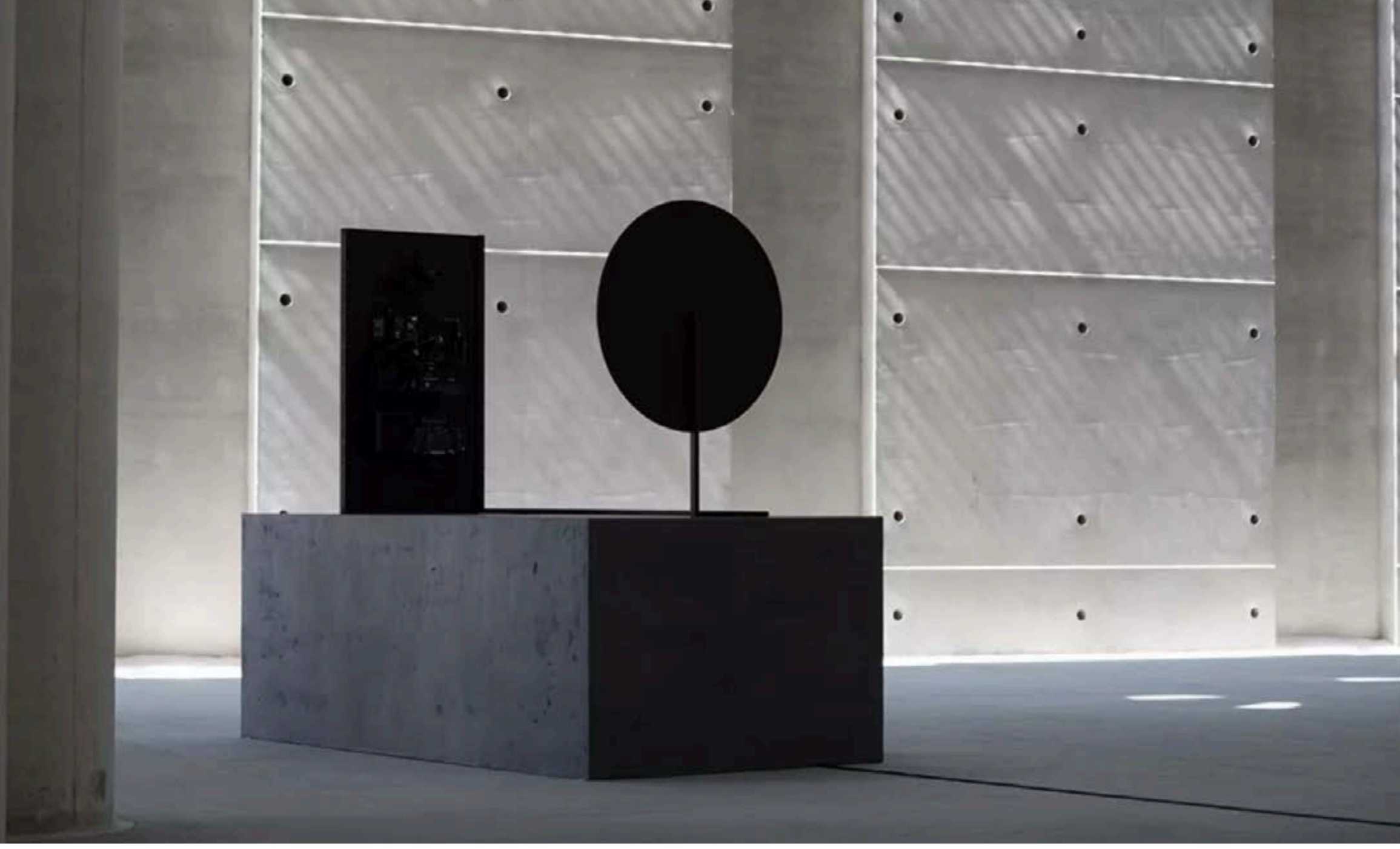
CREDITS: STEFAN SAGMEISTER, 2008



CREDITS: MIO LOCLAIR/WALTZ BINAIRE, 2020



CREDITS: LAURITZBAYER.DE, 2021



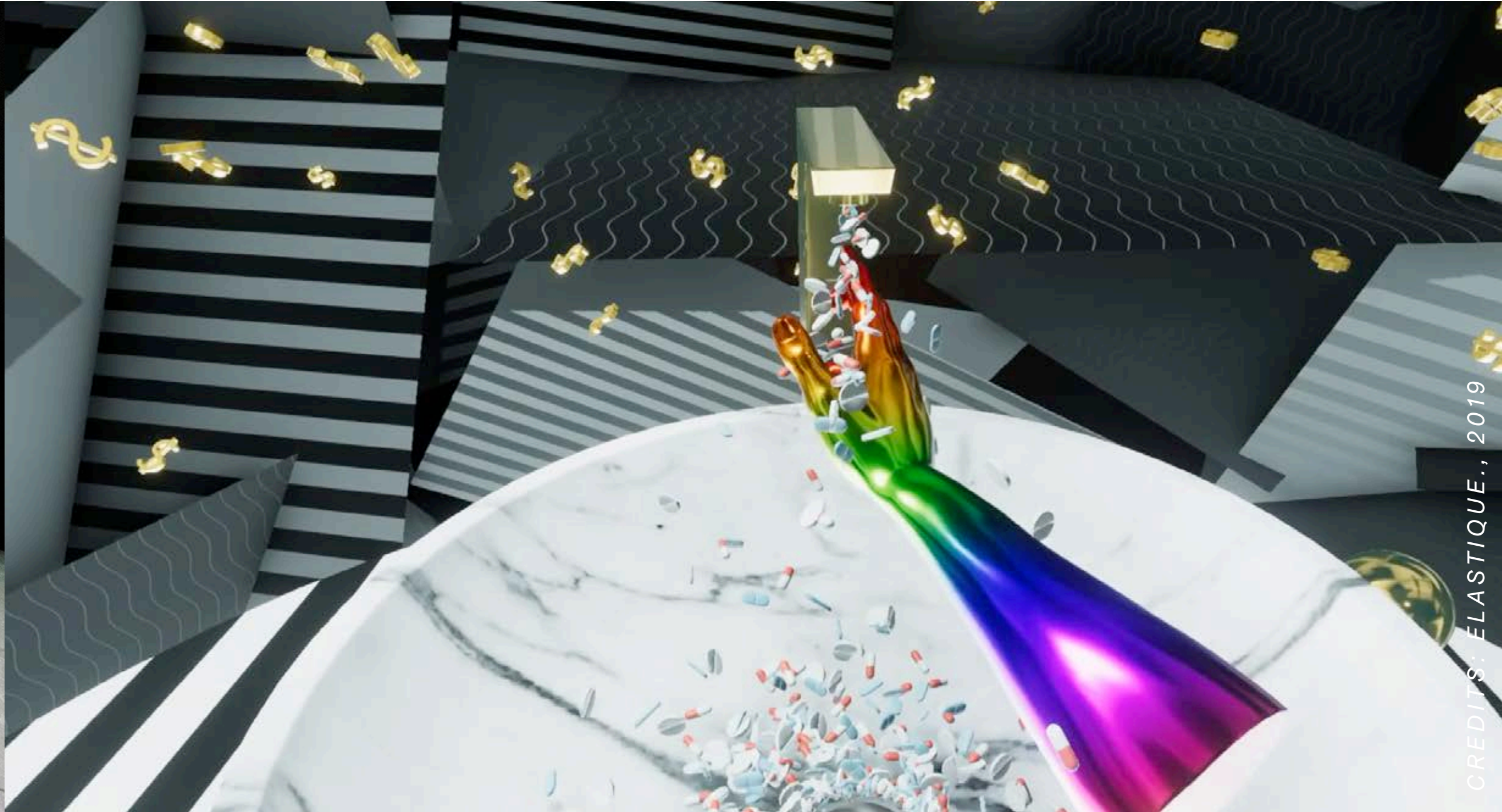
CREDITS: MIO LOCLAIR/WALTZ BINAIRE, 2018



CREDITS: ELASTIQUE., 2021



CREDITS: ZKM KARLSRUHE, 2022



CREDITS: ELASTIQUE., 2019



CREDITS: INES ALPHA, 2020

Keywords

#augmentedreality, #ausstellungsdesign, #bewegtbild, #crossmedia, #crossmediaspaces, #crossmediastorytelling, #crossmedial, #crossmedialegestaltung, #designthinking, #digitaldesign, #emergingtech, #entrepreneurship #environmental, #exhibitiondesign, #exponat, #experiencedesign, #experimental, #hybrid, #installation, #inszenierung, #interaction, #interaktion, #interdisciplinarydesign, #interdisziplinär, #kir, #kommunikationimraum, #kommunikationsräume, #mediaart, #medialeinszenierung, #medienkunst, #motiondesign, #participativegestaltung, #participatorydesign, #physicalcomputing, #projectionmapping, #raum, #raumstrategien, #räumlichegestaltung, #space, #spatialdesign, #spatialexperience, #touchdesigner, #transformation, #virtualreality, #3d, ...

