

Kommentiertes Vorlesungsverzeichnis

Bachelor Kommunikationsdesign, HTWG Konstanz

Wintersemester 2020/2021

Grundstudium

1. Semester

2. Semester

3. Semester

Hauptstudium

Begleitende Veranstaltungen zum Praxissemester

Pflichtfächer

Wahlfächer

Dozenten

Professoren

Lehrbeauftragte

Grundstudium Übersicht

Fächer	Dozenten	Semester	
Propädeutikum	Prof. Andreas Bechtold	1	3
Kunst- und Kulturgeschichte	Dr. J.-P. Regelman, M. A.	1	4
Schrift und Typografie	Prof. Eva-Maria Heinrich	1	5
Technik: KD1	Robin Auer, M. A., Prof. Brian Switzer	1	6
Zeichnen	Alexander Wucherer, B. A.	1	7
Analytische Bildgestaltung	Prof. Brian Switzer	1	8
Farbtheorie	Alexander Wucherer, B. A.	1	9
Grundlagen Fotografie	Prof. Valentin Wormbs	1	10
Technik Fotografie	Prof. Valentin Wormbs	1	11
Entwerfen und Kreativität	Prof. Karin Kaiser	1	12
Produktion 1	Prof. Karin Kaiser; Jens Weber	1	13
Designgeschichte 2	Prof. Andreas Bechtold; Prof. Valentin Wormbs	1/2/3	14
Corporate Design Grundlagen	Prof. Jochen Rädiker	2	15
Technik: KD 2	Robin Auer, M. A.	2	16
Timebased Design	Prof. Andreas. P. Bechtold	2	17
Schnitt und Sound	Yannic Seitz, M. A.	2	18
Digitale Applikationen	Prof. Jo Wickert	2	19
Entwerfen als Prozess	Prof. Karin Kaiser	2	20
Produktion 2	Jens Weber	2	21
Teamwork und Gruppendynamik	Prof. Andreas Bechtold	2	22
Produktionsumgebung und Software	Niklas Münchbach, M. A.; Nik Volz, M. A.	2	23
Kompl. Dokumente und Liquid Layout	Prof. Jo Wickert	3	24
Technik: KD 3	Prof. Jo Wickert	3	25
Illustration und Animation	Joel Castillo	3	26
Schreiben und Rhetorik	Christoph Siwek, M. A.	3	27
Fachenglisch	Prof. Brian Switzer	3	28
Grundlagen K. i. R.	Prof. Eberhard Schlag	3	29
Technik: 3D-Darstellungen	Yannic Seitz, M. A.	3	30
Entwerfen und Komplexität	Prof. Eva-Maria Heinrich	3	31
Produktion 3	Julian Pelludat, B. A.	3	32

Propädeutikum

Lehrinhalte:

Grundbegriffe, Aufgabenfelder, Berufsbilder im Kommunikationsdesign;

Assessment; Schlüsselkompetenzen für Studium und Beruf; Selbstmanagement in kreativen Berufen; Aufbau und Idee des Konstanzer Curriculums; Organisation und Aufbau von Studiengang und Hochschule

Art:

Vorlesung, Übung, Seminar; 2 SWS | 2 ECTS

Lernziele:

S. nebenstehenden Text.

Leistungsnachweis:

Praktische Arbeit, unbenotet

Literatur:

Wird innerhalb der Veranstaltung bekanntgegeben.

Dozent:

Prof. Andreas Bechtold

Zeit und Ort:

Dienstags, 8:30 bis 10:00 Uhr

Kunst- und Kulturgeschichte

Lehrinhalte:

Die Vorlesung bietet einen Grundkurs der Kunstgeschichte bis in das 20. Jahrhundert anhand bedeutender Wegmarken der Entwicklung der Kunststile und -epochen, bezogen auf Zeichnung und Malerei, Plastik/Skulptur und Architektur. Ausgehend von der Entstehung und den Entstehungszusammenhängen von Kunst vor gut 40000 Jahren werden die klassischen Kunstepochen beispielhaft vorgestellt und ihre wichtigsten Stilmerkmale demonstriert.

Lernziele:

Die Teilnehmenden sollen die wichtigsten Epochen und Stile der Kunstgeschichte beispielhaft kennen und wiedererkennen.

Art:

Vorlesung, Übung, Seminar; 2 SWS | 2 ECTS

Leistungsnachweis:

benotete Referate/Hausarbeiten für BA8 und MAR;
Klausur BKD

Dozent:

Dr. J.-P. Regelman M. A.

