

1. Sem.	Typografie 1
LV Nr.:	1112
Modul:	Typografie
Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP
Thema:	Typografie
Lehrkraft:	Indesign-Schulungen: Tutorin Luella Döringer
Teilnehmende:	1. Semester Kommunikationsdesign bzw. Wiederholer
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Typografie Prof. Christine Bernhardt Gruppe 1 + 2: Di. 09:00 – 10:30 Uhr / B2.219 Gruppe 1: Di. 10:45 – 12:15 Uhr / B2.219 Gruppe 2: Di. 12:30 – 14:00 Uhr
	Indesign Basics Tutorin Luella Döringer Gruppe 2: Di. 10:45 – 12:15 Uhr / B2.213 Gruppe 1: Di. 12:30 – 14:00 Uhr / B2.213
Erste LV:	Di, 18.4. 2023
	Im kommunikativen Kontext kann Typografie informative, inszenierende und illustrative Funktionen übernehmen. Wichtig ist die bewusste Differenzierung und gezielte Steuerung im Gestaltungsprozess. Seminarinhalte: – Historische Entwicklung der lateinischen Schrift – Funktionale und formal-ästhetische Kriterien beim Einsatz typografischer Mittel in verschiedenen Medien wie Buch, Magazin, Plakat und am Bildschirm – Entwicklung medienpezifischer Gestaltungskonzepte mit konstanten und variablen Elementen – Praktische Gestaltungsaufgaben zur Optimierung von Entwurfstechnik und mikrotypografischer Ausführungsqualität – Kritische Auseinandersetzung mit typografischen Stilmitteln – Experimentelle Gestaltung mit Handschrift – Software-Schulung in aktuellen Layoutprogrammen (Indesign)
Limit:	Max. 40 Studierende
LNW:	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Gestaltungsaufgaben, Referat, Kursdokumentation in Form eines Typo-Magazins (Ausdruck + PDF), Typo-Skizzenbuch und Mappe mit Originalen zur Handschrift Abgabe: 01.08.2023

1. Sem.	Fotografie
LV Nr.:	1122
Modul:	Fotografie
Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP
Thema:	Fotografie
Lehrkraft:	Axel Stephan
Zeit/Raum:	Fotografie Axel Stephan Do. 10:00 – 11:30 Uhr / B2.219 und 218 Gruppe 1: Do. 11:45 – 13:15 Uhr / B2.219 Gruppe 2: Do. 14:15 – 15:45 Uhr / B2.219 Gruppe 3: Do. 16:00 – 17:30 Uhr / B2.219
	Technik, Fotostudio Andreas Schlote Gruppen: Fr. 09:00 – 13:15 Uhr / B2.Fotostudio
	Softwareschulung Stanislaw Chomicki Fr. 14:15 – 15:45 Uhr / online
Erste LV:	20.04.2023
	Willkommen zum Grundlagenkurs Fotografie Wir werden in Präsenz und teilweise online organisieren. Das Seminar findet im Plenum und in Teilgruppen statt, Details und Gruppeneinteilung werden am Kursbeginn bekannt gegeben. Sie sollen einen Einblick in das Medium Fotografie erhalten, seine Geschichte, wichtige Personen und Positionen und auch seine technischen Grundlagen. Die Lehrveranstaltung besteht aus einer wöchentlichen Vorlesung und Arbeit in kleineren Gruppen, darin wird sowohl praktisch gearbeitet und Ihre Fotos werden präsentiert und diskutiert. Es sind eine große Hauptarbeit anzufertigen und etwa acht kleinere gestalterisch/technische Aufgaben, die jeweils in der übernächsten Woche abzugeben sind. Ihr Hauptthema präsentieren Sie kontinuierlich in Zwischenergebnissen im Seminar. Zusätzlich schreiben Sie einen Werkbericht über Ihre Hauptaufgabe, abzugeben mit dieser Aufgabe am Semesterende. Zur Prüfungsleistung in Fotografie gehören auch die Studio- und Softwarekurse bei Herrn Andreas Schlote und Stanislaw Chomicki, die Teilnahme daran ist verpflichtend.
Limit:	Max. 40 Studierende
LNW:	Abgabe am 11.08.2022 10 Bilddateien Projekt „Meine Welt“, dazu ein Werkbericht als PDF, Zusammenstellung Bilddateien der kleineren Kursprojekte

1. Sem.	Zeichnen 1
LV Nr.:	1132
Modul:	Zeichnen
Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP
Thema:	Punkt, Punkt, Komma, Strich, fertig ist die Zeichnung?
Lehrkraft:	Lucie Langston (Vertretungsprofessorin „Illustration“)
Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mittwochs: 09:00 – 10:30 (Gruppe A) + 11:00 – 12:30 (Gruppe B)
	Punkt, Punkt, Komma, Strich, fertig ist die Zeichnung? In diesem Kurs gilt es vor allem wie wild zu Experimentieren! Du wolltest schon immer mal mit Öl-Kreide zeichnen? Mit Tusche? Mit dem Radiergummi in eine dunkle Fläche arbeiten, eine Collage gestalten, auf Seide malen oder einfach mal wieder mit Kartoffeln drucken? Dann ist das die Gelegenheit, let's do it! Wir erkunden vorgegebene und mitbrachte Materialien. Zusammen legen wir ein Skizzenbuch an, das am Ende des Kurses reich gefüllt sein wird. Die Praxis ein Skizzenbuch zu führen kann uns dabei unterstützen den eigenen Prozess mit zu verfolgen und bietet die Möglichkeit, ihn im Nachgang zu reflektieren. So wird das Skizzenbuch Basis und Inspiration für die kommende Studienzeit. Vom Experiment und der Skizze geht es dann an die „richtige“ Zeichnung. Gemeinsam suchen wir uns einige Themen aus, an denen wir weiter forschen wollen. In die wir uns vertiefen. So wollen wir erkennen was uns am Zeichnen eigentlich persönlich interessiert. So entstehen spannende Arbeiten inklusive Prozess und Reflexion für euer Portfolio. Gemeinsam werden wir die Arbeiten besprechen, uns gegenseitig lernen Feedback und Unterstützung zu geben. Denn wir haben etwas gemeinsam: unsere Studienwahl und Studienzeit!
Memo:	Zu Beginn des Semesters werden wir klären, welche Materialien wir für den Kurs benötigen. Es findet eine Exkursion in den Apothekergarten Wiesbaden statt. Das genaue Datum besprechen wir ebenfalls zu Beginn des Semesters.
Limit:	Max. 40 Studierende
LNW:	Ein Skizzenbuch, welches den persönlichen zeichnerischen Prozess und weiterführende Gedanken dazu, die sich während des Semesters entwickeln, dokumentiert Eine Mappe der besten „Antworten“ auf die zeichnerischen Fragestellungen Abgabe: 13.07.23 (inkl. Präsentation)

1. Sem.	Propädeutikum Studium	1. Sem.	Kreativitätstraining	2. Sem.	
LV Nr.:	1161	LV Nr.:	1164	LV Nr.:	2102
Modul:	Theorie 1	Modul:	Theorie 1	Modul:	Projekt
Stunden/CP:		Stunden/CP:	2 SWS	Stunden/CP:	6 SWS / 9 CP
Thema:	Propädeutikum Studium	Thema:	Kreativitätstraining	Thema:	Crossmediales Projekt 2: Hybrid Spaces - Hybrid Realities
Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt	Lehrkraft:	Dipl.-Des. Christian Weber	Lehrkraft:	Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching
Teilnehmende:	Studierende im 1. Semester Kommunikationsdesign bzw. Studierende, die diese Lehrveranstaltung noch nicht erfolgreich absolviert haben	Form:	Seminaristischer Unterricht	Form:	Seminar
Form:	Vorlesung	Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 14:15 – 15:45 / Raum R219	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 14:00 – 17:45 / Raum B1.33 Bodur/Altmisdört - Workshop World Building with Lidar Scan: Sa., 29.04.2023, 10:00 – 18:00 Uhr, So., 30.04.2023, 10:00 – 18:00 Uhr
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Freitag, 14. April 2023 (letzter Tag der Erstwoche)	Erste LV:	Mo, 17.4.2023	Erste LV:	19.04.23
	9:30–16:00 Uhr Freitag, 21. April 2023	Orga:	Mo, 14:15 – 15:45	Orga:	Präsenz
	10:00–16:00 Uhr		Erste Vorlesung: Mo, 17.4.2023		
Orga:	Termin: Freitag, 14. April 2023 (am Campus im Raum 219 im Glashaus)	Ort:	R219 / online		Hybrid Spaces - Hybrid Realities
	• 9:30 Studienorganisation / -planung > Prof. Bernhardt	LNW:	Dokumentation + Sonderthema 31.7.2023, 12.00 Uhr, Digital Abgabe: 31.7.2023		Der Begriff von Wirklichkeit verändert sich zunehmend in Zeiten von Fake News und Deepfakes, die Grenzen zwischen Realität und Virtualität verwischen stetig, uns vertraute Sichtweisen und sicher geglaubte Ordnungen werden hinfällig. Das Zweidimensionale Bild löst sich auf, die Oberfläche bekommt eine Tiefe. Untersucht wird das Verhältnis von Abbild und Wirklichkeit, von Bildraum und tatsächlichem Raum. Mit Hilfe von Lidar Scan und Unreal Engine entstehen besondere begehbare VR Hybridformen aus fotografischem und architektonischem, virtuellem und plastischem Raum. Der Fokus des Seminars richtet sich dabei nicht nur auf den Bereich des Digitalen, sondern bezieht bewusst analoge skulpturale, fotografische wie filmische Strategien mit ein.
	• 11:00 Präsentation / Dokumentation > Bea Bug				Ziel dieses Projektes ist es innovative, experimentelle hybride Raum Modelle zu erstellen.
	• 12:30 Angebote der Hochschule > Simone Marx (Sprachenzentrum)				Voraussetz.: bindend 2300 Software Cinema 4D Seminar von Benjamin Lion und Teilnahme an dem Workshop "World Building with Lidar Scan" von Melisa Bodur/Didem Altmisdört
	• 14:15 Angebote der Hochschule >				Limit: Max. 10 Studierende
	Sarah Wolf (Competence & Career Center)				LNW: Konzeption, Gestaltung und Produktion einer Medienbeispielung Abgabe 18.03.23
	Lucas Kraus (Hochschulsport)				Abgabe: 18.03.23
	Termin: Freitag, 21. April 2023 (online)				
	• 10:00 Praxissemester > Prof. Pichler				
	• 11:45 Recherche / wiss. Arbeiten > Prof. Steiner				
	• 14:15 Auslandsstudium > Prof. Bernhardt				
	• 16:00 Prüfungsordnung > Prof. Waldschütz				
Limit:	Max. 40 Studierende				
LNW:	Anwesenheit bei allen Vorträgen und kurzes schriftliches Feedback				
	Abgabe: 15.5.2023				