Studieninhalte & Verlauf

Struktur & Inhalte

Das Studium gliedert sich in drei Themenbereiche

Interdisziplinäres + crossmediales Gestalten

Künstlerische Konzeption + Design Thinking

Team Building + Projektmanagement

STUDIENVERLAUF

1	↓	Crossmediales Projekt 1	Crossmedia Software	Organization and Entrepreneurship In the Creative Industries	Design Thinking & Konzeption
2	↓	Crossmediales Projekt 2	Kommunikation Im Raum: Modelle und Strategien	Media and Communication Science	Globalization and Digitization
3	↓	Master Thesis			Präsentation & Kolloquium

STUDIENVERLAUF

1 

Crossmediales Projekt 1 Projekt mit Kollaboration von mindestens zwei Lehrgebieten <i>(9 ECTS/6 SWS)</i>	Crossmedia Software Programming <i>(3 ECTS/2 SWS)</i> Editing, Compositing, Motion Design <i>(3 ECTS/2 SWS)</i>	Organization and Entrepreneurship In the Creative Industries Media Economics <i>(3 ECTS/2 SWS)</i> Cross Media Communication and Production Management, Networking and Start up <i>(6 ECTS/4 SWS)</i>	Design Thinking & Konzeption Design Thinking <i>(3 ECTS/2 SWS)</i> Market and Media Research <i>(3 ECTS/2 SWS)</i>
Crossmediales Projekt 2	Kommunikation Im Raum: Modelle und Strategien	Media and Communication Science	Globalization and Digitization
Master Thesis			Präsentation & Kolloquium

2 ↓

3 ↓

STUDIENVERLAUF

1	↑	Crossmediales Projekt 1 Projekt mit Kollaboration von mindestens zwei Lehrgebieten <i>(9 ECTS/6 SWS)</i>	Crossmedia Software Programming <i>(3 ECTS/2 SWS)</i> Editing, Compositing, Motion Design <i>(3 ECTS/2 SWS)</i>	Organization and Entrepreneurship In the Creative Industries Media Economics <i>(3 ECTS/2 SWS)</i> Cross Media Communication and Production Management, Networking and Start up <i>(6 ECTS/4 SWS)</i>	Design Thinking & Konzeption Design Thinking <i>(3 ECTS/2 SWS)</i> Market and Media Research <i>(3 ECTS/2 SWS)</i>
2	↑ 	Crossmediales Projekt 2 Recherche, Konzeption und Vorbereitung des Thesisprojekts <i>(9 ECTS/6 SWS)</i>	Kommunikation Im Raum: Modelle und Strategien Raumgestaltung und räumliche Inszenierung <i>(3 ECTS/2 SWS)</i> Kommunikation im Raum: Modelle und Strategien <i>(3 ECTS/2 SWS)</i>	Media and Communication Science Communication Theory <i>(3 ECTS/2 SWS)</i> Media Theory <i>(6 ECTS/4 SWS)</i>	Globalization and Digitization International scientific presentation skills <i>(3 ECTS/4 SWS)</i> Language / Free electives <i>(3 ECTS/2 SWS)</i>
3	↓	Master Thesis			Präsentation & Kolloquium

STUDIENVERLAUF

1	↑	Crossmediales Projekt 1 Projekt mit Kollaboration von mindestens zwei Lehrgebieten <i>(9 ECTS/6 SWS)</i>	Crossmedia Software Programming <i>(3 ECTS/2 SWS)</i> Editing, Compositing, Motion Design <i>(3 ECTS/2 SWS)</i>	Organization and Entrepreneurship In the Creative Industries Media Economics <i>(3 ECTS/2 SWS)</i> Cross Media Communication and Production Management, Networking and Start up <i>(6 ECTS/4 SWS)</i>	Design Thinking & Konzeption Design Thinking <i>(3 ECTS/2 SWS)</i> Market and Media Research <i>(3 ECTS/2 SWS)</i>
2	↑	Crossmediales Projekt 2 Recherche, Konzeption und Vorbereitung des Thesisprojekts <i>(9 ECTS/6 SWS)</i>	Kommunikation Im Raum: Modelle und Strategien Raumgestaltung und räumliche Inszenierung <i>(3 ECTS/2 SWS)</i> Kommunikation im Raum: Modelle und Strategien <i>(3 ECTS/2 SWS)</i>	Media and Communication Science Communication Theory <i>(3 ECTS/2 SWS)</i> Media Theory <i>(6 ECTS/4 SWS)</i>	Globalization and Digitization International scientific presentation skills <i>(3 ECTS/4 SWS)</i> Language / Free electives <i>(3 ECTS/2 SWS)</i>
3	↑ 	Master Thesis Thesis Projekt – Crossmediales Projekt <i>(27 ECTS/15 SWS)</i>			Präsentation & Kolloquium <i>(3 ECTS/2 SWS)</i>

Voraussetzungen, Termine & Fristen für die Bewerbung

Good to know!

Voraussetzungen für die Bewerbung – Was brauche ich?

Erfolgreich abgeschlossener Bachelor- oder Diplomstudiengang (+ mind. 6 Sem. Regelstudienzeit in KD o. vergleichbarem künstlerisch-gestalterischen Studiengang; Gesamtnote = mind. 2,5)

Portfolio (mit künstlerisch-gestalterischen Kompetenzen)

Exposé/schriftl. Skizze „Warum besteht Interesse am Master + an welchen Themen?“

Englisch-Niveau B2

Weiter Infos unter: [crossmedia-spaces-ma](https://www.crossmedia-spaces-ma.de)

Fristen und Kontakte für die Bewerbung

Einschreibung zum Winter- und Sommersemester möglich

Aktuelle Bewerbungsfrist: [Bewerbung + Studienprogramm](#)

Kontaktpersonen:

Prof. B. Schimmelpfennig (Betty.Schimmelpfennig@hs-rm.de)

Prof. J. Waldschütz (Joerg.Waldschuetz@hs-rm.de)

Projekte, Veranstaltungen, Ausstattung & Co.

Insights



Insights – Nice!

- # Kleine Gruppen + intensive Konsultationen
- # Teamwork + Lernen auf Augenhöhe
- # Fachkompetenz, durch das Curriculum ergänzende sowie abwechslungsreiche Angebote und Veranstaltungen (e. g. regelmäßige Ringvorlesungen, Talks, Exkursionen, ...)
- # HAB-Förderung (fördert und unterstützt künstl.-gestalter. Abschlussprojekte – Fokus: filmische und zeitbasierte Medien)
- # Werkstätten + Labore (OptiTrack System, Form 3 Printer, ...)

Activities & Experiences – Außerdem!

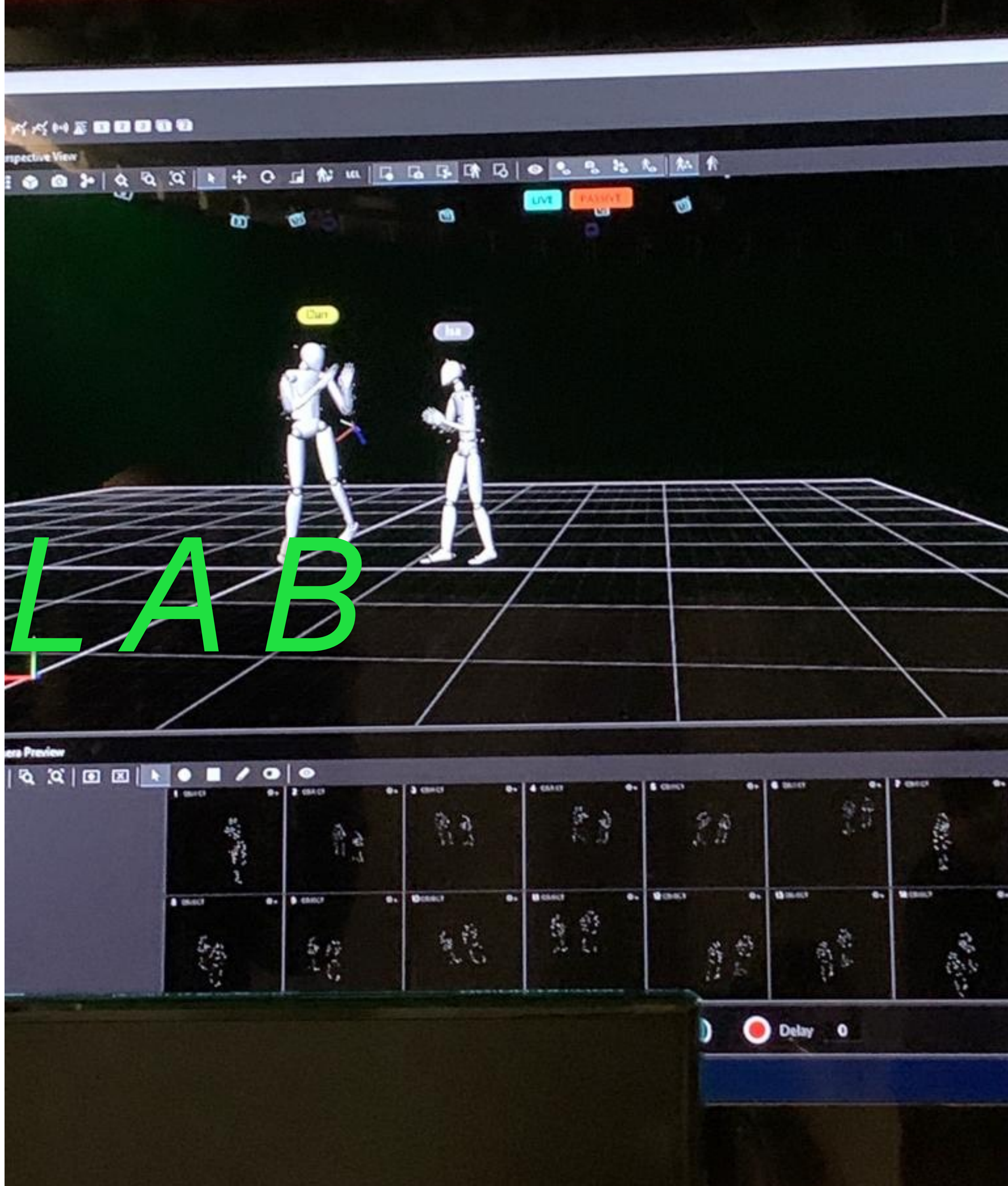
Ringvorlesungen zu gesellschaftsrelevanten Themen und gestalterischen Fragestellungen

