

MDMA7 Medienkonzeption Praxis

Nr.: MD MA 7	Pflichtmodul: Medienkonzeption Praxis	Sprache: deutsch		Credits: 12	
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 2	
		Workload: 360 h		Prüfungsform: PA	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 120 h	Selbststudium: 240 h		
Veranstaltungen (Wahl: 2 aus 3)		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
AV-Design		Prof. Jutta Tränkle		L	2
Animation/Games		Prof. Melanie Beisswenger / Prof. Games		L	2
Kommunikationsdesign/Interaktive Medien		Prof. <u>Kommunikationsdesign</u> / <u>Prof. Interaktive Medien</u>		L	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD MA					
Inhalte					
<u>AV-Medien:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Künstlerische Konzeptentwicklung: Zeitgenössische Medienentwicklung - Geschichte der Bewegtbildmedien - Aufnahmetechniken Film, AR, VR, und deren Vernetzung - Zeitgenössische Anwendungsbeispiele für Bewegtbildmedien: Film, Volumetrischer Film, AR/VR, Eventbereich, Ausstellungsdesign, Lichtdesign, Farbdesign - Marktforschung und gesellschaftliche Relevanz: Vergleichende Konzeptanalyse, Neuromarketing, Wahrnehmungspsychologie, Medienrezeption - Mobilitätsfenster: Interdisziplinäre Konzeptentwicklung, Auslandsaufenthalt/Exkursion 					
<u>Animation/Games:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Ideenfindung in Animations- und/oder Games-Kontext - Konzeptbesprechungen und Korrekturen - Concept Art und Character Design - Visual und Look Development - Innovationspotentiale im Kontext der Main-Idea - Interactive Storytelling / transmediales Erzählen - Enviromental Level-Design und Persistenz der Spielwelten - Edutainment-Konzepte - Genrefunktionen und Spielestrategien wie MMORPG, Single-Player - Virtual/Augmented-Reality und Emerging Technologies - Coding von Spielmechaniken - Animationstechniken - Ludologie versus Narratologie - Funktionalität von Spielmechaniken - Prozedurale und vertiefende Animationstechniken - Animation im Dokumentarfilm - Vertiefung 3D-Modelling und Animation 					
<u>Kommunikationsdesign/Interaktive Medien:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Ideenfindungsprozesse und inhaltliche Ausrichtung - Inhaltsbasierte Auseinandersetzung, Recherche - Kreativ- und Entwurfsprozess - Variantenbildung 					

- Vertiefende Betrachtung Komposition
- Projektspezifische Schrift-Bildsprachen/Wirkung
- Crossmediales Publizieren
- Analyse- und Auswertung
- Planung: Produktionsablauf Prepress und co.
- Teamstrukturen und Prozesse der Arbeitsteilung
- Kommunikation und Diskussion

Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen

Die Studierenden werden in diesem Modul ein komplexes Medienprojekt im Bereich der Audiovisuellen Medien/Bewegtbild und/oder Animation/Games und/oder Kommunikationsdesign konzipieren. Dabei dürfen zwei aus drei Teilmodulen gewählt werden. Die Studierenden verfügen über die Fähigkeit, ein neues Projektthema im jeweiligen Bereich zu entwickeln, in den gestalterischen und konzeptionellen Kontext einzuordnen und in crossmediale Vernetzung mit ihren gewählten Zweitfächern zu transferieren. Sie sind in der Lage individuelle Gestaltungspotentiale, Wissensbereiche und Erfahrungen in konkrete Konzeptionsarbeit zu übersetzen, dabei spielen sowohl die Einschätzung und Einordnung der gestalterischen Fach- und Eigenkompetenzen eine Rolle als auch die Fähigkeit Konzepte mit Lösungs- und anwendungsorientierten Ansätzen im Team zu entwickeln. Die Studierenden verdeutlichen die interdisziplinären Bezüge des Projektentwurfes und vertiefen ihre Wahrnehmungs-, Diskurs- und Präsentationsfähigkeiten.