2. Sem.	Text, Konzept	2. Sem.	Interaktiv	2. Sem.	Interaktiv
LV Nr.:	2112	LV Nr.:	2122	LV Nr.:	2122 (b)
Modul:	Text & Konzeption	Modul:	Interaktiv	Modul:	Interaktiv
Stunden/CP:	4 SWS / 4 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Einschreibung im HSRM Competence & Career Center	Zulassungsart:	Projektvergabe	Thema:	Grundlagen Interactive
Thema:	Texten kennenlernen, Textenkönnen lernen	Thema:	Grundlagen Interactive	Lehrkraft:	Dipl.-Des. David Bascom
Lehrkraft:	Prof. Dipl. Des. Taner Ercan	Lehrkraft:	Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 10:00 – 13:00 · 14-täglich / Raum 213
Form:	Seminaristischer Unterricht	Form:	Seminar	Erste LV:	Mi, 19.04.2023, 10:00
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 14:15 – 17:30 / Raum 232	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Do, 14:15 – 16:00 / Raum B.2. / 232	Orga:	Der Unterricht erfolgt in 2 Gruppen, jede Gruppe hat 14-täglichen Unterricht. Die Gruppeneinteilung erhält ihr am Semesteranfang per E-Mail. Am Ende jeder Vorlesung gibt es eine praktische Stegreif-Aufgabe. Diese Aufgabe ist bis zur nächsten Vorlesung (14 Tage später) umzusetzen und mitzubringen.
Erste LV:	Mi, 26.04.2023	Orga:	Präsenzunterricht Online Meeting Raum falls Termine per Videokonferenz stattfinden: wird noch bekannt gegeben Zeiten: Do, 14:15 – 15:45 Erste Vorlesung: Do, 20.04.2023, 14:15 – 16:00		Gruppe A: 14-täglich mittwochs, 10:00 h – 13:00 h, erste Vorlesung: 19.04.2023 Gruppe B: 14-täglich mittwochs, 10:00 h – 13:00 h, erste Vorlesung: 26.04.2023
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.		Grundlagen interaktive Gestaltung		Der Kurs gibt einen umfassenden Einblick zu verschiedenen aktuellen Themen des Interactive Design und Prototyping. Anhand vieler praxisnaher Beispiele und Stegreif-Übungen gehen wir auf Forschung zu den Fragen:	
Memo:	Mit. 14:15 – 17:30 Uhr in Raum 232	Konzept- und Design Entwicklung für Projektpartner Skoda und Freunde des Museums Wiesbaden		• Was macht eigentlich eine gute App oder Webseite aus? • Welche wichtigen Fragen muss ich zu Beginn des Designprozesses stellen? • Welche Werkzeuge brauche ich zum Konzipieren, Gestalten und Umsetzen von Apps/Webseiten?	
LNW:	Booklet mit allen Arbeiten, die in dem Kurs entstanden sind. Ausgedruckt und digital. Abgabe: 01.08.2023	Voraussetz.:	Wir verwenden im Unterricht:		Voraussetz.:
			• Stud.IP für den Austausch und den NASS Server zur Ablage von Dateien. • Cisco Webex Meetings • figma.com für das Prototyping (unterstützt durch Interactive Software Übung 2122 von David Bascom) • XD, Photoshop, Illustrator Bitte darauf achten, dass alle Programme bei Unterrichtsstart installiert sind (am besten als eigenständige App, nicht über den Browser). Limit: LNW:		Wahlweise figma.com oder Adobe XD für das Prototyping Als Leistungsnachweis wird gefordert: • Teilnahme an allen Veranstaltungen (Anwesenheitsliste) • Bearbeitung der Stegreif-Aufgaben • Vollständige Abgabe aller Stegreif-Aufgaben des Semesters über die Cloud
			• Pünktliche Teilnahme an allen Präsenzveranstaltungen und Videoseminaren • Bearbeitung der Gruppen Aufgaben und Vorstellung der Ergebnisse • Vollständige Abgabe der jeweiligen Gruppen Aufgaben • nach Abschlusspräsentation sind alle Daten auf den NASS Server als PDF/Filme hochzuladen		Abgabe: 28.07.2023
			Abgabe: 28.07.2023		

2. Sem.	Film	2. Sem.	Motion Design	2. Sem.	Designgeschichte
LV Nr.:	2132	LV Nr.:	2142	LV Nr.:	2152
Modul:	Film	Modul:	Motion Design	Modul:	Theorie 2
Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP	Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP	Thema:	Designgeschichte
Thema:	Grundlagen Filmgestaltung	Thema:	Einführung Grundlagen Motion Design	Lehrkraft:	Prof. Dr. Theo Steiner
Lehrkraft:	Julian Gerchow	Lehrkraft:	Prof. Müller-Büsching, Dipl. Des. Sven Heller, Dipl. Des. Frank Nachtigall,	Di., 25.04.2023	10:00 - 13:15
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache	Form:	Seminar	Di., 09.05.2023	10:00 - 13:15
Orga:	Zeiten: Mo, 09:00 – 16:30	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Do, 08:30 – 13:15 / Raum B2.232	Di., 23.05.2023	10:00 - 13:15
	Erste Vorlesung: 15.08.23		Müller-Büsching: Do. 08:30–09:30 / Nachtigall 10:00–13:15 / Heller: Fr, 14.04./21.04/05.05./19.05./02.06./16.06./23.06./30.06. 2023, 10:00 – 17:30 Uhr, Gruppe 1 von 10:00 – 13:15, Gruppe 2 von 14:15–17:30	Di., 20.06.2023	10:00 - 13:15
	Ort: B1. AV-Studio und B2.232	Erste LV:	20.04.23	Di., 04.07.2023	10:00 - 13:15
		Orga:	Präsenzunterricht		
	Das Seminar vermittelt die begrifflichen, theoretischen und praktischen Grundlagen des Filmmachens. Anhand von Beispielen, technischen Einführungen und praktischen Übungen wird in diesem Seminar das Grundwissen erlangt, um eigenständig Filmprojekte erarbeiten zu können.		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 ab 1900: vorindustrielles Handwerk oder industrielle Produktion? Nachahmung alter Stile („Kunstanklebung“) oder die „Schoenheit der Maschine“? Imponiermoebel für eine kleine Zielgruppe oder Aesthetische Erziehung der gesamten Gesellschaft? Das Design war (und ist) bezogen auf die Ideale des Funktionalismus: Zweckmaeßigkeit, messbare Schoenheit, Rationalisierung und optimierbare Konstruktion. Seit einigen Jahrzehnten werden verstaerkt die breiteren gesellschaftlichen und kulturellen Zusammenaenge in den Blick genommen - Parameter wie Emotionalitaet, Geschlecht, Nachhaltigkeit, Qualitaet, Glueck oder Lebensstil.
Memo:	Wir werden im Unterricht folgende Sowftware benutzen: Filmic (FilmApp für Smartphones) Abope Premiere Adobe Audition Adobe After Effects	Voraussetz.:	Regelmäßige Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen		Das Seminar besteht aus Vortraegen des Lehrenden, zwei Uebungen (je 15% der Gesamtnote), einer studentischen Praesentation zu einem vorgegebenen Thema der Designgeschichte (40%). In die Gesamtnote fließen auch aktive Mitarbeit (15%) sowie die PDF-Dokumentation der Praesentation mittels angemessener, sprechender und verstaendlicher Bild- und Textteile ein (15%).
LNW:	Regelmäßige Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen Diverse Übungen (Abgaben laufend) Endaufgabe (Gruppenarbeit)	Memo:	*Sven Heller (Grundlagen MotionDesign und Animation / After Effects) Abgabetermin der Übungsaufgabe: 07.07.2023		
	Abgabefrist: 15.03.2023		*Frank Nachtigall (Grundlagen Soundediting / Sounddesign im Postproduktionsprozeß) Abgabetermin der Übungsaufgabe: 28.07.2022		
		Limit:	Max. 40 Studierende		
		LNW:	Diverse Übungen /Endaufgabe Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Filmvorspanns. Abgabe: 19.08.23		

2. Sem. Konzept und Marketing

LV Nr.: 2154
 Modul: Theorie 2
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP
 Thema: **Brand Spaces – Einführung in die räumliche Markenkommunikation**

Lehrkraft: Prof. Betty Schimmelpfennig
 Form: Seminaristischer Unterricht
 Zeit/Raum: Präsenzunterricht

Termine: Dienstags von 09:00 – 12:15, 14tägig, in Präsenz

Für Details siehe Ablaufplan in Stud.IP

Erste LV: 18.04.2023

Wir leben in einer sogenannten Experience Economy, einer Erlebniswirtschaft – das Gesamterlebnis, das Kunden mit der Marke verbinden, macht nun den eigentlichen Wert von Unternehmen aus. Das Erlebnis wird zum Produkt.

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.

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

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.