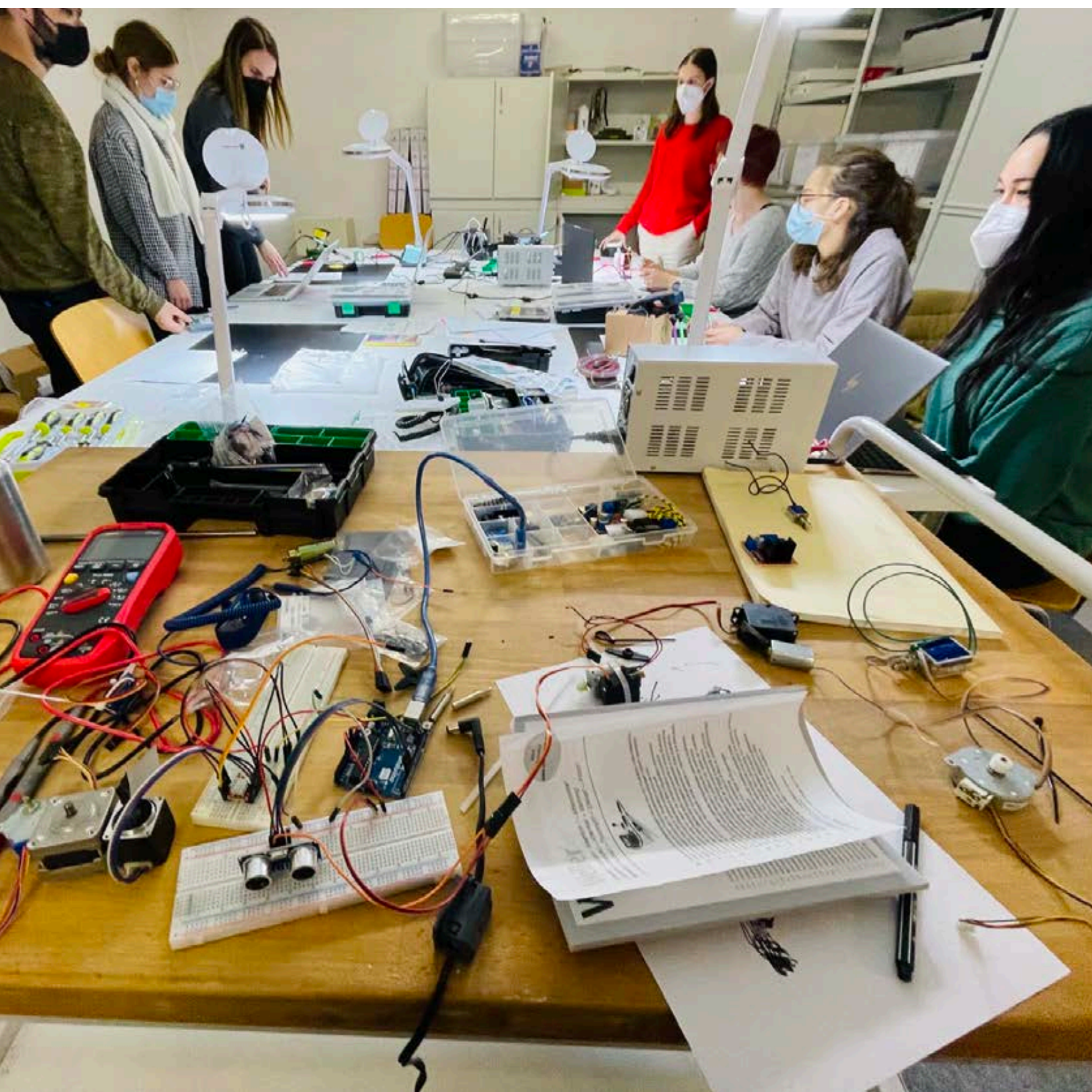
Expert-Talks: Positionen und Cases von Designer:innen und Media-Artists, Behind-the-Scenes, ...

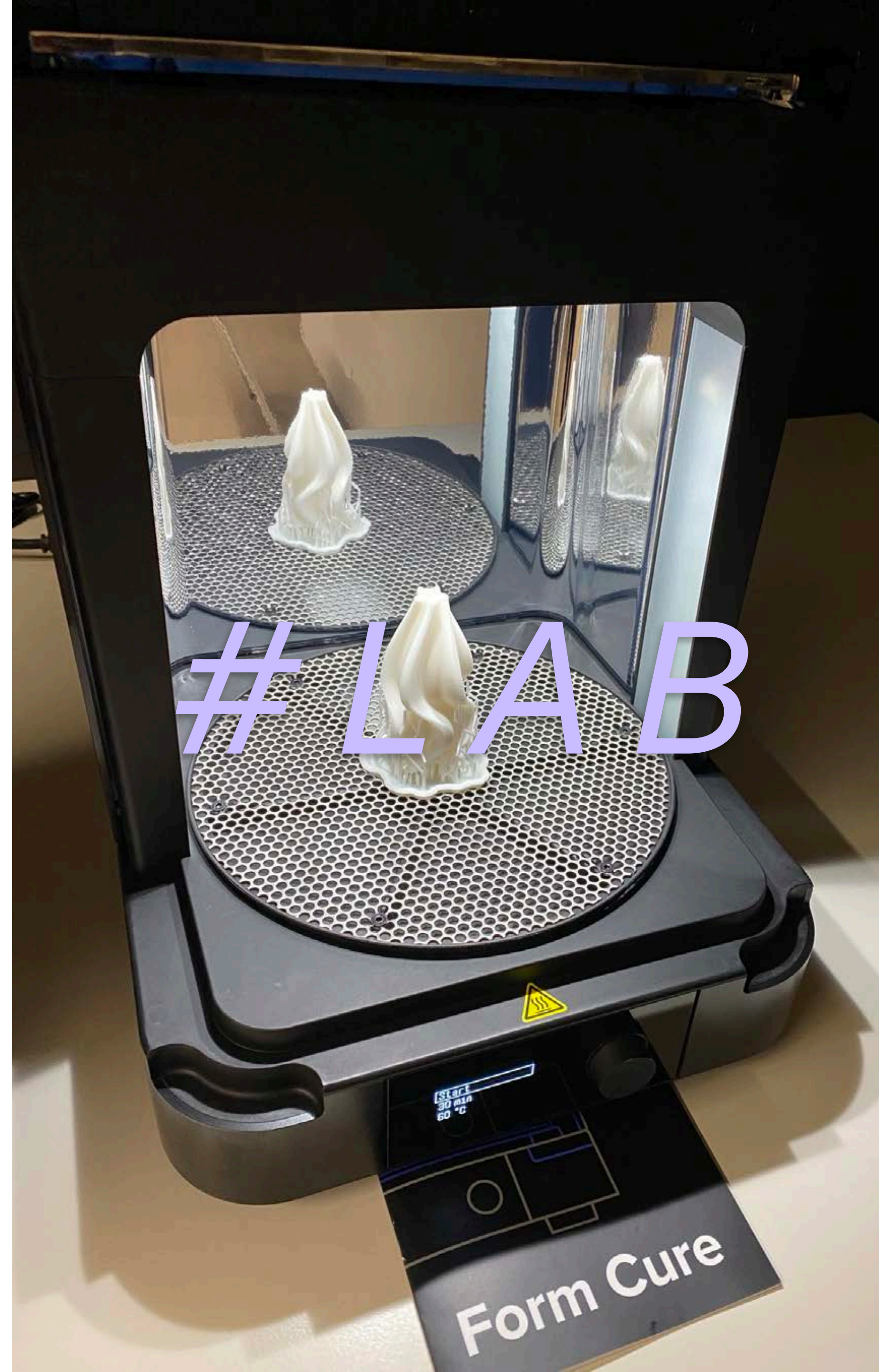
Exkursionen zu aktuellen Ausstellungen (zkm Karlsruhe, Ars Electronica, ...)



#LAB







Was machen die eigentlich so?

