



Mediendesign | Module des Studiengangs

[Gültigkeit bis Studienbeginn WS 2012|13]

1. Semester

Modul 1: Visuelles Gestalten

Lehrfächer: Formenlehre/Semiotik | Entwurf und Gestaltung | Methoden der Kreativität

Inhalt: Der Weg von der künstlerischen Idee zu einer anwendbaren Medienproduktion setzt die Auseinandersetzung mit visueller Wahrnehmung und gestalterischen Grundlagen in Methodik und Technik voraus. Vermittelt wird in diesem Modul deshalb Basiswissen, das zum Verständnis von Kunst und Design, zu ihrer Entstehung und Wirkung nötig ist. Um sich selbst als Gestalter bewusst zu werden, werden kreative Prozesse mit Hilfe analoger und digitaler Medien gefördert.

Modul 2: Narrativität und Design

Lehrfächer: Fotografie | Illustration | Erzähltheorie

Inhalt: Wie funktioniert analoge, wie digitale Fotografie? Wie harmonieren Komposition, Form, Farbe, Rhythmus, Perspektive und Kontraste miteinander? Welche Erzählschemata hinsichtlich Zeit, Modus, Fiktionalität usw. eignen sich bei welchen Medien - z.B. Film, Werbung oder Games - besonders bzw. verleihen ihnen erzählerische Dichte, Tiefe oder Spannung? Das Modul Narrativität und Design beantwortet diese Fragen, wobei die Ergebnisse in einem abschließenden studentischen Projekt anschaulich werden.

Modul 3: Medienwissenschaft

Lehrfächer: Medientheorie | Mediensoziologie | Mediengeschichte

Inhalt: Ohne Verständnis für die Wirkungsweise von Einzel- und Massenmedien, ohne die Kenntnis des Einflusses moderner Medien auf jeden Einzelnen von uns und auf das gesellschaftliche Miteinander und ohne die wichtigsten Entwicklungsschritte der Geschichte der Medien zu kennen, bleibt alle gestalterische Beschäftigung hohl und leer. Ziel ist es, die Studierenden an Fragestellungen heranzuführen, die sie zu einem kritisch reflektierten Denken und Handeln im Umgang mit Medien befähigt. Denn uns ist es nicht egal, was, wann, wie und warum gestaltet wird.

Modul 4: Handlungskompetenz I

Lehrfächer: Zeit- und Selbstmanagement | Rhetorik und Präsentation | Medientechnologie

Inhalt: Ein Studium erfolgreich abzuschließen, setzt Leistungsbereitschaft, Willen, Zielstrebigkeit u.v.m. voraus - ein gestalterisches Produkt marktgerecht zu positionieren auch. Doch wie kriege ich mich in den Griff, wie überzeuge ich Andere von meinen Produkten? Methodentraining, Erlernen von Präsentationstechniken, Kenntnisse aktueller technologischer Entwicklungen - all das hilft und wird im Rahmen dieser Lehrveranstaltungen aktiv geschult und eingeübt.

2. Semester

Modul 5: Gestaltungspraxis

Lehrfächer: Grafikdesign | Farbgestaltung | Objektzeichnen

Inhalt: Kommunikation ist ohne prägnante Visualisierung machbar, ihr fehlt aber die entscheidende Komponente. Gute gestalterische Lösungen basieren dabei immer auf der Kenntnis, dass sie nicht nur die eigenen Ideen visualisieren, sondern der Veranschaulichung der eigentlichen medialen

Bedürfnisse dienen, ganz gleich ob Lösungen im klassischen Printbereich - Zeitungen/Zeitschriften; Bücher, Plakate, Karten etc. - oder im elektronischen Bereich gesucht werden, sei es für das Internet ganz allgemein oder im Rahmen Mobile Devices, etc.. Die Schulung und ständige Weiterbildung, wie spezielle Effekte erzielt werden können, steht in diesem Modul im Vordergrund.

Modul 6: **Web-Publishing**
Lehrfächer: **Web-Design | Animation | Analyse webbasierter Anwendungen**

Inhalt: Der Bedarf an der Produktion von Internet-Anwendungen ist groß und steigt kontinuierlich. Wie man sie entwickelt, variabel und effektiv gestaltet und programmiert, wird in theoretischen und praktischen Beispielen gelehrt. Neben Produktion und Gestaltung ist natürlich auch das analytische Verständnis für die Komplexität derselben wichtig.

Modul 7: **Werbekommunikation**
Lehrfächer: **Theorie der Werbung | Medienpsychologie | Strategisches Marketing**

Inhalt: Wie gestalte ich Medien so, dass sie Aufmerksamkeit erregen, dass sie Botschaften transportieren, dass sie imagebildend wirken? Anders als Kunstwerke sind mediale Gestaltungslösungen niemals Selbstzweck, sondern dienen bestimmten Zielen. In diesem Modul dreht sich daher alles um die Fragen: Wie man diese erreichen kann, wie kognitive und emotionale Prozesse der Informationsverarbeitung funktionieren und wie ich diese Kenntnisse von informativer und emotionaler Produktpositionierung sowie Beeinflussung der Verbraucher für marketingstrategische Maßnahmen nutze?