Abgabe: 11.07.2023 (inkl. Kurspräsentation)

2. Sem.

LV Nr.: 2300
 Thema: **Kommunikation im Raum: World Building with Lidar Scan**

Lehrkraft: Melisa Bodur/didem Altmisdört
 Teilnehmende: Dozenten Melisa Bodur/Didem Altmisdört
 Zeit/Raum: Der Unterricht erfolgt in **Blockseminaren** zu folgenden Terminen:
 Sa., 29.04.2023, 10:00 – 18:00 Uhr, So., 30.04.2023, 10:00 – 18:00 Uhr
 Orga: Präsenz

World Building with Lidar Scan- Der Worskhop wird in drei Phasen aufgeteilt. Kreative Auseinandersetzung mit der Lidarscan Technologie und ihre Möglichkeiten - Vorbereitung und Animation in Blender - Implementieren der Objekte in Unreal Engine 5.1. mit Kamera Path Setzung, Materialien Verlinkung und Texturing. Export anhand VR Plug In von OFF WORLD. (Eventuelle Texturierung mit Substance Painter und import in UE5)

Voraussetz.: bindend für 2102 Crossmediales Projekt 2: Hybrid Spaces - Hybrid Realities
 Limit: Max. 10 Studierende
 LNW: Übung im Zusammenhang mit Konzeption, Gestaltung und Produktion einer Medienbespielung Crossmediales Projekt 2 Abgabe 18.03.23
Abgabe: 18.03.23

2. Sem.

LV Nr.: 2302
 Modul: Praxis Modul
 Stunden/CP: 3 SWS
 Thema: **Kommunikation im Raum: Modelle und Strategien - crossmediale Toolkit und Spezifika von Storytelling im Kontext von digitalen und hybriden Spaces**

Lehrkraft: Mikko Weihrauch, madhat
 Form: Seminar
 Zeit/Raum: Mo. 17.4. 09:00 – 10.30 remote 1 1/2

Di. 25.4. 16:00 – 18.30 präsenz block 3h

Mo. 08.5. 09:00 – 10.30 remote 1 1/2

Di. 16.05.2023 präsenz block 3h

Mo. 22.05.2023 remote 1 1/2

Di. 06.06.023 präsenz block 3h

Mo. 12.06.2023 remote 1 1/2

Di. 27.06.2023 präsenz block 3h

Mo. 03.07.2023 remote 1 1/2

Di 14.07.2023 präsenz Finale Präsentation 1 1/2h

Orga: Präsenz

Das crossmediale Toolkit und Spezifika von Storytelling im Kontext von digitalen und hybriden Spaces:

Die Lehrveranstaltung gibt einen Überblick über das technologische Toolkit für mediale Inszenierungen und vermittelt die Spezifika des Storytelling im Kontext crossmedialer Kommunikation. Im Workshop-Format werden die erlernten Prinzipien anschließend in einem eigenen Metaverse-Projekt in die Praxis umgesetzt.

Limit: Max. 10 Studierende
 LNW: Produktion einer Medienbespielung Abgabe 07.07.23

KD/C	Corporate Design A / Projekt Corporate Design A
------	---

LV Nr.: 3_04
 Modul: Projekt
 Stunden/CP: 5 SWS
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Corporate Design A**

Lehrkraft: Kai Staudacher
 Form: Seminar/Übung
 Zeit/Raum: Präsenzunterricht
 Mittwoch, 10.00 bis 13.00

Erste LV: 19.4.2023

In der ersten Semesterhälfte zunächst die Theorie: Marke, Briefing, Konzeption, Entwurf, Projektmanagement. In der zweiten Hälfte wird das Erlernete umgesetzt und in Teamarbeit ein Corporate Design erstellt und präsentiert.

Voraussetz.: Dieses Einführungsprojekt ist ausschließlich für Studierende des 3. Semesters
 Memo: Leistungsnachweis ist das finale Corporate Design sowie eine Dokumentation des Erstellungsprozesses
 LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Präsentation der Semesterarbeit (Corporate Design) , Abgabe einer Dokumentation
Abgabe: 12.7.2023

KD/C	Werb.Kommun.A / Projekt Werbliche Kommunikation A
------	---

LV Nr.: 3_14
 Modul: Projekt
 Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Ideenschmiede / New(s)comers Best Award**

Lehrkraft: Prof. Dipl. Des. Taner Ercan
 Form: Übung
 Zeit/Raum: Präsenzunterricht
 Mi, 10:00 – 13:15 / Raum 211

Erste LV: Mit. 26.04.2023

Kampagnen- und Ideenentwicklung für den New(s)comers Best Award des BDZV – Bundesverband Digitalpublisher und Zeitungsverleger. Wir arbeiten auf dem vorgegebenen Briefing für den diesjährigen Wettbewerb. Das Thema: **Protest – Gehör in der Gesellschaft finden.** Von der ersten Idee bis zur Umsetzung und der finalen Einreichung. Die Einreichung zum Wettbewerb ist gleichzeitig der Leistungsnachweis und die Abgabe. In den ersten Termine werden wir die Schritte dabei alle gemeinsam gehen. Wir schauen uns vergangene Einreichungen und Gewinnerarbeiten an. Wir besprechen gemeinsam das Briefing, bilden Gruppen und stellen einen Zeitplan auf. Im Anschluss werden wir wöchentliche Feedback-Termine in Kleingruppen abhalten. Da erfahrungsgemäß der eine oder andere Gaststudierende teilnimmt, werden die gemeinsamen Termine auf Englisch abgehalten.

Voraussetz.: Design students, 3rd semester and up.
 Solid English skills.
 Memo: 10:00 – 13:30 Uhr
 Limit: Max. 18 Studierende
 LNW: Einreichung zum Wettbewerb
Abgabe: 01.08.2023

KD/C	Event,Ausstellungsdesign / Projekt Event- und Ausstellungsdesign A
------	--

LV Nr.: 3_22
 Modul: Projekt
 Stunden/CP: 6 SWS
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Event- und Ausstellungsdesign A**

Lehrkraft: Prof. Dr. Theo Steiner
 Orga: Die allgemeinen Meetings in Präsenz gehen meistens von 17:30 bis 20:00 Uhr. Zu Beginn klären wir die anstehenden Aufgaben und den Zeitplan; wir organisieren die verschiedenen Teams - Projektmanagement, Corporate Design, Kurso-risches Konzept, Kataloggestaltung, Website, Fotografie, PR und Social Media, Mediale Inszenierung. Die ersten Wochen konzentrieren wir uns auf die Entwicklung eines Mottos und eines Corporate Designs für die Ausstellung. Im Laufe des Semesters gibt es vermehrt Treffen in den den jeweiligen Teams, die sich um ihre speziellen Aufgaben kümmern.

Die Werkschau ist die wohl wichtigste Veranstaltung des Studiengangs – die öffentliche Präsentation der Bachelorprojekte. Diesmal können wir dafür wieder das Haus Metzler, eine große, leer stehende Villa im Walkmühlen-Areal nutzen, also eine super-spannende Location. Wir entwickeln für die Ausstellung das Corporate Design sowie das Motto, planen und organisieren die Ausstellung sowie ihre PR in Form von Plakaten, Flyer usw. Wir gestalten den Katalog, die Website, aber auch den Look der Ausstellung. Durch die Unterstützung der Bernhardt-Stiftung ist es wieder möglich, einen deutsch-englisch-sprachigen Katalog zu produzieren, der die Bachelorarbeiten des aktuellen Semesters dokumentiert. Die mediale Inszenierung und Vermittlung des Ausstellungsprojekts werden gemeinsam mit dem begleitenden Darsteller „4_42 Designer-Werkstatt“ von Prof. Börries Müller-Büsching entwickelt. Diese Lehrveranstaltung findet zeitgleich statt.

LNW: Der LNW besteht in der regelmäßigen Teilnahme am Unterricht, der aktiven Beteiligung in den gewählten Teams, in der fristgerechten Erstellung des jeweiligen Beitrags (Porträts, Katalogs, Website ...) sowie der aktiven Beteiligung an der Organisation, dem Auf- und Abbau der Ausstellung.

KD/C	Crossmediale Gestaltung / Projekt Event- und Ausstellungsdesign B
LV Nr.:	3_24
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Kunst- und Kulturereignisse für ein Leben ohne Gewalt - Gewalt gegen Frauen
Lehrkraft:	Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler
Form:	Projekt
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Do, 14:15 – 17:30 / Raum B2.201 + Sondertermine nach Absprache
Erste LV:	20. April 2023, Beginn: 14:15 Uhr
Orga:	Teamarbeit
<p>Gemeinsam wollen wir Kunst- und Kulturereignisse zum Thema "Leben frei von Gewalt - Gewalt gegen Frauen" in Wiesbaden verwirklichen.</p> <p>Es geht um die dramaturgische Inszenierung und Realisierung von natürlichen und digitalen Räumen, Ausstellungsdesign, Event Design z.B. für eine Künstlerbuch-Premierenfeier sowie weitere performative Erlebnisse im öffentlichen Raum, die zur kritischen Auseinandersetzung mit gesellschaftsrelevanten Themen anregen und zum Handeln motivieren sollen. Die Entstehungsprozesse und Wirkungen sollen in Form von Foto-, Video- und Textbeiträgen begleitet und publiziert werden.</p> <p>Dieses Projekt bietet besonders hohe Praxisbezüge und wird vom Kommunalen Frauenreferat gefördert.</p> <p>Weitere Informationen werden in der ersten Lehrveranstaltung bekannt gegeben.</p>	
Memo:	Dies ist ein Folgeprojekt zu "Informationsdesign / Verhütung und Bekämpfung von GEWALT GEGEN FRAUEN und HÄUSLICHE GEWALT" (WS 2022.23)
Limit:	Kooperationsprojekt mit dem Kommunalen Frauenreferat der Landeshauptstadt Wiesbaden u.a. Max. 20 Studierende
LNW:	Teilnahme an allen Veranstaltungen, Präsentationen sowie Konzeptentwicklung, Gestaltung, Realisation und Dokumentation Abgabe: 1. August 2023

KD/C	Film A / Projekt Film A
LV Nr.:	3_26
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Experimentelle Miniaturen / Waldprojekt
Lehrkraft:	Prof. Tom Schreiber
Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mo, 14:15 – 15:45 / Raum B1. CAD 33 Exkursion 20.6. - 23.6.23
Erste LV:	17.4.23
<p>In diesem Seminar, das auch eine Exkursion / Waldcamp zusammen mit dem Filmemacher und Coyoteteacher Achim Scheunert beinhaltet, werden durch Wahrnehmungsübungen sowohl der Blick als auch das Gehör für einen realistischen als auch abstrakten filmischen Ansatz geschult. Entstehen sollen basierend auf diesen Erfahrungen experimentelle, filmische Miniaturen. Begleitet wird das Seminar mit Übungen im Umgang mit der Kamera- und Ton-technik, als auch der Analyse und Diskussion zur realistischen und abstrakten Naturdarstellung im Film.</p>	
Limit:	Max. 18 Studierende
LNW:	Kurzfilm