Projektbeispiele



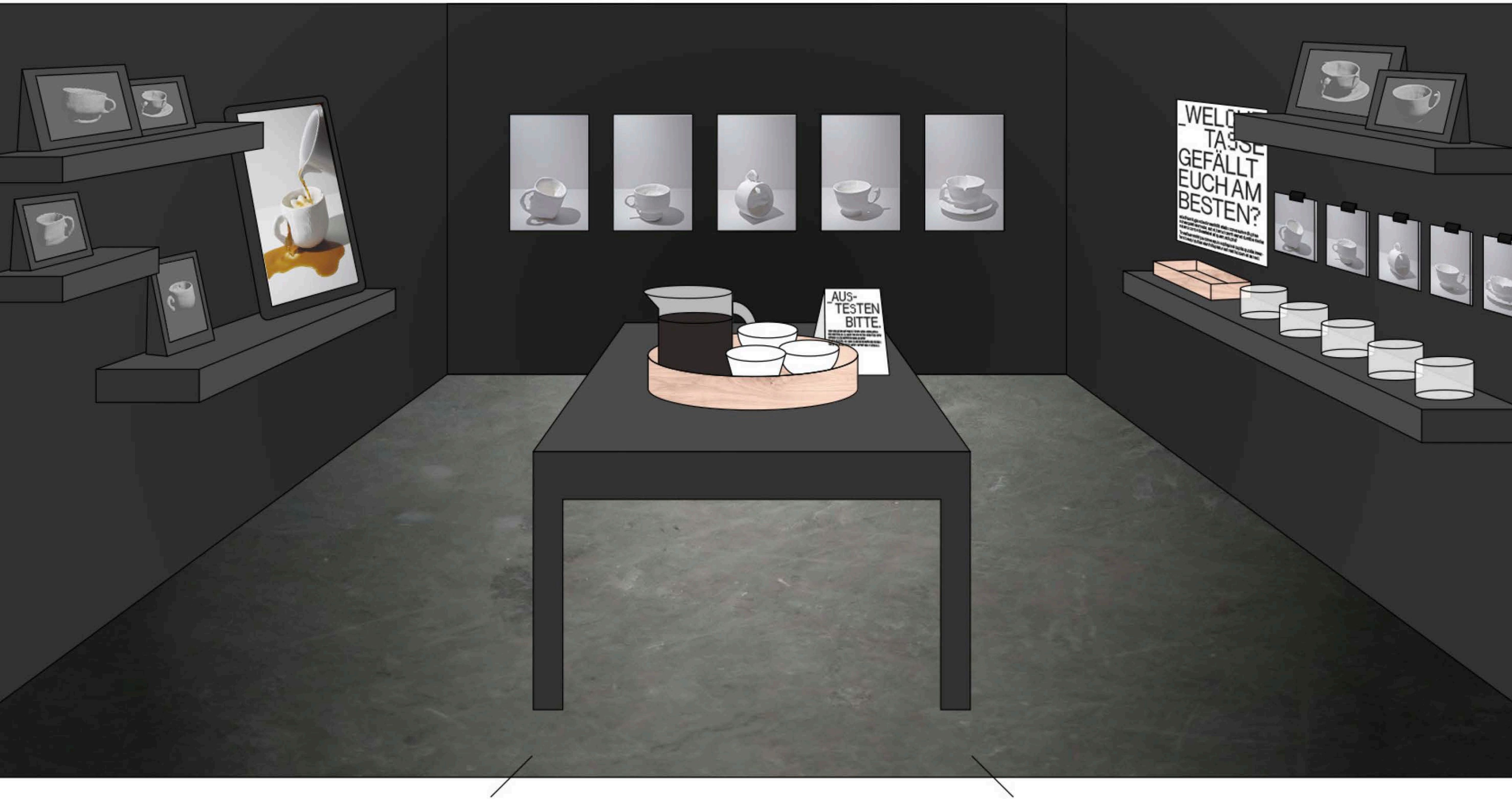
„The Human Touch“

Julia Baumgarten, Semesterprojekt_01, 2023

— A DELI-
CATE
TEACUP
FOR A
FEMINIS-
TIC PRIN-
CESS.









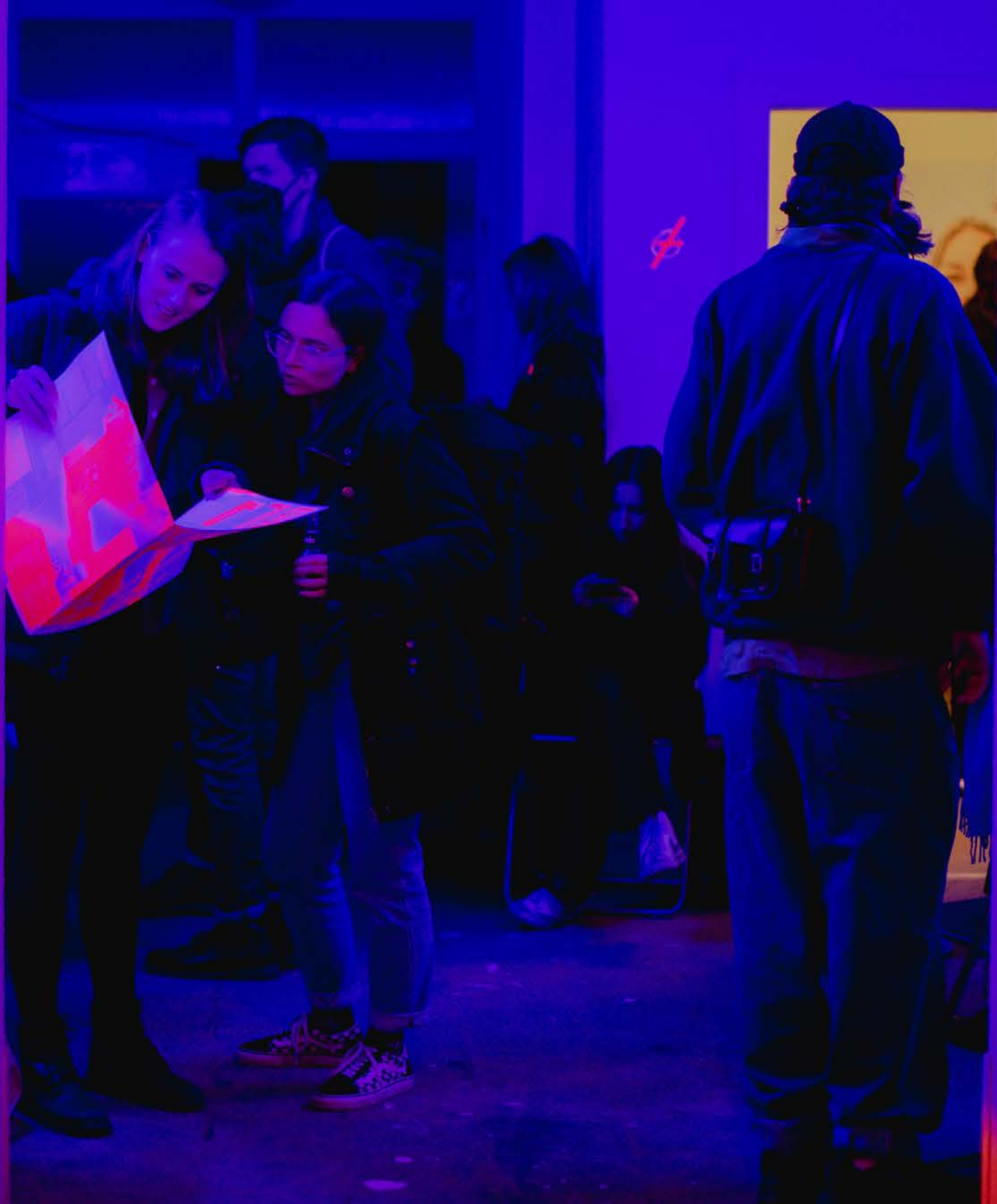
Menü



17.-
27.11.