Zeit und Ort:

Montags, 9:00 bis 11:30 Uhr

Sonstiges:

Die Vorlesung richtet sich an Studierende der Bachelor-Studiengänge AR und KD.

Schrift und Typografie

Lehrinhalte:

Vermittlung der wesentlichen Grundlagen zu Schrift und Typografie und gezielte gestalterische Anwendung typografischer Methoden und Mittel in Übungen und Kurzprojekten: Schriftgeschichte; Schrift und Buchstaben; Text und Lesbarkeit; Struktur und Raster (Details s. Intranet)

Lernziele:

Basiswissen und grundlegende Entwurfskompetenzen in Bezug auf Schrift und Typografie aneignen; Einblick in typografische Gestaltungsfelder und Einsatzgebiete; das Spektrum visueller Ausdrucksmöglichkeiten, der Charakter- und Identitätsbildung mit typografischen Mitteln erproben; das Innovationspotenzial und Experimentierfeld Schriften und typographischer Entwurf ausloten.

Art:

Vorlesung, Übung, Seminar; 3 SWS | 3 ECTS

Leistungsnachweis:

Übungen, Referat, Kurprojekt, Dokumentation; benotet

Dozentin:

Prof. Eva-Maria Heinrich

Zeit und Ort:

Dienstags, 11:00 bis 13:15 Uhr, L007

Technik: Kommunikationsdesign 1

Lehrinhalte:

Im Kurs werden verschiedene technische Grundlagen behandelt. Dabei gibt es Einführungen in die Programme Illustrator, Photoshop und InDesign mit jeweils passenden Übungen. Außerdem werden Themenbereiche der Produktion angesprochen, die relevant für die Arbeit mit diesen Programmen und die Umsetzung von Projekten sind.

Aufbau von Vektorgrafiken gegenüber Pixelgrafiken;
Umgang mit Auflösung, Farbmodus und Farbtiefe;
Einführung in Bildbearbeitungssoftware; Einführung in Seitenformate und Typografie in gängigen Layoutprogrammen; Umgang mit PDFs, Ausschuss und Druck –
Umgang mit vektorbasierten Programmen

Lernziele:

Die Studierenden sollen erste Handgriffe in den Programmen der Adobe Creative Suite kennenlernen und selbst anwenden können. Zudem sollen die Zusammenhänge zwischen den digitalen Inhalten und den realen Produktionsschritten bewusst werden.

Art:

Vorlesung, Übung; 3 SWS | 3 ECTS

Leistungsnachweis:

Klausur, Übung, Konzept

Dozent:

Robin Auer, M. A.
Prof. Brian Switzer

Zeit und Ort:

Montags, 14:00 bis 17:15 Uhr
Mittwochs, 15:45 bis 16:30 Uhr

Zeichnen

Lehrinhalte:

Auseinandersetzung mit der Anatomie der menschlichen Figur, ihrem kanonischen Aufbau und ihrer Drehung im Raum.

Lernziele:

Erwerb zeichnerischer Fähigkeiten zur Darstellung komplexer Figuren und Gruppen im Raum.

Art:

Vorlesung, Übung; 2 SWS | 2 ECTS

Leistungsnachweis:

Projektabgabe

Analytische Bildgestaltung

Lehrinhalte:

Das Modul vermittelt sowohl Basiswissen als auch praktische Entwurfskompetenz von den Darstellungsmöglichkeiten und Funktionen des Bildes bis zu den Fragen der Komposition und des Layouts und vermittelt den Studierenden Kriterien für die Entwurfsqualität.

Lernziele:

Die Studenten sollen die Grundprinzipien und Techniken von Bildgestaltung: z. B. Proportion, Dynamik, Abstraktion, Bedeutung lernen und gezielt anwenden.

Art:

Vorlesung, Übung; 2 SWS | 5 ECTS

Leistungsnachweis:

Studienarbeit, Entwurf, Projektarbeit, benotet

Literatur:

The Vignelli Canon, Massimo & Lella Vignelli, Lars Muller Publishers, 2009. (pdf frei zugänglich)

Gestaltung, Typografie etc: Ein Handbuch, Damien & Claire Gautier, Niggli, 2010.

Farbtheorie

Lehrinhalte:

Grundlagen der Farbtheorie, der Farbphysik werden in Vorlesungen behandelt. Anhand akademischer Bildanalysen werden die Bedeutung der Hauptfarbkontraste für die Bildkomposition erarbeitet.