KD/C	Film C / Projekt Film C
LV Nr.:	3_32
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Freies Projekt
Lehrkraft:	Prof. Tom Schreiber
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht
Orga:	Zeiten: Di, 09:00 – 13:15 Erste Vorlesung: 25.10.22 Ort: B.1. AV 45
<p>In diesem Projekt entstehen freie fiktionale Kurzfilme. Hierzu werden diverse praktische Übungen zu Themen wie Erzählstruktur, Casting, Auflösung- Storyboard, Set- und Kostümdesign, Lichtplan, Kameraführung, Tonaufnahmen, Schauspielführung und Bild- und Ton Postproduktion durchgeführt und anhand von Filmbeispielen analysiert</p>	
Limit:	Max. 12 Studierende
LNW:	Kurzfilm

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

LV Nr.:	3_34
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Mediale Inszenierung – Projection Mapping
Lehrkraft:	Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching
Form:	Seminar
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Do, 10:00 – 14:00 / Raum B 1.33 und B 1.35
Erste LV:	20.04.23
Orga:	Präsenz

Inhalt: Mediale Inszenierung – Projection Mapping
Ziel dieses Projektes ist es innovative und experimentelle mediale Beispielungskonzepte mit Hilfe von Projection Mapping und 3D Druck zu erstellen. Die Studierenden entwickeln eine 3D Skulptur am Rechner, die Sie dann Mittels 3D Druck physisch erstellen, um ein Motion Design zu entwickeln.

Der Focus der Motion Design Projekte liegt auf der Transformation von Skulptur durch Medien.

Voraussetz.: begleitende Lehrveranstaltung: verpflichtender Darsteller: 4_54 Projection Mapping Skills (Lion). gewünscht: 4_62 Cinema 4D Basics (Schäfer) / 4_62 After Effects Fortg. (Heller)

Begleit. LVs: begleitende Lehrveranstaltung: verpflichtender Darsteller: 4_54 Projection Mapping Skills (Lion). gewünscht: 4_62 Cinema 4D Basics (Schäfer) / 4_62 After Effects Fortg. (Heller)

Limit: Max. 15 Studierende

LNW: Konzeption, Gestaltung und Produktion einer Medienbeispielung

Abgabe: 18.08.23

KD/C	Animationsfilm C / Projekt Animationsfilm C
------	---

LV Nr.:	3_38
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Bild und Bewegung - freies Projekt
Lehrkraft:	Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching
Form:	Seminar
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Do, 14:00 – 17:45 / Raum B1.33
Erste LV:	20.04.23
Orga:	Präsenz

Bild und Bewegung - freies Projekt. die praktische Semesterarbeit besteht in der Gestaltung einer einzelbildweise hergestellten Animation, die mit beliebigen künstlerischen Mitteln, synchron zu einem selbst gewählten Sound/Musikstück, eine persönliche Visualisierung in Bild und Ton darstellen soll.

Voraussetz.: gewünscht: 4_62 Cinema 4D Basics (Schäfer) / 4_62 After Effects Fortg. (Heller)

Limit: Max. 18 Studierende

LNW: Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Animationsfilms

Abgabe: 18.08.23

KD/C	Interactive Design A / Projekt Interactive Design A
------	---

LV Nr.:	3_42
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Interactive Design A
Lehrkraft:	Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz
Form:	Seminar
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Di, 09:15 – 13:15 / Raum AV B1.44
Erste LV:	18.04.2023
Orga:	Einblicke in die Projektentwicklung, Agiles Arbeiten, Teamwork, Kreative & innovative Konzeption, Ideenentwicklung, Entwicklung von Informations- und Navigationstrukturen, Design Methodologien, Markt-/ Zielgruppenanalyse, Entwicklung einer eigenständigen visuellen Sprache.

Interactive Nachhaltigkeits-Storytelling & Interfaces

Ziel des Seminars ist es, ein Verständnis für die Bedeutung von Nachhaltigkeits-Storytelling zu bekommen und interaktive Konzepte für nachhaltige Projekte zu entwickeln. Gleichzeitig soll durch den Fokus auf digitalen Interfaces und User Experience eine aussagekräftige Kommunikation von Nachhaltigkeitsthemen entstehen. Die Umsetzung erfolgt in einem freien Projekt oder im Rahmen des Online-Nachhaltigkeitsberichtes für Lindt Schokolade.

Voraussetz.: Wir verwenden im Unterricht:

- Stud.IP für den Austausch und den NASS Server zur Ablage von Dateien
- Cisco Webex Meetings
- XD/Sketch/Figma + Prototyping Tool (InVision, Flinto o.ä).

 Bitte alle Programme installieren.

Begleit. LVs: Das Projekt ist in Verbindung mit einer der Begleitveranstaltungen zu belegen: **4_68 von Eva Mallmann oder 4_72 von David Bascom**

Limit: Max. 20 Studierende

LNW:

- Pünktliche Teilnahme an allen Videoseminaren und Präsenzterminen
- Bearbeitung der Gruppen Aufgaben und wöchentliche Vorstellung der Ergebnisse
- Vollständige Abgabe der jeweiligen Aufgaben und Abschlusspräsentation

Abgabe: 28.07.2023

KD/C	Editorial Design A / Projekt Editorial Design A
LV Nr.:	3_62
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Printprojekt Magazin, Buch, Art-Book
Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt
Teilnehmende:	LV primär für Studierende des 3. Semesters, Teilnehmer aus höheren Semestern möglich
Form:	Projekt
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mo, 14:15 – 17:45 / Raum 221
Erste LV:	Mo, 17.4.2023
Orga:	Zeiten: Mo, 14:15 – 17:30
	Erste Vorlesung: Mo, 24.10.2022
	Ort: 221
	Unter dem Arbeitstitel »Faszinierende Wissenswelten ...« werden in diesem interdisziplinären Gestaltungsprojekt ungesehene Konzepte für ein dokumentarisch oder künstlerisch angelegtes Printmedium (Magazin, Buch oder Art-Book) entwickelt, in dem das Thema ganz direkt oder in einem übertragenen Sinne interpretiert und veranschaulicht wird. Eigene Texte, Illustrationen, Fotografien und typografische Ideen sollen sich zu einem abwechslungsreichen Layout verbinden. Beispielhafte Themenbereiche, um weitgehend unbekannte oder unsichtbare Fakten und Zusammenhänge sichtbar zu machen: • Naturwissenschaftliche oder technische Themen im Mikro- oder Nano-Bereich oder an schwer zugänglichen Orten • Objekte – Herstellung, Bedeutung, Geschichte, ... • Sichtbare Orte, die etwas zu erzählen haben, das nicht direkt sichtbar ist – im öffentlichen Bereich, aber auch im privaten. • Personen – Es kann um interessante Lebensgeschichten und Tätigkeiten gehen, die in eine spannende Themenwelt führen.
Voraussetz.:	Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.
Begleit. LVs:	Empfehlung: in Kombi mit LV 4_44 Layouttechnik und LV 4_94 Druckproduktion
Limit:	Max. 15 Studierende
LNW:	Ausgedrucktes und geheftetes oder gebundenes Exemplar der Projektarbeit im Originalformat sowie als PDF, Dokumentation inkl. Konzept + Satzspiegel (mit Maßangaben) als PDF Abgabe: 1.8.2023

KD/C	Illustration A / Projekt Illustration A
LV Nr.:	3_68
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Analoge Tools zum digitalen Zeichnen: Eine Venture in drei Teilen
Lehrkraft:	Lucie Langston (Vertretungsprofessorin „Illustration“)
Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Termine: Donnerstags von 09:00 – 13:00, wöchentlich
Erste LV:	20.04.2023
	Vom analogen DIY-Werkzeug über seine digitale Übersetzung zur Signature Illustration: wir haben eine spannende Reise vor uns!
	Die Illustration macht bewegte Zeiten durch. Durch die Digitalisierung der Zeichengeräte und der aktuellen KI-Debatte müssen Illustrator:innen und Künstler:innen sich nach dem Wert Ihrer Arbeit fragen. Wozu brauchen wir zeichnerische Kompetenzen, einen eigenen Stil, eine individuelle Bildsprache? Zusammen wollen wir Antworten auf diese Fragen finden. Doch bevor wir Wacom-Tablets und Apple-Pencils auspacken, sollten wir die Übersetzung von analogen Werkzeugen in die digitale Sprache nachvollziehen. In experimentellen Workshops erschaffen wir unsere eignen analogen Werkzeuge. Wir binden Pinsel, schnitzen Stöcke zu Zeichenfedern, gehen in die Natur und suchen nach spannenden Texturen und entwickeln so Unikate. Mit unseren neuen Werkzeugen lernen wir nun das zeichnerische Arbeiten nochmal neu: wir Spritzen, Katzen und Wischen experimentelle Linien und Texturen auf Papier und übersetzen sie in das Digitale. Analoge Texturen treffen so auf digitale Formen. Das Endresultat ist eine Ausstellung eurer Werkzeuge, ein analoges und digitales Instrumentarium, eine gemeinsame digitale Pinsel und Texturen Sammlung, sowie eine Illustrationsstrecke zu einem spannenden Thema.
Memo:	Es kann auch in Zweier-Teams gearbeitet werden.
Limit:	Max. 15 Studierende
LNW:	5 DIY Werkzeuge im Showcase und 5 Texturen auf A4 Papier gebundene Sammlung von Arbeitsproben und Texturen die mit den Werkzeugen erarbeitet wurden Eine ZIP File mit den 5 digitalisierten DIY Werkzeugen und Texturen Eine Illustrationsstrecke von min. 5 digitalen Arbeiten zum Thema „Gegensätze“ Abgabe: 13.07.23 (inkl. Kurspräsentation)