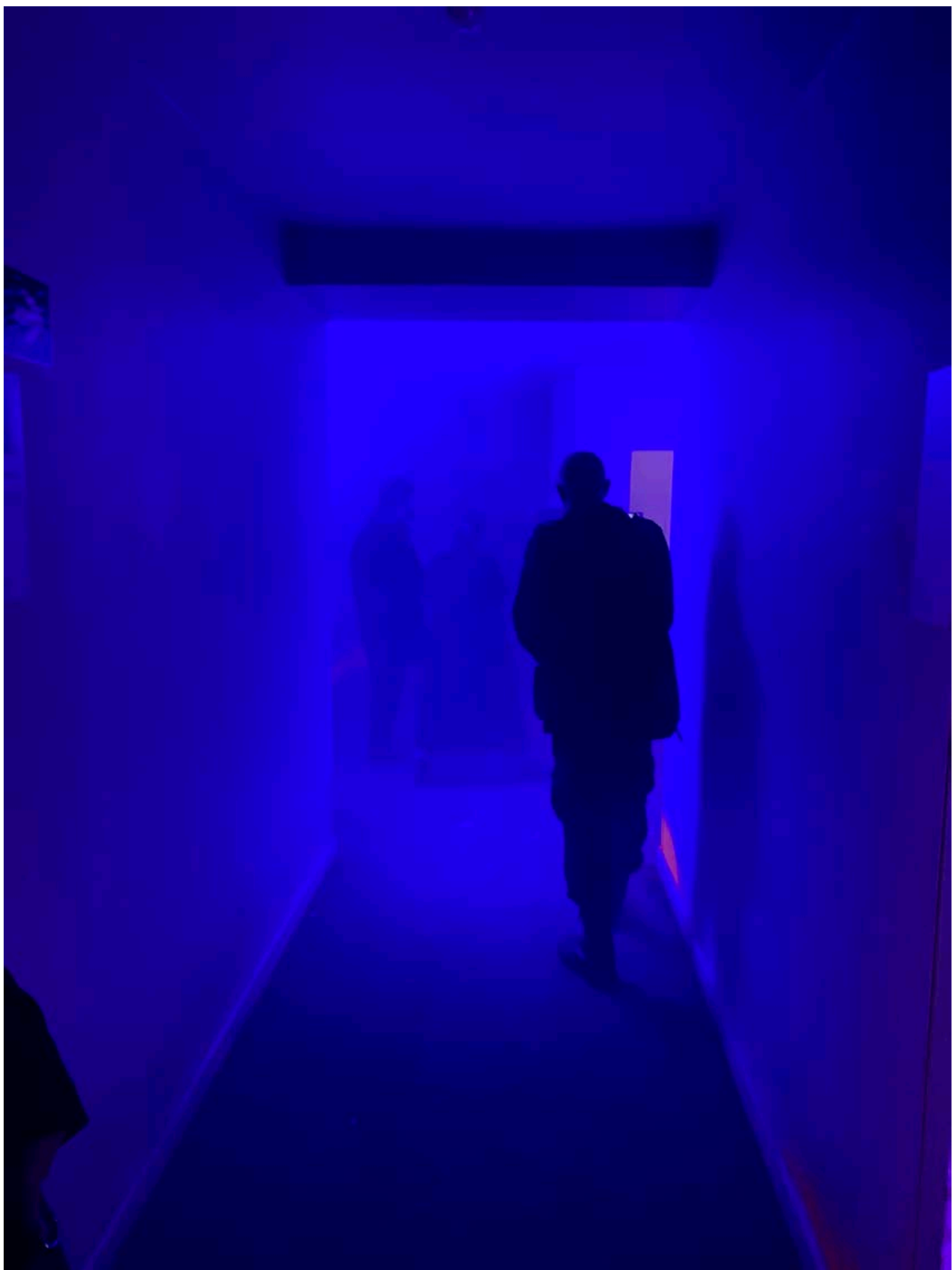
Labor der Zukunft

Studierende des Semesterprojekt_01 + 02, 2022/23



A person with dark hair is seen from the side, looking at a screen in a dark room. The room is illuminated with strong red and blue light, creating a dramatic atmosphere. A window with a grid pattern is visible on the left. The text 'Link zum Casefilm' is overlaid in the center.

[Link zum Casefilm](#)









RESONANZRÄUME

Aktuelle Beispiele künstlerischer Forschung

Die erufene Arbeitsgruppe Resonanz-
künstlerisch-gestalterischen
s Artistic & Design Research in
PRIMA) am Fachbereich DCSCM.
ange Kommunikationsdesign und
hen sich in der Arbeitsgruppe
kte aus und entwickeln gemein-

raume bezieht sich prä-
Begriff der Resonanz
stellung. Die einzel-
Arbeitsgruppe wird
schritte-







geschlossen werden kann. Die eindringlichen Äußerungen
sicher Forschungen münden deswegen auch nicht
in Aussagen, sondern in vorläufigen Setzungen.
Das Projekt LASOR DER ZUKUNFT war in diesem
Sinn ein künstlerisches Forschungsvorhaben, das
wir gemeinsam mit unseren Studierenden in Angriff
genommen haben, und wir Impulse, die uns selbst
und unser Publikum zu einer Ergebnisfindung und
findenden Arbeit an unserem Verhältnis zur Welt an-
reißt. Deshalb sollen am Ende dieses einleitenden
Essays zwei Kunstwerke stehen, die zur Partizipa-
tion einladen und unseren Blick weiten:

Drill two holes into a canvas.
Hang it where you can see
the sky●

(Change the place of hanging.
Try both the front and the
rear windows, to see if the skies
are different●)

Yoko Ono,
Painting to See the Skies (1961)

Suppose you watch
a clear sky and wait for a cloud to form

you might learn
something about nature.
Suppose you wait longer, for the sky
to clear –

you might learn
something else about
yourself.

Allan Kaprow,
The Real Experiment (1983)



Alle Bilder in diesem Artikel wurden mittels einer KI (Midjourney) generiert.

Imagine a boy standing in a lake with fishes swimming around him

Ellis Roda

Fische sind Freunde. Kein Futter.

Bubbles und Utopien

Möglichkeiten, Vorstellungskraft, offen sein für Veränderung. Das waren wichtige Impulse und Schlagworte der Ringvorlesung Zukunft als Experiment. Sie versammelte renommierte Referent:innen aus Architektur, Design und Kunst. Als treue Besucherin und Teilnehmerin aller bisherigen Ringvorlesungen freute ich mich, auch dieses Mal auf interessante Einblicke zu reagieren und über Verantwortung in einer komplexen Welt zu reflektieren.

Was uns zukünftig bevorsteht, wissen wir schlicht und ergreifend nicht. Im Rahmen des Themas „Zukunft als Experiment“ soll somit ein gedanklicher Handlungsspielraum möglich werden. Ein Ausgang des Experiments soll über ein optimistisches Bewusstsein angegangen werden. Wie kann ein kollektives Mitwirken an diesem Gestalten der Zukunft erreicht werden?

Wirklichkeit und Imagination liegen vielleicht nicht so weit auseinander. Dies wird in der Ringvorlesung mit dem Beispiel der Entdeckung des Planeten und dem Aufkommen eines planetarischen Bewusstseins eingeleitet. Mut zur Vorstellung kann Möglichkeiten schaffen. Die Aufgabe des Designs war es ursprünglich, Innovationen herbeizuführen und ihnen eine funktionale Form zu geben. Später



LABOR
DER ZU
KUNFT

Menü



17.-
27.11.

laborderzukunft.net

17.-
27.11.