AV-Medien:

Die Studierenden konzipieren ein Audiovisuelles Medienprojekt im Bereich der zeitbasierten oder immersiven Medien und werden dabei von den Lehrenden entsprechend moderativ begleitet. Mit ihren individuellen Gestaltungspotentialen, Erfahrungen und Vorlieben im Bereich der audiovisuellen Medien entwerfen sie ein komplexes Projekt individuell und im Team. Die Studierenden sind in der Lage aus dem fachspezifischen Angebot ihre selbsteingeschätzten Kompetenzen zu vertiefen. Hierzu werden seitens des Lehrenden Vertiefungsschwerpunkte angeboten, je nach aktueller Medienentwicklung vom transmedialen Storytelling bis zur zeitgenössischen Film- und Soundkonzeption und im Bereich der VR- / AR- Schnittstelle. Die Studierenden verfügen bereits über ein Repertoire aufnahmetechnischer und softwarebasierter Fähigkeiten, die sie vorausschauend zur Arbeitsorganisation in ihre Konzeption einbetten können. Darüber hinaus werden angepasst an die Projektvorhaben Wahlpflichtfächer mit vertiefenden Angebote im Bereich der Aufnahmetechniken und Softwarekenntnisse in Prä-, Produktion und Postproduktion offeriert, die die Studierenden im Hinblick auf die bevorstehende Projektrealisation wahrnehmen können. Ziel ist die eigenständige Entwicklung eines audiovisuellen Bewegtbildkonzeptes mit transdisziplinärem Charakter, das bis zur Präsentationsreife vorbereitet und realisierbar ist. Vor einem Auditorium überzeugen die Studierenden mit einem „Pitching“ ihr Projekt potentielle Auftraggeber.

Animation/Games:

Die Studierenden erwerben in diesen Wahlpflichtfächern elaborierte und anwendungsorientierte Kenntnisse und Fähigkeiten in der Entwicklung und Konzeption von Inhalten im Bereich von Games, Edutainment, und 2D/3D-Animation. Die Studierenden planen und konzipieren ein Medienprojekt, das sie im 3. Semester des Studiengangs im Modul Medienrealisierung in ein funktionales und anwendungsbezogenes Werk umsetzen. Die Studierenden entwickeln dabei ein Konzept, das sich aus den konstruktiven und prozesshaften Abläufen und Phasen der Designentwicklung speist. Die Schwerpunkte dieses Gestaltungsprozesses liegen dabei für die Studierenden u. a. auf der Beherrschung der Aspekte der Konzeption von Animations- und Games-Content, dem Coding von Spielmechaniken, der dramaturgischen Struktur, des Charakterdesigns, des elaborierten Umgangs mit 2D/3D-Animationen und damit verbundenen Design- und Applikationskenntnissen.

Kommunikationsdesign/Interaktive Medien:

Im Vertiefungsschwerpunkt Kommunikationsdesign entwickeln die Studierenden eigenverantwortlich eine komplexe Medienkonzeption. Sie erhalten die Gelegenheit zum eigenständigen Entwurf eines hochwertigen Produktes und können dabei bisher erworbene theoretische und praktische Kenntnisse aus dem Bereich der visuellen Kommunikation vertiefen und initiieren. Die Studierenden reflektieren in diesem Rahmen sowohl die wiss. Fundierung und Qualität ihres Vorgehens als auch die ihres zu entwerfenden Produktes. Des Weiteren entwickeln sie eigene Anwendungen in thematisch bezogenen Arbeitsgebieten der visuellen Kommunikation wie beispielsweise Corporate Design, Editorial- oder Verpackungsdesign. Durch die Konzeption eines zielgruppenadäquaten Inhaltsangebotes sind die Studierenden befähigt eine zentrale strategische Aufgabenstellung mit folgenden Schritten zu realisieren: fundierte Konzeptentwicklung, Inhaltsrecherche- und aufbereitung, Entwurfsentwicklung und Umsetzungsplanung.

Literatur und ArbeitsmaterialienAV-Medien:

Beller, Hans (Hg.): Handbuch der Filmmontage Praxis und Prinzipien des Filmschnitts. München 2005
 Blothner, Dirk, Michael Braun, Gerald Dagit, Thomas Elsaesser, Nina Gerlach [und weitere]: Film | Bild | Emotion: Film- und Kunstgeschichte im postkinematografischen Zeitalter. Berlin 2019
 Bonnemann, Jens: Filmtheorie: Eine Einführung. Stuttgart 2019
 Droste, Heinz W.: Kommunikations-Strategie: Analyse-Methode -Lösungs-Findung - Crossmediale Planung Hückelhoven 2018
 Gage, John: Kulturgeschichte der Farbe: von der Antike bis zur Gegenwart. Leipzig 2009
 Haar, Rebecca: Simulation und virtuelle Welten: Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne. Bielefeld 2019
 Samuel-Azran, Tal: Intercultural communication as a clash of civilizations: Al-Jazeera and Qatar's soft power. New York/Bern/Frankfurt/Berlin/Wien 2016
 Stein, Werner, Johannes Greiner, Harro Schweizer: Der grosse Kulturfahrplan: die interaktive Enzyklopädie von der Vorzeit bis zur Gegenwart; über 50.000 Daten der Kulturgeschichte; über 100.000 Indexeinträge für schnelle Recherchen in allen Wissensgebieten, über 2.500 Bilder aus dem Archiv für Kunst und Geschichte; über 25 Minuten Filmmaterial aus Wochenschauen, Spielfilmen, Nachrichten, über 110 Minuten Musikbeispiele und Original-Tonaufnahmen aus dem Deutschen Rundfunkarchiv. München 1996. Zeittafel 1999.