KD/C	Illustration B / Projekt Illustration B
LV Nr.:	3_72
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	„My Very Own Neighbourhood“ – Editorial Illustration
Lehrkraft:	Nana Rausch (Vertretungsprofessorin „Illustration“)
Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Termine: Dienstags von 09:00 – 13:00, wöchentlich
	„My Very Own Neighbourhood“ – Editorial Illustration
	Was ist eigentlich Editorial Illustration? Und wo findet man Editorial Illustrationen? (Fast überall!)
	Ihr zeichnet/kreiert die Illustrationen zu eurer ganz persönlichen, fiktiven Reportage. Unter anderem eine Art-Map von eurem täglichen Radius. Und stellt euch dabei die Fragen: Wo bewege ich mich in der Stadt? Was mache ich eigentlich jeden Tag? Und was in der Nacht? Welche Bezugspunkte sind wichtig für mich? Welche Orientierungspunkte gibt es in der Stadt? Welche Personen sehe ich täglich? Wie sieht ein Tag in meinem Leben aus?
	Inhalte: Editorial Illustration Illustration Zeichnen Collage Spielen + Experimentieren Skizzenbuch führen Zeitmanagement Kommunikation zwischen Art-Director*in und Illustator*in Ideenfindung Herangehensweisen
Limit:	Max. 15 Studierende
LNW:	• Pünktliche Teilnahme an allen (Online-)Seminaren und praktischen Übungen/Homework • Finale Illustrationen zu den gestellten Aufgaben Abgabe: 11.07.2023 (inkl. Kurspräsentation)

KD/C	Mixed Media A / Projekt Mixed Media
LV Nr.:	3_78
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	CheapThrillsAR! Extended Realities Edition
Lehrkraft:	Prof. Betty Schimmelpfennig
Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Termine: Mittwochs von 09:00 – 13:00, wöchentlich
	Für Details siehe Ablaufplan in Stud.IP
Erste LV:	19.04.2023
	CheapThrillsAR! Extended Realities Edition – Mit möglichst wenig Einsatz hochwertig und ästhetisch gestalten
	In Zeiten von Nachhaltigkeit, New Aesthetics und Work-Life-Balance gestalten wir ästhetisch hochwertige Artefakte mit einfachsten, unkonventionellen und billigsten Mitteln/Programmen/Apps/Methoden/ Materialien/Utensilien/Tools/Fundstücken, deren spezielle Visualität wir als Gestaltungsmittel nutzen.
	Spielerisch-experimentelle Auseinandersetzung mit analogen, hybriden und digitalen visuellen Elementen und Gestaltungsmethoden, 2D und 3D, Typografie, Layout + Komposition und der Übersetzung des Gelernten in ein hybrides Artefakt. Dieses Mal mit ganz besonderem Fokus auf Extended Realities: Wir nutzen AR (Augmented Reality), um reale Objekte, Körperteile, Printprodukte, Räume, ... digital anzureichern.
	Ziel des Kurses: Mit möglichst geringem finanziellen, zeitlichen und materiellem Einsatz eine möglichst große Wirkung erzielen. „Billig“ wird zu „High Aesthetics“. Let's play!
Voraussetz.:	For graphic-lovers with tech appeal! Focus: Aesthetics + Tech. You should be firm in Graphic- and Visual Design principles (including typesetting) and have a distinct antenna for aesthetics as we will not start with the basics! There will be a lot of new things to learn, so keep your head free for those to come!
Memo:	• 24.05.2023: „Easy 3D-Objects Workshop (Einführung Cinema 4D)“ mit Hannes Raff (online) • 31.05.2023: „Easy AR Workshop (Einführung Adobe Aero, Spark AR)“ mit Lena Patricia (online)
Limit:	Max. 15 Studierende
LNW:	Pünktliche Teilnahme an allen (Video-)Seminaren und praktischen Übungen/Workshops sowie (Pecha Kucha-) Präsentation und Übersetzung des Gelernten in ein hybrides Artefakt. Abgabe: 09.08.2023 (inkl. Kurspräsentation)

KD/C	Typesetting / Projekt Typesetting
LV Nr.:	3_88
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Entwicklung einer eigenen Lesetextschrift
Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt
Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester
Form:	Projekt
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mi, 09:00 – 13:15 / Raum 221 und online
Erste LV:	Mi, 19.04. 2023
Orga:	Abwechselnde Betreuung durch beide Dozenten
Voraussetz.:	Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.
Memo:	Die Software »Glyphs« ist im Computerraum B2.213 installiert. Die Teilnehmer erhalten zusätzlich für die Dauer des Semesters kostenlose, zeitlich begrenzte Lizenzen für Apple-Macs. Für Windows-Rechner gibt es Glyphs nicht.
Begleit. LVs:	Verpflichtender Darsteller (außer für Fortgeschrittene): 4_84 Technik Typesetting
Limit:	Max. 15 Studierende
LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Besprechungen und benoteten Zwischenpräsentationen. Entwicklung einer eigenen Schrift mit zwei Schnitten und Präsentation in einer Produktbroschüre. Abgabe: Ausgedruckte und gebundene Produktbroschüre sowie digitale Version als PDF + Schrift-Daten Abgabe: 01.08.2023

KD/C	Bildsprache / Darstellung Bildsprache A
LV Nr.:	4_04
Modul:	Projekt
Stunden/CP:	2 SWS
Zulassungsart:	Projektvergabe
Lehrkraft:	Stanislaw Chomicki
Zeit/Raum:	Onlineunterricht Fr, 10:00 – 11:30 / Raum online
Erste LV:	21.04.2023
Orga:	online
	In diesem Kurs lernen Sie die verschiedenen Möglichkeiten der Bildgestaltung kennen. Wir beschäftigen uns konkret mit den Themen: Bildaufbau, Flächenaufteilung, Linienführung, Perspektive, Farbkomposition und vielen anderen gestalterischen Möglichkeiten, die sehr wichtig für gelungene Fotografien sind. Die vom Kursteilnehmer theoretisch erworbenen Kenntnisse werden fotografisch individuell umgesetzt und während des Seminars gemeinsam mit dem Kursleiter analysiert.
Voraussetz.:	Voraussetzung ist eine eigene Spiegelreflex Kamera
Limit:	Max. 15 Studierende
LNW:	Abgabe: 15.08.2023

KD/C	Zeichnen B / Darstellung Bildsprache C
LV Nr.:	4_08
Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	„Dreamland Wiesbaden“ - Isometrische Gemeinschaftsillustration eines fiktiven Wiesbadens
Lehrkraft:	Nana Rausch (Vertretungsprofessorin „Illustration“)
Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Termine: Montags von 15:00 – 18:00, 14tägig,

„Dreamland Wiesbaden“ - Isometrische Gemeinschaftsillustration eines fiktiven Wiesbadens

Wie sieht euer Dreamland Wiesbaden aus? Wie macht man eine isometrische Illustration? Und wie arbeitet man zusammen an einem City-Bild? Gemeinsam entwickelt ihr ein Konzept, wie eure Stadt aussehen soll, und illustriert sie dann in der isometrischen Darstellung. Damit das möglich ist, einigt ihr euch auf bestimmte Parameter. So wie eine reale Stadt von unterschiedlichen Architekten entwickelt und gebaut wird, illustriert jede*r von euch einzelne Module/Gebäude, die zu einer City zusammengefügt werden. Das Endprodukt ist ein Poster.

Gearbeitet wird in Adobe Illustrator.

Inhalte:

Adobe Illustrator | Illustration | Isometrie | City-Illustration | Team-Arbeit | Kommunikation und Abstimmung

Voraussetz.: Laptop/Computer mit Adobe Illustrator

Memo: **Was ihr braucht:**

Laptop/Computer mit Adobe Illustrator

Limit: Max. 15 Studierende

LNW: • Pünktliche Teilnahme an allen (Online-)Seminaren und praktischen Übungen/Homework

• Finale Illustrations-Module für das Poster

Abgabe: 10.07.2023 (inkl. Kurspräsentation)

KD/C	Zeichnen C / Darstellung Bildsprache D
LV Nr.:	4_12
Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Urban Sketching
Lehrkraft:	Nana Rausch (Vertretungsprofessorin „Illustration“)
Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Termine: Montags von 15:00 – 18:00, 14tägig,

„Urban Sketching“

Ihr macht die Stadt zum Atelier und zeichnet eure Umgebung. Wir treffen uns an verabredeten Orten und zeichnen, was wir sehen: Architektur, Leute im Schwimmbad, Schiffe auf dem Rhein, Menschen auf der Straße, Personen in der S-Bahn. Dabei geht es darum, ganz genau hinzuschauen und die Welt zu sortieren. Der Prozess steht im Vordergrund und wenn dabei schöne Zeichnungen entstehen, umso besser.