LABOR
DER ZU
KUNFT



„How I Feel – Legasthenie“

Celine Dagadou, M. A., 2022



HOW I FEEL
legasthenie
AN AUDIOVISUAL PERCEPTION



HOW I FEEL
legasthenie
AN AUDIOVISUAL PERCEPTION



Link zum Casefilm

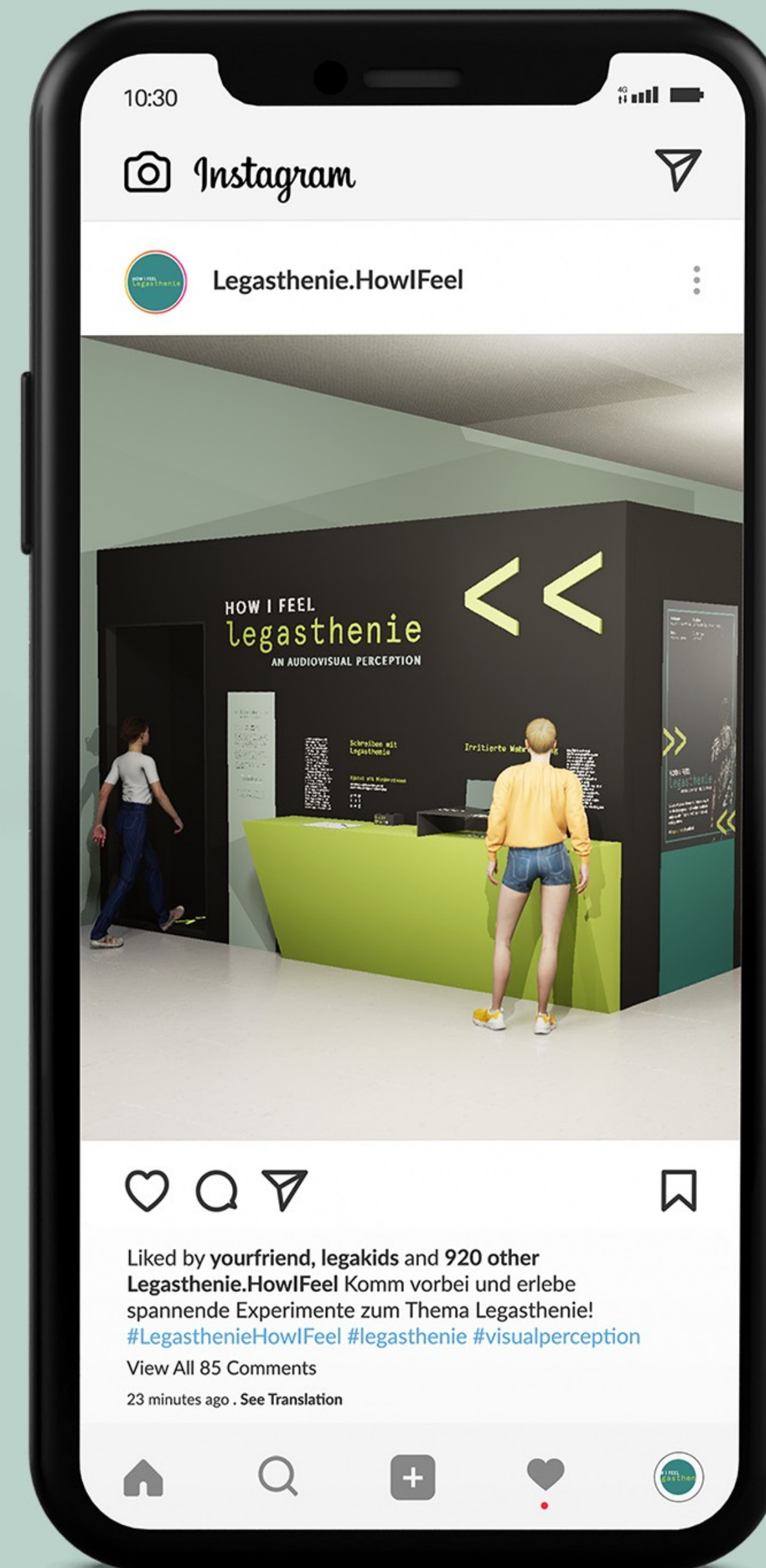
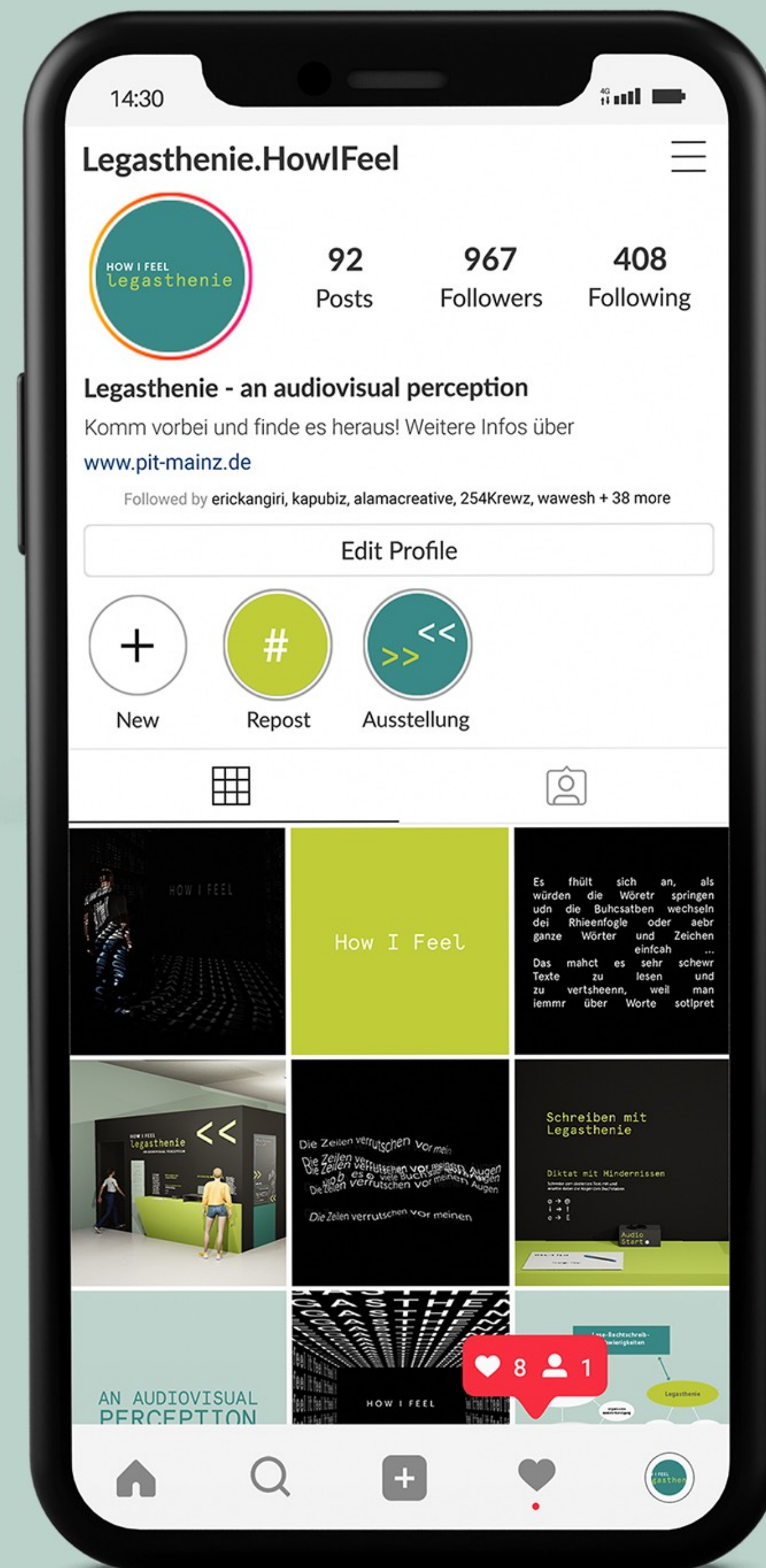
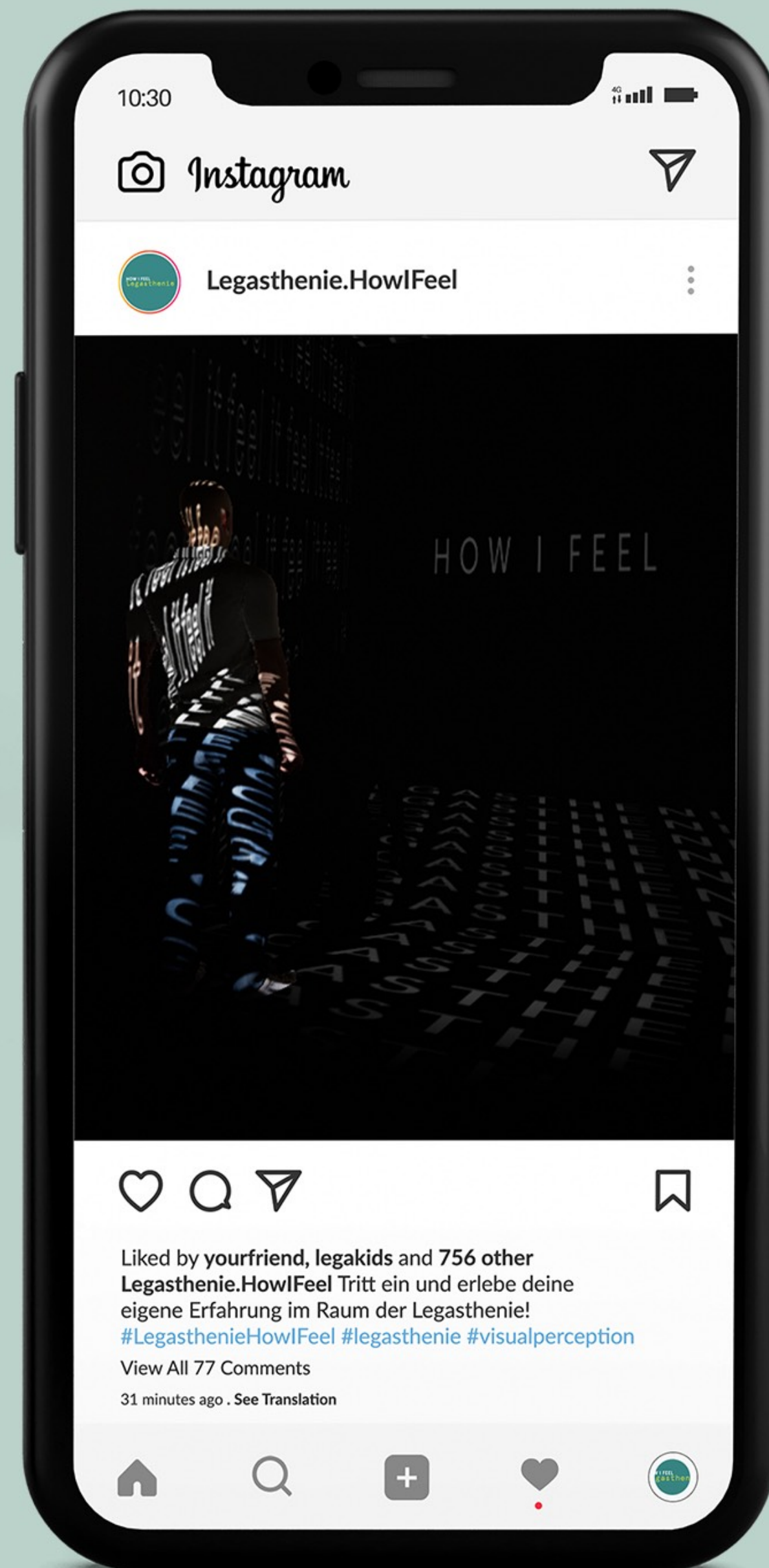