Lernziele:

Beherrschen der Grundprinzipien der Eigenschaften und Funktion von Farbe.

Art:

Vorlesung, Übung; 1 SWS | 2 ECTS

Leistungsnachweis:

Klausur, benotet

Grundlagen der Fotografie

Inhaltlich stehen in diesem Semester Fragen zur Internationalität der Stadt Konstanz im Zentrum unserer Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der Fotografie. Worin besteht und wie zeigt sich die Internationalität der Stadt Konstanz? Was erkennt man erst auf den zweiten Blick als etwas, das von verschiedenen Nationen geprägt ist? Wie national darf man denken wenn man sich international positionieren möchte?

Lehrinhalte:

- Fotografische Gestaltungsparameter
- Fotografische Genres (Portrait, Sachaufnahme, Architektur, Reportage)
- Fotografische Herangehensweisen und Stilmittel
- Kamerastandpunkt und Erzählperspektive
- Einzelbild und Bildsequenz
- Beispiele aus der Geschichte der Bilder
- analoge und digitale Präsentationsformen

Lernziele:

- Sicherheit im Umgang mit den grundlegenden fotografischen Gestaltungsparametern
- Erfahrungen mit den meist verbreiteten fotografischen Genres
- Kennenlernen der grundlegenden Prinzipien der Bildgestaltung mit Licht
- Selbständigkeit beim Arbeiten mit digitalen und analogen Kamerasystemen
- Selbständigkeit im Umgang mit professioneller Studioausstattung und Lichtsystemen
- Technisches Verständnis für wesentliche Schritte der fotografischen Produktionskette von der Aufnahme bis zum publizierten Bild

Art:

Vorlesung, Übung; 3 SWS | 4 ECTS

Leistungsnachweis:

Studienarbeit, Laborarbeit, Referat, Klausur

Technik: Fotografie

Lehrinhalte:

- Analoge und digitaleameratechnik (KB-DSLR, MF, GF)
- Studio- und Beleuchtungstechnik
- Analoge Film- und Fotomaterialien
- Dateiformate, Datenhandling, Archivierung
- Farbmanagement
- Scannen (Imacon Flextight)
- digitale Bildbearbeitung (Flexcolor, Photoshop, CaptureOne Pro, DXOptics, Mirage)
- analoge und digitale Ausgabeverfahren (Plotten und Belichten)
- Weiterverarbeitung, Veredelung

Lernziele:

- Sicherheit im Umgang mit den grundlegenden fotografischen Gestaltungsparametern
- Erfahrungen mit den meist verbreiteten fotografischen Genres
- Kennenlernen der grundlegenden Prinzipien der Bildgestaltung mit Licht

- Selbständigkeit beim Arbeiten mit digitalen und analogen Kamerasystemen
- Selbstständigkeit im Umgang mit professioneller Studioausstattung und Lichtsystemen
- Technisches Verständnis für wesentliche Schritte der fotografischen Produktionskette von der Aufnahme bis zum publizierten Bild

Art:

Vorlesung, Übung; 3 SWS | 3 ECTS

Leistungsnachweis:

Klausur und praktische Studienarbeiten

Dozent:

Prof. Valentin Wormbs

Zeit und Ort:

Donnerstags, 9:00 bis 13:00 Uhr, L102

Sonstiges:

Gestaltung und Technik bedingen sich in der Fotografie wechselseitig und werden daher nicht getrennt sondern immer im Bezug zueinander vermittelt.

Entwerfen und Kreativität

Lehrinhalte:

Anregung und Übung kreativer Denkweisen und künstlerisch-gestalterischer Vorgehensweisen: anschauliche, assoziative, divergente Denkweisen; Bedeutung der Vorstellungskraft; experimentelle gestalterische Verfahren; Wege zu eigenständigen ästhetischen Ausdrucksformen; spielerische Sinnggebung auf dem Weg hin zu visueller Kommunikation, Reflexion und Öffnung des persönlichen gestalterischen Ausdrucksrepertoires mittels kleinerer, betreuter Gestaltungsvorhaben.

Art:

Vorlesung, Übung; 2 SWS | 4 ECTS

Leistungsnachweis:

Entwurf und Projektarbeit; benotet

Literatur:

Wird innerhalb der Veranstaltung bekannt gegeben.