Inhalte:

Skizzieren | Skizzenbuch | Zeichnen | Illustration | genaues Hinschauen

Memo: **Material:**

• Skizzenbuch. Kauft euch ein Buch, das euch gut in der Hand liegt.

z. B. Talens Art Creation Skizzenbuch naturweiß 140 g/m² kaufen / Seawhite Skizzenbuch Creative Slim weiß 140 g/m² kaufen

• Bleistifte, Feinliner, Marker oder einfach eure Lieblingsstifte (hältet es einfach)

• Hilfreich: eine faltbare Sitzmatte passt in den Rucksack und ist praktisch

z. B. mont-k.de/de/Isomatten-Campingmoebel/Sitzkissen/Spokey-Iso-Sitzkissen-blau-38-x-28-x-1-cm.html

Limit: Max. 15 Studierende

LNW: Pünktliche Teilnahme an allen Seminaren und praktischen Übungen

Abgabe: 03.07.2023 (inkl. Kurspräsentation)

KD/C	Künstlerische Grafik A / Darstellung Bildsprache J
LV Nr.:	4_26
Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Outstanding! How to shine (Portfolio-Kurs A)
Lehrkraft:	Prof. Betty Schimmelpfennig
Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Termine: Dienstags von 09:00 – 12:15, 14tägig, in Präsenz

Für Details siehe Ablaufplan in Stud.IP

Erste LV: 25.04.2023

Outstanding! How to shine (Portfolio-Kurs)

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

Inhalte:

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

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

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: 04.07.2023 (inkl. Kurspräsentation)

KD/C	Künstlerische Grafik B / Darstellung Bildsprache K
LV Nr.:	4_28
Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Outstanding! How to shine (Portfolio-Kurs B)
Lehrkraft:	Prof. Betty Schimmelpfennig
Form:	Seminar/Übung
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Termine: Donnerstags von 09:00 – 12:15, 14täglich, in Präsenz
	Für Details siehe Ablaufplan in Stud.IP
Erste LV:	27.04.2023

Outstanding! How to shine (Portfolio-Kurs)

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

Inhalte:

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

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

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: 06.07.2023 (inkl. Kurspräsentation)

KD/C	Entwurf B / Darstellung Entwurf B
LV Nr.:	4_34
Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Buchbinden
Lehrkraft:	Sabina Kerkhoff, Restauratorin VdR
Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester
Form:	Seminar
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Blockseminar: Einführung und Vorbesprechung am Freitag, 26 Mai, 10:00–12:00 Uhr Fr., 23.06.2023, 10:00 – 16:00 + Sa., 24.06.2023 10:00 – 16:45 Fr., 07.07.2023, 10:00 – 16:00 + Sa., 08.07.2023 10:00 – 16:45
	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.
Voraussetz.:	Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.
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. 10 Studierende
LNW:	Digitale Kursdokumentation als PDF + Buch in Hardcover, fadengeheftet mit Leinenrücken und Papier bezogen als buchbinderisches Arbeitsergebnis Abgabe: 1.8.2023

KD/C	Experimenteller Entwurf A / Darstellung Entwurf C
LV Nr.:	4_36
Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Studienfahrt Jordanien
Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt
Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester
Form:	Exkursion
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht zwischen dem 30.4. und 6.5.2023
Orga:	Der einwöchige Workshop findet zwischen dem 30.4. und 6.5. statt, falls die Finanzierung bis zur Projektvergabe geklärt werden kann. Unterrichtssprache ist Englisch.
	Designer:innen des digitalen Zeitalters vermitteln mit Expertise zwischen den viszeralen und den digitalen Sphären, wenn sie mit und um Technologie herum gestalten. Sie bringen körperlose Technologien wie KI mit jenen Aspekten des Designberufs in Einklang, die jenes implizite Wissen voraussetzen, welches durch körperliche, multisensorische Erfahrung und Interaktion gewonnen wird. In diesem Seminar werden wir auf Basis von Ideen, posthumaner Denker:innen (Haraway, Braidotti) alternative Zukunftsvisionen der Mensch-Maschine Interaktion entwickeln. Als Grundlage dienen ebenfalls Techniken, die in die Produktion des Films Borrowed Limbs geflossen sind und die den Teilnehmenden vermittelt werden. Durch praktisches Experimentieren und kreativer Aneignung von Text-zu-Bild mit CLIP-guided-diffusion suchen wir einerseits KI-Techniken, mit traditionellen Fertigkeiten von Designer:innen (z. B. Zeichnen, Animation, Fotografie) zu kombinieren und andererseits Zukunftsvisionen mit Hilfe spekulativer Designmethoden greifbar zu machen.
	Die Teilnehmenden werden ihre persönliche Zukunftsvision in Form eines 'posthuman monster' (Ribeiro) ausarbeiten und mit den genannten Methoden zum Leben erwecken.
Voraussetz.:	Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.
Memo:	Die Exkursionskosten sind zur Hälfte von den Teilnehmern zu tragen. Genauere Angaben folgen.
Limit:	Max. 5–10 Studierende
LNW:	Workshop-Task 'posthuman monster' inkl. Präsentation Abgabe: 1.8.2023

KD/C	Experimenteller Entwurf B / Darstellung Entwurf D	KD/C	Designer-Werkstatt / Darstellung Entwurf E	KD/C	Layouttechnik / Darstellung Entwurf F
LV Nr.: 4_38 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Arabic Calligraphy and Contemporary Logo Design	Lehrkraft: Lamis Mawafi (Higher Colleges of Technology – Sharjah Colleges, Arabische Emirate) Teilnehmende: Studierende ab dem 3. Semester Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Kompaktworkshop 6 Termine : Mo, 3. Juli 2023: 10:00–13:15 Uhr Di, 4. Juli 2023: 14:00–17:30 Uhr Do, 6. Juli 2023: 10:00–13:15 Uhr Di, 11. Juli 2023: 14:00–17:30 Uhr Mi, 12. Juli 2023: 10:00–13:15 Uhr Fr, 14. Juli 2023: 10:00–13:15 Uhr Orga: Unterrichtssprache ist Englisch	LV Nr.: 4_42 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Mediale Inszenierung - Werkschau Projekt	Lehrkraft: Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mi, 17:45 – 19:15 Erste LV: 19.04.23 Orga: Präsenz	LV Nr.: 4_44 Modul: Darstellung Thema: Layouttechnik Lehrkraft: Dipl. Designerin Bea Bug	(B2 / R218) Montag: 09:00 - 10:30, wöchentlich (11x) Entwicklung einer schnelle Skizziertechnik mit eigener Handschrift zum Entwerfen. Wer Ideen schnell, klar und aussagestark für andere visualisieren möchte, muss den professionellen Layoutstrich beherrschen und visuelle Codes für seine Adressaten entwickeln. Themen: · Profibeispiele aus der Praxis · Welche Werkzeuge sind die richtigen (Empfehlungen) · Grundlagen des Layoutens und der praxisorientierten Arbeitsökonomie beim Umsetzen alternativer Ideen · Praxis-übungen zur schnellen Scribble- und Layouttechnik · Vergleich von Entwurfs- und Präsentationsqualitäten · Entwurfsübungen auf die Realisationsebene: Online: https://hs-rm.webex.com/meet/boa.bug LNW: Abgabe am 04.07.2023 persönlich im Raum B2 218 Dieser Kurs wird begleitend zu konkreten Aufgabenstellungen vom Scribble bis zum Reinklayout für Entwurfsprojekte empfohlen.
Designer:innen des digitalen Zeitalters vermitteln mit Expertise zwischen den visuellen und den digitalen Sphären, wenn sie mit und um Technologie herum gestalten. Sie bringen körperlose Technologien wie KI mit jenen Aspekten des Designberufs in Einklang, die jenes implizite Wissen voraussetzen, welches durch körperliche, multisensorische Erfahrung und Interaktion gewonnen wird. In diesem Seminar werden wir auf Basis von Ideen, posthumaner Denker:innen (Haraway, Braidotti) alternative Zukunftsvisionen der Mensch-Maschine Interaktion entwickeln. Als Grundlage dienen ebenfalls Techniken, die in die Produktion des Films Borrowed Limbs geflossen sind und die den Teilnehmenden vermittelt werden. Durch praktisches Experimentieren und kreativer Aneignung von Text-zu-Bild mit CLIP-guided-diffusion suchen wir einerseits KI-Techniken, mit traditionellen Fertigkeiten von Designer:innen (z. B. Zeichnen, Animation, Fotografie) zu kombinieren und andererseits Zukunftsvisionen mit Hilfe spekulativer Designmethoden greifbar zu machen.	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 Voraussetz.: Engagement Limit: Max. 15 Studierende LNW: Entwicklung und Produktion aller inszenatorischen Medien Abgabe: 13.07.23				
Die Teilnehmenden werden ihre persönliche Zukunftsvision in Form eines 'posthuman monster' (Ribeiro) ausarbeiten und mit den genannten Methoden zum Leben erwecken.					
Voraussetz.: Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein. Limit: Max. 15 Studierende LNW: Workshop-Task 'posthuman monster' inkl. Präsentation Abgabe: 1.8.2023					

KD/C	Regie / Darstellung Entwurf I	KD/C	Technik A / Darstellung Technik A	KD/C	Tech 2D Motion Design B / Darstellung Technik D
LV Nr.: 4_52 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Regieübung	Lehrkraft: Prof. Tom Schreiber Form: Seminar/Übung Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Freitag, 21.4.23 10:00 –13:00 (online) Freitag 28.4. 23 10:00 –13:00 (online). Blockveranstaltung: 11.5 - 13.5.23. 09:00 – 19:00	LV Nr.: 4_54 Modul: Darstellung Thema: Projection Mapping Skills Lehrkraft: Benjamin Lion	k.A. Sa., 10.06.2023 10:00 - 18:00 So., 11.06.2023 10:00 - 18:00 So., 18.06.2023 10:00 - 18:00 Thema dieses Seminars ist die Herangehensweise, sowie die Umsetzung eines Projection Mappings, welche anhand einer praktischen Arbeit vermittelt werden. Mithilfe von Animationen aus 2D/3D werden Objekte/Flächen zum Leben erweckt und zu einem Screen transformiert. Die hier erlernten Skills sind wichtig um Flächen jeder Art bespielen zu können. Im ersten Teil des Seminars erfolgt eine Einführung in die Welt des Projection Mappings. Darauf folgt im zweiten Teil eine praktische Übung anhand eines eigenen zu bespielenden Objektes. In diesem Seminar werden die Basic Skills vermittelt um eigenständig Projection Mapping Projekte umsetzen zu können.	LV Nr.: 4_62 Modul: Darstellung Thema: Tech 2D Motion Design B - After Effects Fortgeschrittene Lehrkraft: Dipl.-Des. Sven Heller	Fr., 28.04.2023 10:00 - 17:30 Fr., 12.05.2023 10:00 - 17:30 Fr., 26.05.2023 10:00 - 17:30 Fr., 09.06.2023 10:00 - 17:30 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.
Alle Teilnehmer inszenieren in 2er Teams eine vorgegebene Szene mit Schauspielschüler:innen. <ul style="list-style-type: none"> • Grundsteine der Arbeit mit Schauspieler:innen (Entwicklung der Figur, Techniken, Vertrauensbildung) • Vermittlung von Ideen und Stimmungen. (Auflösung, Kamerastil, Licht- und Setdesign) • Drehvorbereitung und Setorganisation 	Limit: Max. 10 Studierende				