Modul 8: **Produktionsmanagement**
Lehrfächer: **Mediensoftware | Medienkonzeption | Projektmanagement AV-Medien**

Inhalt: Erfolgreiche Medienproduktionen hängen vom effektiven Zusammenwirken theoretischer und praktischer Fähigkeiten ab. Das Modul gibt einen Überblick über aktuelle Mediensoftware und deren spezifische Möglichkeiten, erläutert den Konzeptionsprozess von Inhalt über mediale Dramaturgie bis zur technischen Präsentation und zeigt die Grundlagen des Projektmanagement am konkreten Beispiel audiovisueller Medien auf. Ziel ist es, dass die Studierenden Grafiken verschiedener Formate zielgerichtet - für das Web oder Druckvorstufen - erstellen sowie crossmediale Medienproduktionen zielgruppengerecht konzipieren können und logistische und organisatorische Strukturen bei der Erstellung von AV-Medien beherrschen.

3. Semester

Modul 9: **Videoproduktion I**
Lehrfächer: **Stoffentwicklung und Drehbuch | Previsualisierung | Kamera und Licht**

Inhalt: Das Modul vermittelt gestalterische Kompetenz in den Bereichen des Drehbuch-Schreibens für Film, Fernsehen und interaktive Formate, der sog. Preproduktion von audiovisuellen Medien im Vorfeld einer AV-Realisation und führt an Umgang und Bedienung mit der Kamera heran. Praktische Übungen erleichtern das Verständnis für die gestalterischen Abläufe und die produktionelle und ökonomische Notwendigkeit der theoretischen Sachverhalte - und machen das Erlernte anschaulich.

Modul 10: **Dynamisches Web-Publishing**
Lehrfächer: **Online Application | Advanced Animation**

Inhalt: Die Produktion von Web-Sites wandelt sich ständig und obwohl mittlerweile Autorensysteme die Produktion effektiv unterstützen, ist nach wie vor die Programmierung mit Skriptsprachen entscheidend. Ziel der Lehre ist es, mit Hilfe der erlernten Anwendungssoftware die eigenen Konzeptideen zu realisieren. Dass Web-Animationen hierbei ein integraler Bestandteil bei der Präsentation von Inhalten im Internet ist, zeigt die komplexen Möglichkeiten, mit denen ein/e Mediendesigner/in heutzutage umgehen können muss.

Modul 11: **Desktop Publishing**
Lehrfächer: **Layout und Typografie | Digitale Bildbearbeitung**

Inhalt: Gebrauchsgrafiken zu entwickeln, setzt voraus, dass man mit Typografie, Bildern, Supplementen, Farben, Seitenformaten und Falztechniken umgehen kann - sei es für Printmedien oder digitale Formate. Unter Berücksichtigung von Gestaltungs- und Harmoniegesetzen werden ästhetische wie technische Anforderungen an die verschiedenen Inhalte und Bildqualitäten definiert, vermittelt und in praktischen Übungen trainiert.

Modul 12: **Videoproduktion II**
Lehrfächer: **Editing | Audio | Video-Design | 3D-Visualisierung**

Inhalt: Schnitt und Montage, Live-Tonaufzeichnungen am Film- und EB-Set sowie die konzeptionellen Zusammenhänge des Video- und Broadcastdesigns in Bezug auf Corporate Design und Corporate Identity gehören bei der Gestaltung von AV-Produkten und TV-Verpackungen zu zentralen gestalterischen Grundlagen. Ergänzt wird das Erlernen der theoretischen und praktischen Kenntnisse in diesem Bereich durch die Vermittlung der Grundlagen der dreidimensionalen Visualisierung mit Hilfe von aktuellen computergestützten Verfahren.

4. Semester

Modul 13: **Interaktive Medien**
Lehrfächer: **Medienprogrammierung | Usability**

Inhalt: Die Produktion und Realisierung von interaktiven Medien ist immer verbunden mit Kenntnissen im Bereich Programmierung, der eine umfangreiche inhaltliche Informationsaufbereitung zugrunde liegt. Neben aktueller Mediensoftware für ganz unterschiedliche Zielsetzungen werden auch die Funktionsweisen unterschiedlicher Analyseinstrumente aufgezeigt, die im Wettbewerb um Mediennutzer bei Firmen eine immer wichtige Rolle spielen. Ob Nutzungsanalysen oder Qualitäts- und Erfolgskontrollen - eine Vielzahl von unternehmerischen Entscheidungen wird nur dann getroffen, wenn die Bedürfnisse der Zielgruppe erfasst sind und neu entwickelte Medienproduktionen perfekt daraufhin abgestimmt sind. Praktische Übungen festigen das theoretische Grundlagenwissen - und müssen dem Kriterium, wie benutzerfreundlich ist meine Produktion wirklich?, standhalten.