Animation/Games:

Adams, Ernest / Dormans, Joris: Game Mechanics: Advanced Game Design. 2012
 Co, Phil: Level Design for Games: Creating Compelling Game Experiences. 2006
 Hagner, Michael / Kerner, Ina / Thomä, Dieter: Theorien des Computerspiels. Hamburg 2012
 Hingham, Paul: Game Design: A practical approach. Schuytema 2006
 Hink, Heimer: Professional Game Development. München 2006
 Kerlow, Isaac V.: The Art of 3D-Computer Animation and Effects. Hoboken 2009
 Korgel, Daniel: Virtual Reality-Spiele entwickeln mit Unity®: Grundlagen, Beispielprojekte, Tipps & Tricks. München 2018
 Lochner, David: Storytelling in virtuellen Welten. Köln 2014
 Medien Netzwerk Bayern Story Now: Ein Handbuch für digitales Erzählen. München 2016
 Rall, Hannes: Animationsfilm – Konzept und Produktion (Praxis Film 77). Konstanz 2015
 Robertson, Scott: How to Design: Concept Design Process, Styling, Inspiration, and Methodology. Diamond Book Distributors 2019
 Schell, Jesse: The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington/Massachusetts 2014²
 Salen, Katie: Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge/Massachusetts 2003
 Selby, Andrew: Animation in process. London 2009
 Stoneham, Bill: How to Create Fantasy Art for Video Games: A Complete Guide to Creating Concepts, Characters, and Worlds. New York 2010
 Zabiegly, Matthias: 3D-Animationen: Grundlagen, Konzepte, Methoden. Saarbrücken 2007
 Zerbst, Stefan / Düvel, Oliver: 3D-Spieleprogrammierung Kompendium. München 2005
 Zeitschrift: digital production

Kommunikationsdesign/Interaktive Medien:

Bühler, P.: Printdesign: Entwurf - Layout – Printmedien. Heidelberg 2018
 Burkhardt, R.: Printdesign das umfassende Handbuch. Bonn 2019
 Cairo, A.: The functional art: an introduction to information graphics and visualization. Berkeley 2013
 Caldwell, C.: Editorial design: digital and print. London 2014
 Choi, D.: Editorial Design. Choi's Gallery 2014
 Forssmann, F; Willberg H. P.: Lesetypografie. Mainz 2010
 Franchi F.: Designing News: Changing the World of Editorial Design and Information Graphics. Berlin 2013
 Gläser H.; Wachsmuth, N.; Editorial Design - Magazingestaltung. Grünwald 2013
 Grandt, Anke: Visualisierte Kommunikation: grafische Elemente, Typografie und Layout. Haan-Gruiten 2016
 Hickmann, F. M.: Von erfolgreichen Designern lernen: schauen Sie hinter die Kulissen bekannter Agenturen; Inspiration, Anregung, Wissensvorsprung; Trends und Standards im Grafikdesign. Bonn 2014
 Katz, J.: Designing Information. Hoboken 2012
 Maxbauer, R; Maxbauer, A.: Praxishandbuch Gestaltungsraster: Ordnung ist das halbe Lesen. Mainz 2003
 Pricken, Mario / Klell, Christine: Kribbeln im Kopf. Kreativitätstechniken & Brain-Tools Für Werbung & Design. Mainz 2010
 Pricken, Mario: Die Aura des Wertvollen: Produkte entstehen in Unternehmen, Werte im Kopf. 80 Strategien. Erlangen 2014

Rossant, C.: Jupyter Interactive Computing and Visualization Cookbook, Second Edition: Over 100 hands-on recipes to sharpen your skills in high-performance. Birmingham 2018
Roberts, L.: Raster - Kreative Lösungen für Grafikdesigner. München 2013