KD/C	Tech 3D Motion Design A / Darstellung Technik E	KD/C	Technik Interactive A / Darstellung Technik G	KD/C	Technik Interactive B / Darstellung Technik H
<p>LV Nr.: 4_64 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Cinema 4D Einsteiger</p> <p>Lehrkraft: Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Bötties Müller-Büsching Form: Seminar/Übung Zeit/Raum: Sa., 22.04.23, 10:00 – 18:00 Uhr, So., 23.04.23, 10:00 – 18:00 Uhr Erste LV: 22.04.23 Orga: Präsenz</p>	<p>LV Nr.: 4_68 Modul: Darstellung Stunden/CP: 3 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Interactive Prototyping</p> <p>Lehrkraft: Eva Mallmann Zeit/Raum: Onlineunterricht Die Veranstaltung findet Mittwochs an folgenden Terminen statt: 19.04.23, 26.04.23, 10.05.23, 17.05.23, 24.05.23, 31.05.23, 07.06.23 Orga: Zeiten: Mi, 13:45–17:00 Uhr Erste Vorlesung: Mi, 19.04.23 Ort: Online, Aufteilung in zwei Gruppen. Gruppe A: 13:45–15:15 Uhr, Gruppe B: 15:30–17:00 Uhr</p>	<p>LV Nr.: 4_72 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Thema: Künstliche Kreativität · Design meets AI</p> <p>Lehrkraft: Dipl.-Des. David Bascom Form: Seminar/Übung Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mi, 14:15 – 17:00 / Raum AV B1.44</p> <p>Erste LV: Mi, 19.04.2023 Orga: Die Vorlesungen finden nur während der ersten Semesterhälfte statt (7 Termine).</p>			
<p>-Einführung in Cinema 4D</p> <p>-Grundlagen zu Modelling, Animation & Rendering, MoGraph und mehr.</p> <p>-Datenaustausch</p> <p>-Selbstständiges Arbeiten mit Video Tutorials</p>	<p>Man kann viel über seine Ideen für eine App oder Webseiten philosophieren – die wirkliche Begeisterung beim User (und Kunden) entsteht erst dann, wenn er etwas „in die Hand“ nehmen kann. Ein interaktiver und animierter Prototyp ist nicht nur die perfekte Möglichkeit, Deine Idee maximal realitätsnah zu präsentieren – er gibt Dir die Chance, bereits in einer sehr frühen Konzeptphase, Dein Screendesign beim DAU* auf den Prüfstand zu stellen. Und das Beste daran: Coden darfst Du hier vollkommen vergessen.</p>	<p>Zeiten: Mi, 14:15 – 17:30</p> <p>Ort: AV B1.44</p>			
<p>Voraussetz.: Computer der die Systemvoraussetzungen von Cinema 4D erfüllt: http://www.maxon.net/de/produkte/cinema-4d/systemvoraussetzungen/ -Videotools für Vorlesungen und Hilfestellungen -slack.com für den Austausch von Dateien und Unterrichtsmaterialien -Cinema 4D als Studierendenversion unter: https://www.maxon.net/de/educational-licenses herunterladen.</p>	<p>* DAU = „Dümmster anzunehmender User“</p> <p>In diesem Kurs wird mit dem Programm Figma gearbeitet</p>	<p>In diesem Kurs erforschen wir gemeinsam die aktuellen Möglichkeiten und Plattformen, mit denen per Künstlicher Intelligenz Texte, Konzepte, Illustrationen, Musik, Videos und Bilder generiert werden können.</p> <p>Gemeinsam werden wir uns mit den neuesten Entwicklungen in den Bereichen Natural Language Processing, Machine Learning und Deep Learning beschäftigen und einige Plattformen wie ChatGPT, Midjourney, Canva, Adobe Sensei und OpenAI näher betrachten.</p>			
<p>Begleit. LVs: Nur für Teilnehmer des Projekts: 3_34 Animationsfilm A (Müller-Büsching)</p> <p>Limit: Max. 20 Studierende LNW: -Mitarbeit über Slack. -Teil 1: Der fertige Videoclip, den ihr euch über die Video Tutorials Stück für Stück erarbeitet habt. -Teil 2: Ein komplett eigener 1min Clip. -Dazu die C4D Projektdateien mit allen Assets (save projekt with assets) Abgabe: 14.07.23</p>	<p>Memo: In diesem Kurs ist die Abgabe breite am am 16.06.23!</p> <p>Limit: Max. 20 Studierende LNW: Leistungsnachweise Jede Lerneinheit beinhaltet eine Aufgabe, die bis zur kommenden Vorlesung umgesetzt werden muss. Als Leistungsnachweis wird gefordert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pünktliche Teilnahme an allen Videoseminaren (Anwesenheitsliste) • Bearbeitung der Aufgaben • Abgabe der Endaufgabe und vollständige Abgabe aller Aufgaben des Semesters 	<p>Wir wollen erforschen, wie Du die Möglichkeiten von KI im Design nutzen und eigene Design-Projekte damit umsetzen kannst.</p> <p>Auch ethische Fragen werden im Kurs diskutiert. Wir möchten gemeinsam darüber nachdenken, welche Auswirkungen KI auf unsere Arbeit haben kann, wie sich unser Berufsbild in naher Zukunft dadurch verändert und welche Verantwortung wir als Designer haben.</p> <p>[diesen Text habe ich zu 2% selbst geschrieben]</p> <p>Limit: Max. 30 Studierende LNW: Leistungsnachweis</p>			
<p>Abgabe: 14.07.23</p>	<p>Form der Abgabe Die Abgabe Eurer Arbeiten erfolgt in einem von euch gestalteten PDF mit Links zu den Prototypen auf digitalem Wege. Abgabe: 16.06.23</p>	<p>• Teilnahme an allen Vorlesungen (Anwesenheitsliste) • Präsentation und Abgabe der Arbeitsergebnisse Abgabe: 28.07.2023</p>			

KD/C	Technik TYPEDesign / Darstellung Technik M	KD/C	Filmproduktion / Filmproduktion	KD/C	Druckproduktion /
LV Nr.:	4_84	LV Nr.:	4_88	LV Nr.:	4_94
Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Thema:	Realisation (Schwerpunkt Printproduktion)
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Lehrkraft:	Dipl. Designerin Bea Bug
Thema:	Einführung Software »Glyphs«	Thema:	Filmproduktion	(B2 / R218)	Montag: 10:45 - 12:15, wöchentlich (12x)
Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt	Lehrkraft:	Prof. Tom Schreiber	Die Vorlesungen zu Realisation crossmedialer Projekte mit Schwerpunkt Print	verschafft einen Überblick über die Produktionsabläufe zur
Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester	Form:	Seminar	Erstellung komplexer Medienprodukte und vermittelt Ein-	blicke in Techniken zur Realisation.
Form:	Seminar/Übung	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht	Vorgestellt werden Drucktechniken und Werkstoffe für Print, sowie Formate	zur digitalen Veröffentlichung.
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mi, 14:15 – 15:45 / Raum 213 und online	9.6. 16.6. 30.6. 10:00 – 17:00	Erste LV:	Fr. 9.6.	Sie erhalten zu dem einen Überblick über die gebräuchlichsten CMS-Systeme,
Einführung in die Software „Glyphs“ zur Erstellung von digitalen Satzschrif-		Filmproduktion von A-Z. Das Seminar behandelt die wichtigsten			Abgabe:
ten. Vermittelt werden theoretische und praktische Kenntnisse zur Gestal-		Abläufe von der Idee, einem Förderantrag bis hin zum Dreh sowie			03.07.2023 bis 18.00 Uhr per www.wetransfer.com an bea.bug@hs-rm.de
tung von eigenen Schriftdateien – von der Grundeinrichtung bis zum Einbau		die anschließende Nachbearbeitung und Auswertung bzw. Ver-			
komplexerer Features.		öffentlichung.			
Voraussetz.:	Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48	• Stoffentwicklung: Exposé & Drehbuch			
	Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht	• Welche Fördersysteme in Hessen gibt es?			
	worden sein.	• Wie stelle ich einen Förderantrag?			
Memo:	Die Software »Glyphs« ist im Computerraum B2.213	• Kalkulation und Finanzierung eines Projekts			
	installiert. Die Teilnehmer erhalten zusätzlich für die Dauer	• Casting / LocationScouting / Crew — was benötige ich zu tatsäch-			
	des Semesters kostenlose, zeitlich begrenzte Lizenzen für	lichen Dreh?			
	Apple-Macs.	• Wie erstelle ich einen Drehplan?			
Begleit. LVs:	Belegung nur zusammen mit dem Projekt 3_88 TYPEDesign	• Allgemeines zur Post-Produktion			
Limit:	Max. 15 Studierende	• Finale Endfertigung & Kostenstand			
LNW:	Ergebnisse der Übungen, technische Qualität der Schrift aus	• Festivalsauswertung: wohin schicke ich meinen Film?			
	der zugehörigen Projektarbeit	Diese Themen werden Anhand von Beispielen behandelt und			
		besprochen. Ein Script zur Vorlesung wird auch als PDF zur Ver-			
		fügung gestellt. Der Kurs umfasst 3 Termine á etwa 6 Zeitstun-			
		den und anschließende individuelle Beratung bei den jeweiligen			
		studentischen Projekten.			
Abgabefrist:	01.08.2023	Limit:	Max. 20 Studierende		
		LNW:			
			Abgabe: 30.06.23		

KD/C Komm- u. Medienwiss. C / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften C

LV Nr.: 5_08
 Modul: Theorie
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Kommunikation und Feedback im kreativen Kontext**

Lehrkraft: Annette von Keudell
 Zeit/Raum: Präsenzunterricht
 Blockseminar: Fr-So 10–18 Uhr

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.