Eigentlich fällt mir das Lesen nicht
so besonders schwer

Ich habe nur mal Felher

Was mir aber schwärfelt ist tatsächlich
Rechtschreibung





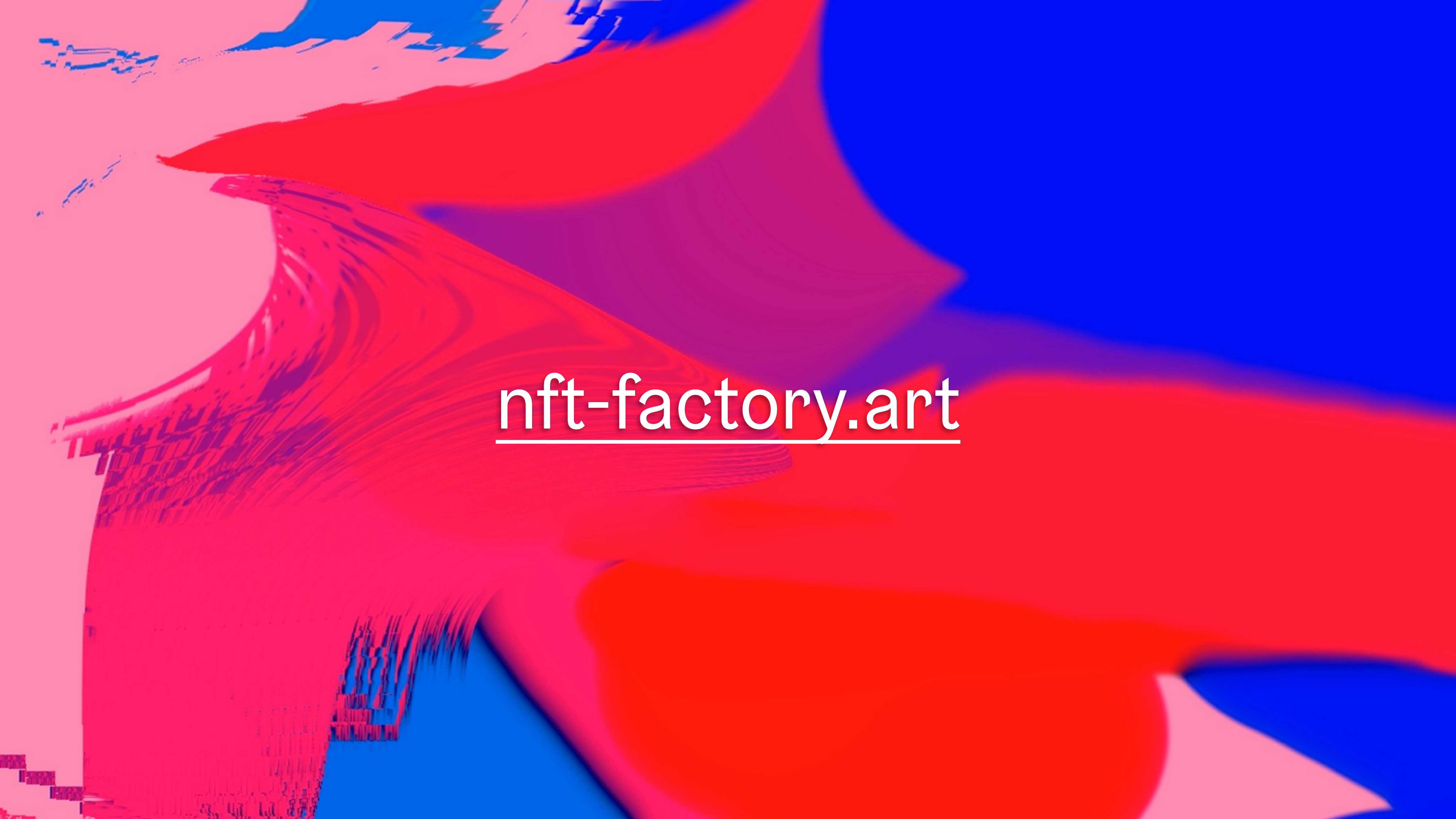


„NFT Factory“

Tim Siegert, M. A., 2022

A person with short dark hair, wearing a white long-sleeved shirt, is shown from the chest up in profile, facing right. Their arms are raised and extended upwards, with hands open. The background is dark and textured, possibly a wall or a backdrop. The overall lighting is low, highlighting the person's shirt and arms.

Link zum Casefilm



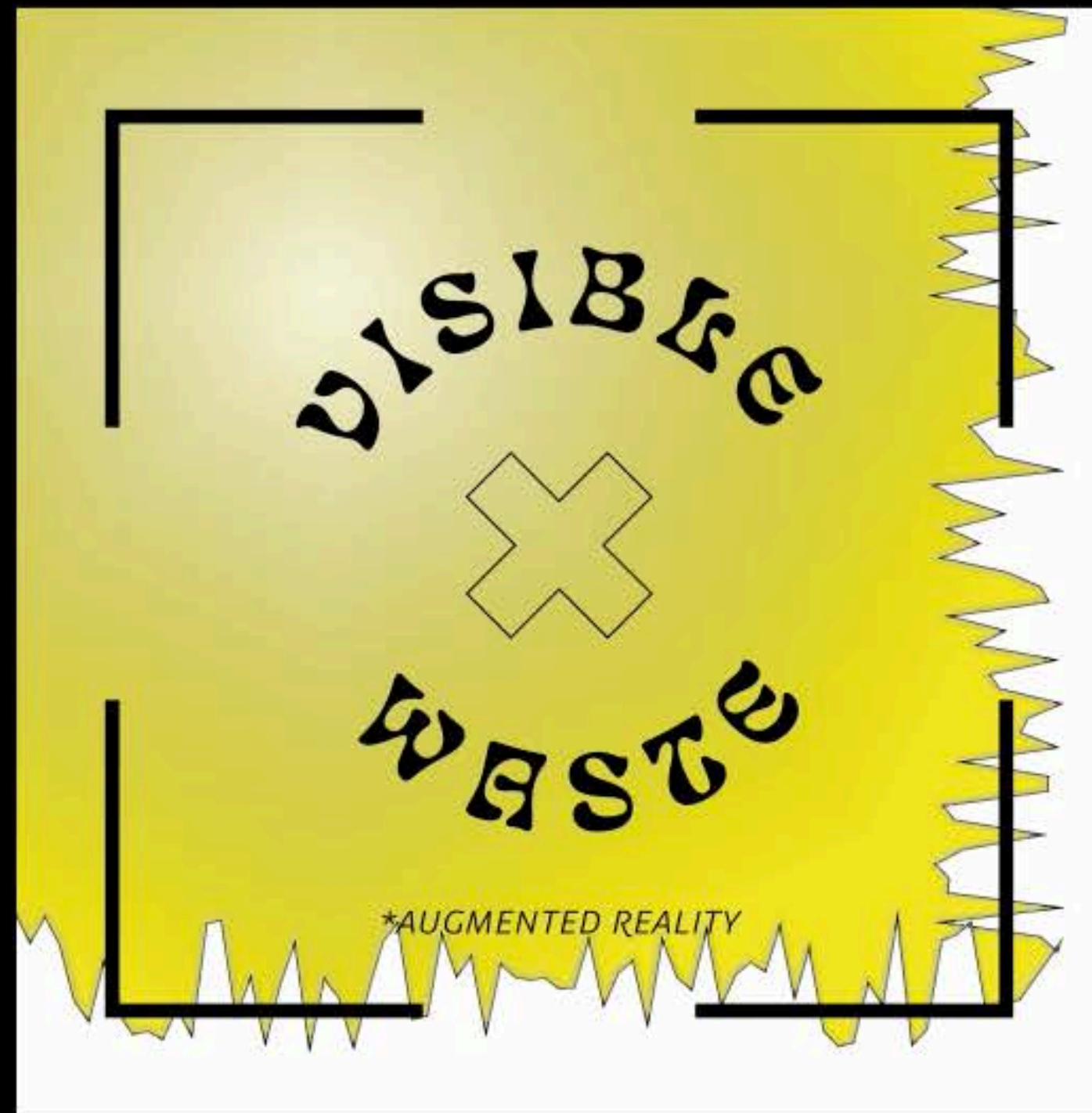
nft-factory.art



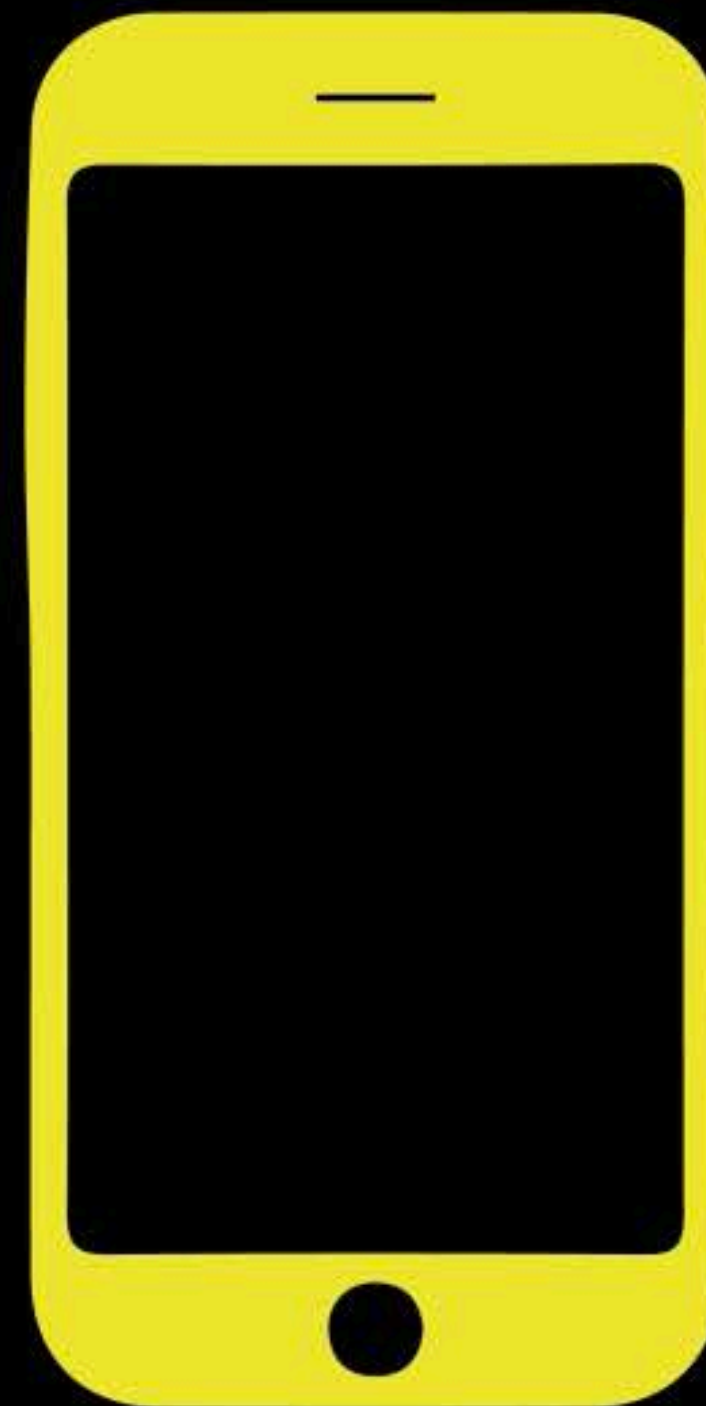
„Visible Waste“

Natascha Kurz, Semesterprojekt_01, 2021





Hier positionieren.