Modul 14: **Post-Videoproduktion**
Lehrfächer: **Dramaturgie und Montage | Sound-Design | Compositing | 3D-Animation**

Inhalt: Dramaturgie und Montage als Vertiefung der künstlerischen Gestaltung des Bild- und Tonschnitts, der Umgang mit Tönen, Geräuschen und Musik im Verhältnis zum visuellen Medium sowie die Möglichkeiten des digitalen Compositings - das alles gehört zum vermittelten Basiswissen des Mediendesign-Studiums an der Ostfalia. Weiterführende Kenntnisse in der Animation von dreidimensionalen Elementen in Theorie und Praxis erweitern diese Bandbreite, aus der die Studierenden ihre eigene individuelle Bildsprache entwickeln können und sollen.

Modul 15: **Medienanalyse**
Lehrfächer: **Mediendramaturgie | Bildanalyse | Analyse des Bewegtbildes | Studiofotografie**

Inhalt: Im angewandten Design werden Bilder und Zeichen nicht zum Selbstzweck gestaltet, sondern sollen Informationen weiterleiten. Welche Formen von dramaturgischen Erzählstrategien gibt es, um Inhalte mediengerecht zu transportieren? Wie verstehe, analysiere ich Gestaltungskonzepte, seien sie abstrakt oder realistisch, bewegt oder starr? Wie arrangiere ich Bildkompositionen mittels Set- und Studiofotografie und runde somit eigene Entwürfe ab? Das Modul macht die Studierenden mit den künstlerisch-gestalterischen Mitteln und Methoden des Inszenierens vertraut und fördert die kritische Reflexion mit Blick auf fremde und eigene Produktionsideen.

Modul 16: **Kommunikationsmanagement**
Lehrfächer: **Unternehmenskommunikation | Corporate Design | Public Relations/Medienadäquates Text-Design**

Inhalt: Medien künstlerisch zu gestalten ist das eine, die entwickelten Produkte zu verkaufen das andere. Wie inszeniere ich Marken/Markenauftritte? An welche gestalterischen Richtlinien muss ich mich als Mediendesigner halten? Welche Kommunikationskanäle nutze ich für welche Produkte? Welche Sprache spricht welche Zielgruppe an? Hier erfährt man alles über Corporate Communications, Corporate Identity und Corporate Design.

5. Semester

Modul 17: **Handlungskompetenz II**
Lehrfächer: **Medienrecht | Wissensmanagement | Forum Multimedia**

Inhalt: Bei der Konzeption, der Realisierung und dem Vertrieb von Medienprodukten sind eine Reihe von Rechten zu beachten - die zum Schutz der eigenen Leistung, aber auch die zur Wahrung der Rechte anderer. Welche Möglichkeiten bestehen und wie diese auch wissenschaftlich korrekt angewendet werden, vermittelt dieses Modul - abgerundet mit Gastvorträgen externer Referenten zu speziellen Themenstellungen.

Modul 18: **Medienpraxis**
Lehrfächer: **Konzeption und Qualitätssicherung | dazu Wahlpflichtfach (1 aus 2): Interaktive Medien/Bewegtbild/Print**

Inhalt: Das Modul dient der Differenzierung von Studienschwerpunkten. Aufgrund der Auswahl haben die Studierenden die Möglichkeit, bisher erworbene theoretischen und praktische Kenntnisse nach Belieben zu vertiefen. Die Aufgabenstellung hierzu: Konzeptionsentwicklung, Inhaltsaufbereitung, Produktion und Evaluation in schriftlicher und praktisch-gestalterischer Form.

Modul 19: **Kultur und Design**
Lehrfächer: **Designtheorie | Kunstgeschichte | Filmtheorie**

Inhalt: Was ist Kunst? Was ist gutes Design? Was zeichnet einen grandiosen Film aus? Geschmacksache! - nicht nur: Dieses Modul lehrt die formal-stilistischen, inhaltlich-ikonografischen Grundlagen, um Designleistungen einzuschätzen. Mit Blick auf die eigene Kreativität werden historische wie aktuelle Strömungen diskutiert und kritisch hinterfragt.

6. Semester

Modul 20: **Praxisphase mit Auswertung**

Inhalt: Das obligatorische und mindestens 18-wöchige Unternehmenspraktikum dient zur Vertiefung der erworbenen Fähigkeiten und hilft bei der Schwerpunktfindung für die Bachelor-Arbeit. Die Auswertung desselben ermöglicht es, die eigenen Erfahrungen darzustellen und im Kontext von Frage- und Antwortstellung zu reflektieren.

Modul 21: Bachelor-Arbeit

Inhalt: In der Bachelor-Arbeit gilt es, eine gestalterische und wissenschaftliche Problemstellung zu lösen. Das Ergebnis muss neben der rein schriftlichen Dokumentation auch im sog. Colloquium mündlich verteidigt werden.