Limit: Max. 18 Studierende
 LNW: Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Arbeitsergebnisse/Übungen. Vorbereitung Präsentation (Abgabe am 01.06.2023 - Infos folgen per E-Mail)

Abgabe: 01.06.2023

KD/C Creative Conception A / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften G

LV Nr.: 5_18
 Modul: Theorie
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Creativity Is Intelligence Having Fun – Was man als Kreative:r heute über Kreativität wissen muss**

Lehrkraft: Anja Steinig, Kirstin Weppner
 Form: Seminar/Übung
 Zeit/Raum: Präsenzunterricht
 Im Block: 1.6. (9–18 Uhr), 2.6. (9–18 Uhr), 3.6.2023 (9–15 Uhr)

Creativity Is Intelligence Having Fun – Was man als Kreative:r heute über Kreativität wissen muss

Was passiert, wenn man kreativ ist? Was ist kleine und große Kreativität? Sind alle Kreativen total paradox? Und wie gelangt man in den offenen Modus? Ihr unternimmt einen 3-tägigen Trip in die 4 Dimensionen von Kreativität: das kreative Produkt, den kreativen Prozess, die kreative Persönlichkeit und die Bedingungen fürs Kreativsein. Wissenschaftlich fundiert, realitätsnah, abwechslungsreich, kollaborativ. Ein spannender Mix aus theoretischer und praktischer Kreativität.

Das habt Ihr davon:

- ein neues Bewusstsein für den Wert von Kreativität
- ein Update der eigenen Kreativität
- neue Lust, Wirklichkeiten zu gestalten (kleine alltägliche wie große fundamentale)

Ideal für alle, die von ihrer Kreativität leben (wollen :)).

Voraussetz.: **Wenn möglich, bitte eigenes Laptop mitbringen!**
 Limit: Max. 15 Studierende
 LNW: Als **Leistungsnachweis** wünschen wir uns 1. eine kleine Abschlusspräsentation am Ende des Workshops und 2. eine gemeinschaftlich angefertigte Mini-Publikation mit jeweils ein bis zwei Beiträgen von jedem*r Teilnehmer*in. Diese Publikation sollte fertig produziert bis **zum 30.6.** bei uns in Berlin eingegangen sein.
Abgabe: 30.6.2023

KD/C Creative Conception B / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften H

LV Nr.: 5_22
 Modul: Theorie
 Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: **Creativity Is Intelligence Having Fun – Was man als Kreative:r heute über Kreativität wissen muss**

Lehrkraft: Anja Steinig, Kirstin Weppner
 Form: Seminar/Übung
 Zeit/Raum: Präsenzunterricht
 Im Block: 1.6. (9–18 Uhr), 2.6. (9–18 Uhr), 3.6.2023 (9–15 Uhr)

Creativity Is Intelligence Having Fun – Was man als Kreative:r heute über Kreativität wissen muss

Was passiert, wenn man kreativ ist? Was ist kleine und große Kreativität? Sind alle Kreativen total paradox? Und wie gelangt man in den offenen Modus? Ihr unternimmt einen 3-tägigen Trip in die 4 Dimensionen von Kreativität: das kreative Produkt, den kreativen Prozess, die kreative Persönlichkeit und die Bedingungen fürs Kreativsein. Wissenschaftlich fundiert, realitätsnah, abwechslungsreich, kollaborativ. Ein spannender Mix aus theoretischer und praktischer Kreativität.

Das habt Ihr davon:

- ein neues Bewusstsein für den Wert von Kreativität
- ein Update der eigenen Kreativität
- neue Lust, Wirklichkeiten zu gestalten (kleine alltägliche wie große fundamentale)

Ideal für alle, die von ihrer Kreativität leben (wollen :)).

Voraussetz.: **Wenn möglich, bitte eigenes Laptop mitbringen!**
 Limit: Max. 15 Studierende
 LNW: Als **Leistungsnachweis** wünschen wir uns 1. eine kleine Abschlusspräsentation am Ende des Workshops und 2. eine gemeinschaftlich angefertigte Mini-Publikation mit jeweils ein bis zwei Beiträgen von jedem*r Teilnehmer*in. Diese Publikation sollte fertig produziert bis **zum 30.6.** bei uns in Berlin eingegangen sein.
Abgabe: 30.6.2023

KD/C	Kunst- und Kulturwiss. A / Theorie Kunst- u. Kulturwissenschaft A
------	---

LV Nr.:	5_26
Modul:	Theorie
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	GESCHLECHTER. Verhältnisse in öffentlichen Räumen

Lehrkraft:	Prof. Dr. Theo Steiner
Zeit/Raum:	Termine am Mittwoch. 26.04.23, Mittwoch. 10.05.23, Mittwoch. 24.05.23, Mittwoch. 07.06.23, Mittwoch. 28.06.23, Mittwoch. 05.07.23 14:15 – 17:30

Gender-Sternchen, Dritte Toiletten, Diversität, inklusive Redeweise, Patriarchat, toxische Männlichkeit, männliche Dominanz, Misogynie ... Auf allen Ebenen der Gesellschaft werden gerade geschlechterbezogene Fragen verhandelt. So gut wie immer sehr engagiert und zum Teil leider in Form von Hassrede und radikalisierten Attacken. Dabei kann das Ziel doch nicht eine räumliche, praktische, politische oder was auch immer Trennung der verschiedenen Geschlechter sein. Auch wenn sich einige Männer zunehmend in exklusiven Foren und Gruppierungen zusammenschließen („Mannosphäre“, „Men Going Their Own Way MGTOW“).

Die Vorträge dieser Ringvorlesung repräsentieren sechs verschiedene Perspektiven auf das gesellschaftliche Konfliktfeld der Geschlechterverhältnisse. In unterschiedlichen Ansätzen widmen die Vortragenden sich der Frage, wie die Geschlechter miteinander in Verhältnisse des Austausches, der Interaktion und der Kommunikation treten können.

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

LV Nr.:	5_38
Modul:	Theorie
Thema:	Bauhaus-Dessau

Lehrkraft:	MA Laura Padgett
------------	------------------

Di., 11.04.2023 18:00 - 19:30 (Bauhaus Dessau)	Samstag. 27.05.23 08:30 - 21:30
---	---------------------------------

BAUHAUS-DESSAU or WHAT'S NEW ABOUT THE BAUHAUS?
At the beginning of the 20th Century there was a significant shift in the understanding of design, painting, architecture and photography. In the early wake of modernism and its abstract movements, the notion of these mediums changed. They were used experimentally. At the Bauhaus, photography was picked up as a medium by many of those who worked and studied there and was seen as an extension of practice. In this seminar you will be learn about the work of well known designers, painters, photographers and architects. You will also explore the work of artists and designers whose work is somewhat lesser known, allowing for a more rounded understanding of the Bauhaus and related movements. This will serve as a background to our excursion to The Bauhaus Dessau from May 27th- 29th. Our first meeting will be ONLINE on Tuesday, April 11th at 6pm (18:00).

KD/C	/ Begleitseminar zur berufspraktischen Tätigkeit
------	--

LV Nr.:	6001
Modul:	Berufspraktische Tätigkeit
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	6003 BPT Begleitseminar I+II (Praxissemester + Anerkennung)

Lehrkraft:	Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler
LNW:	**Termine in SoSe2023**:

BPT Begleitseminar I (Informationen zum Thema: Anerkennung): Mi 17.05.23, 14:15 – 15:00 Uhr
BPT Begleitseminar II (Praxissemester-Einführung): Mo 15.05.2023, 15:15 – 17:00 Uhr Raum 201
BPT Anerkennung (Präsenz, B2, R228/229) Mi 14.06.2023 09:00 – 20:00 Uhr
BPT Präsentation (online) Beginn Do 15.06.2023 10:00 Uhr - 14:00 Uhr (9:30 Uhr intern) Raum 201

Teilnahme an der BPT Plakatausstellung , Vernissage-Beginn: Do 15.06.2023 17:00 Uhr (Ende ca.: 18:30 Uhr)

Ort: Campus Unter den Eichen 5, Gebäude B2, Flurbereiche im 2. Stock

KD/C	Englisch für Designer / siehe 5_56	KD/C	Interkulturelle Kommunikation /
LV Nr.:	7102	LV Nr.:	7104
Thema:	English for Designers (Theorie Wissenschaft u. Praxis C) SS23	Modul:	Interkulturelle Kompetenz
		Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Lehrkraft:	Simone Marx	Zulassungsart:	Projektvergabe
		Thema:	Interkulturelle Kommunikation
<p>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.</p>		Lehrkraft:	Verschiedene im Service-Bereich »Competence Career Center« (CCC). Anerkennung durch den Prüfungsausschuss
<p>If students have any questions, email can be sent to: simone.marx@hs-rm.de.</p>		Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester
		Zeit/Raum:	Die Blöcke im CCC können über mehrere Tage gehen, aber es gibt auch Blockveranstaltungen – teilweise auch während der vorlesungsfreien Zeit!
		Orga:	Das Verfahren für die Anerkennung der 3 CPs für das Seminar 7104 wurde stark vereinfacht. Sie haben zwei Möglichkeiten:
			– Sie wählen ein Theorieseminar von Prof. Rüdiger Pichler oder Prof. Theodor Steiner aus. Sie melden sich unter der 7104 an und teilen den Dozenten in der Vorlesung die Nummer mit. Dieser wird die Note und die CPs bei einem erfolgreichen Bestehen des Theoriefaches direkt eintragen.
			– Sie wählen für insgesamt 3 CPs Seminare aus dem Servicebereich CCC. Hier bitte die 7104 noch nicht belegen, da der Servicebereich andere Nummern hat. Wenn Sie die Seminare bei CCC für insgesamt 3 CPs angemeldet und erfolgreich absolviert haben, erscheint dies unter 1000er-Nummern in Ihrer Kompass-Liste. – Wenn diese Seminare im Kompass vermerkt sind, melden Sie sich per Email im Sekretariat und wir buchen diese Seminare unter der 7104 ein. Liste der angebotenen Kurse unter: https://www.hs-rm.de/de/service/competence-career-center#interkulturelle-kompetenz-ikk-1703
		Voraussetz.:	Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.
		LNW:	Leistungsnachweis eines Theoriefaches im Studiengang KD bei Prof. Pichler oder Prof. Steiner oder Leistungsnachweis eines Einführungsseminars (2 CP) im Service-Bereich CCC