Smartphone Kamera öffnen.



3D-Objekt fokussieren.







Link zum Casefilm



#CallForRespect

Celine Dagadou, Semesterprojekt_01, 2021

[Link zum Casefilm](#)





**TEILE DEINE ERFAHRUNGEN
UND EMOTIONEN
AUF SOCIAL MEDIA**



**#CALLFORRESPECT
EINE COMMUNITY
GEMEINSAM
GEGEN CATCALLING**

Ein Traum in der Raumkapsel

Siyue Zhao, Semesterprojekt_02, 2021









„zauntSYSTEM“ – A visual audition

Florian Vieregg, M. A., 2021





[Link zum Casefilm](#)



Virtuelle Werkschau „Off the Wall“

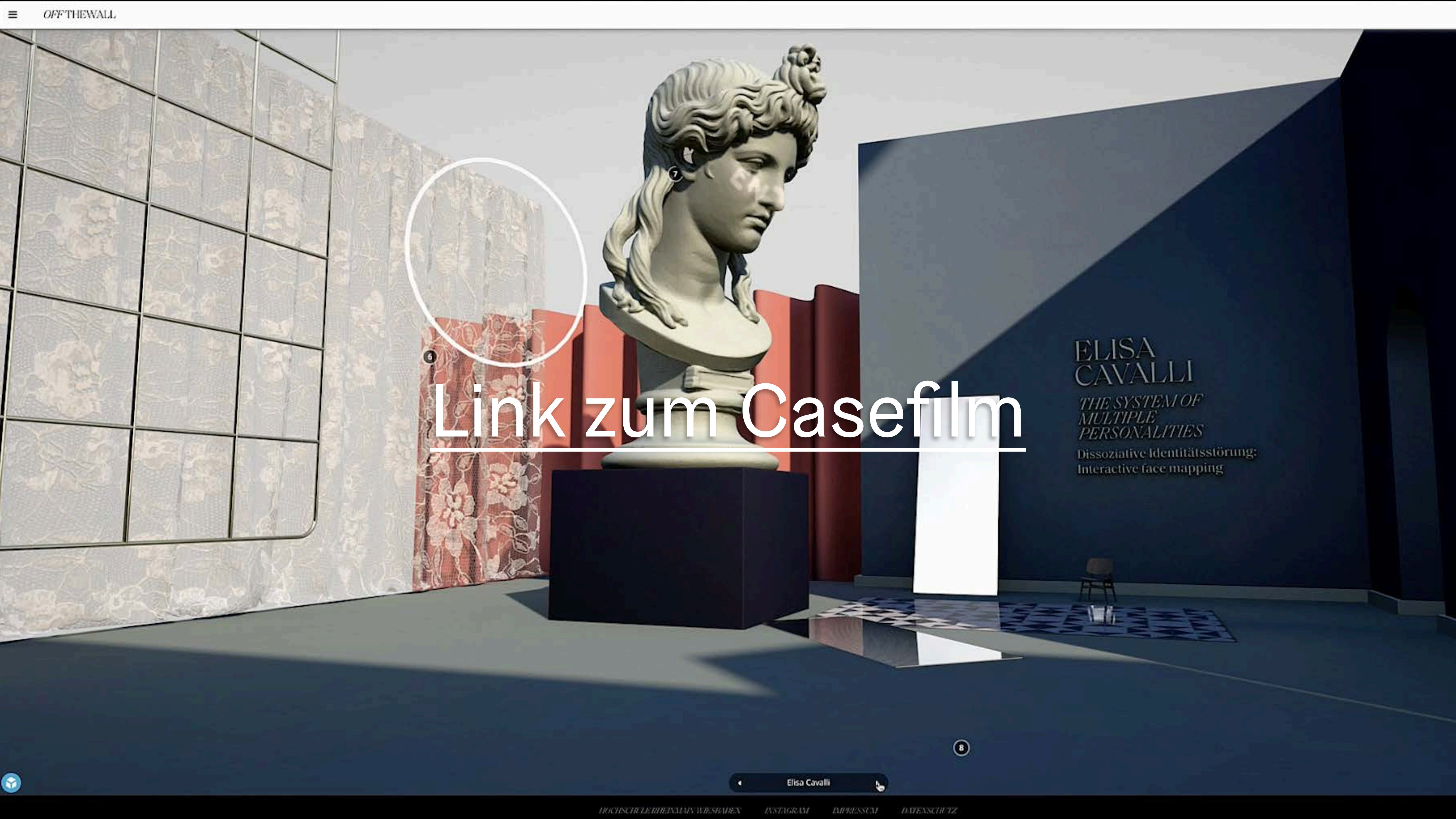
Studierende des Semesterprojekt_01 + 02, 2020

1
Antonia Schön

Remind – Erinnerungen aus
Pixeln und Daten



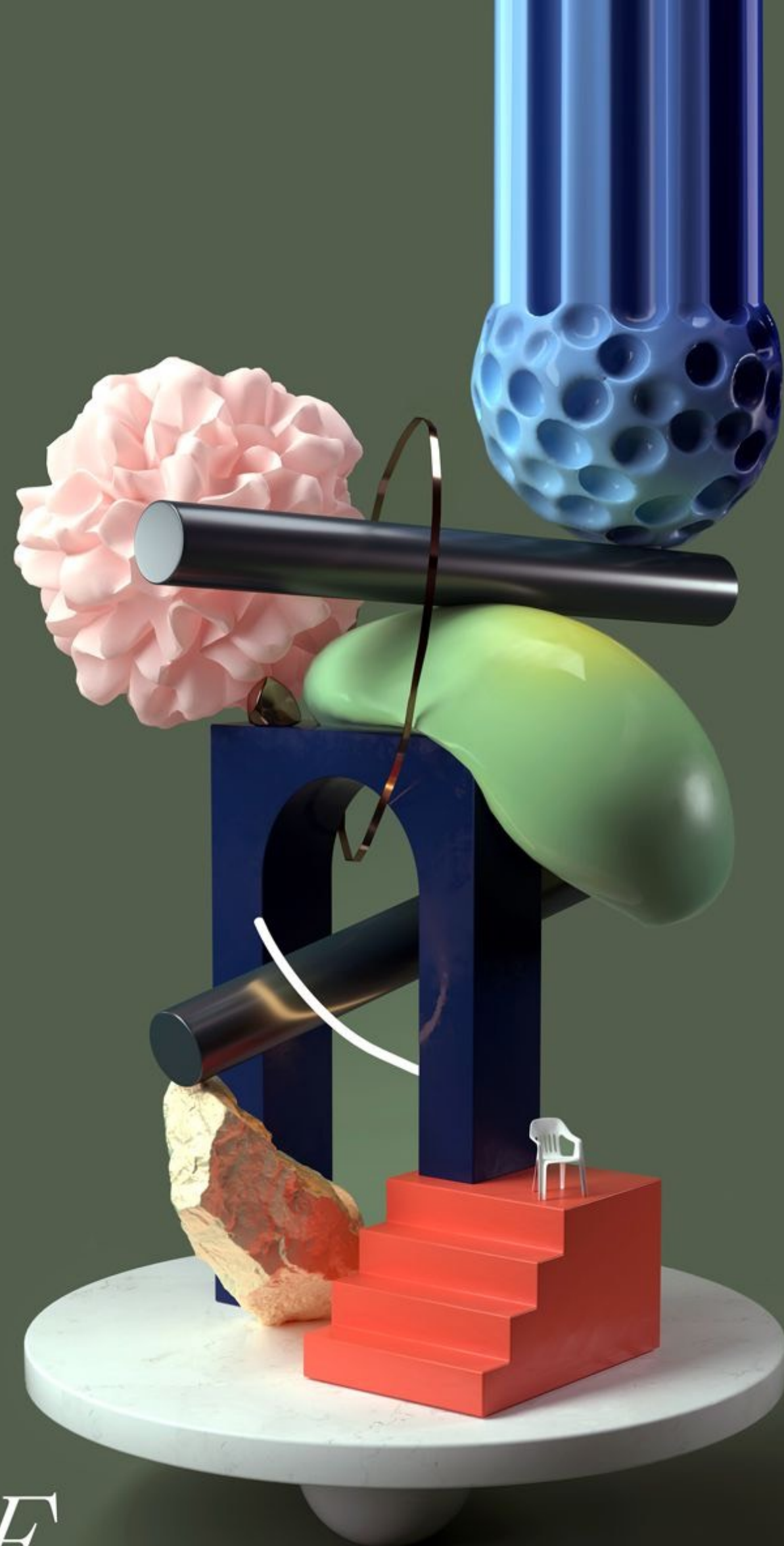
click & hold



[Link zum Casefilm](#)



OFF
THE
WALL



Kommunikationsdesign Master „Crossmedia Spaces“ (M.A.), HS RheinMain (07/24)

VIELEN
DANK 🙌

Wir freuen uns, euch kennenzulernen!