Produktion 1

Lehrinhalte:

Fliegende Druckwerkstatt: Für einige Stunden ersteht im gewohnten Arbeitsraum eine Hochdruckwerkstatt, in der das ganze Semester gleichzeitig produzieren kann. Druckmaschine sind die Füße und das Körpergewicht. Mit wenigen Mitteln spannt sich ein Feld auf zwischen Logik, Planung, Experiment und Surprise, zwischen der Party für die Sinne, dem handwerklichem Können und dem leisen wie lauten Scheitern.

Allgemeine Lehrinhalte:

Bewährter wie auch unkonventioneller Umgang mit Material und Methode: Manuelle und einfache, unmittelbar erlebbare Produktions- und Verarbeitungsverfahren wie Hochdruck und Binden, deren logische und materielle Bedingungen und experimentelle Potentiale; Grundeigenschaften verschiedener Papier- und Farbarten; erste handwerkliche Grundtechniken

Art:

Vorlesung, Übung; 2 SWS | 2 ECTS

Leistungsnachweis:

Praktische Arbeit, unbenotet

Designgeschichte 2

Lehrinhalte:

Allgemeine Einführung in die Geschichte der Fotografie und des Films

Lernziele:

Die Studenten sollen die Grundströmungen und Personen der Design- und Filmgeschichte kennenlernen. Dabei ist die kulturelle Relevanz, sowie die Relevanz fürs eigene Schaffen von Bedeutung.

Art:

Vorlesung, Übung, Seminar; 2 SWS | 2 ECTS

Leistungsnachweis:

60-minütige Klausur mit Fragen zu beiden Themengebieten.

Literatur:

Siehe Intranet

Dozenten:

Prof. Andreas Bechtold
Prof. Valentin Wormbs

Zeit und Ort:

Donnerstags, 17:30 bis 19:00 Uhr, (s. Intranet)
Mittwochs, 17:15 bis 18:45 Uhr, (s. Intranet)

Sonstiges:

Wird nur einmal pro Jahr für das 1., 2., und 3. Semester BKD angeboten.

Corporate Design Grundlagen

Lehrinhalte:

Vermittlung von Basiswissen und grundlegenden Entwurfskompetenzen rund um die Gestaltung von Unternehmens-, Marken- und Produktauftritten Klassifizierungen von CD-Elementen. Einordnung diverser Unternehmensauftritte nach den Kriterien Identifikationselement, Gestaltungsprinzip, Typographie, Farbe und Bildsprache. Aufbau einer logischen Markenarchitektur. Übungen zur Umsetzung einfacher Corporate-Design-Prozesse anhand eigener Entwürfe.



Dozent:
Prof. Jochen Rädeler

Zeit und Ort:
S. Intranet

Lernziele:

Aneignung von Basiswissen sowie von grundlegenden gestalterischen Kompetenzen zu Erscheinungsbildern. Erkennen von Gestaltungskonstanten. Gestaltungsvermögen entwickeln für Farb- und Formgestaltung sowie Eigenschaften von Markensystemen im crossmedialen Mix.

Art:

Vorlesung, Übung; 3 SWS | 4 ECTS

Leistungsnachweis:

Referat, benotet.

Praktische Arbeit, benotet.

Literatur:

»Good Design is a tough Job.«

Kirsten Dietz & Jochen Rädeler,

Verlag Hermann Schmidt Mainz,

2. Auflage 2013, ISBN 978-3-87439-827-5

Technik: Kommunikationsdesign 2

Lehrinhalte:

Die Vorlesung beschäftigt sich mit den Programmen InDesign, Illustrator und Photoshop. Dabei sollen möglichst tiefgreifende Kenntnisse vermittelt werden, wie diese Programme funktionieren und gemeinsam genutzt werden können. Dabei werden typografische Fragen im Vordergrund stehen (Raster, InDesign Funktionen). Zudem wird angesprochen, worauf bei Produktionen im Druck geachtet werden muss bezüglich Format und Typografie (Lesbarkeit).

Lernziele:

Die Programme sollen detailliert verstanden werden und alle Funktionen, die wichtig für eine saubere bzw. ordentliche gestalterische Arbeit sind, sollen anwendbar sein.

Art:

Vorlesung, Übung; 2 SWS | 2 ECTS

Leistungsnachweis:

Klausur, Übung.

Literaturempfehlung:

- Lesetypografie, Willberg | Forssman. Verlag Hermann Schmidt.
- Thesen zur Typografie, John D. Berry. Verlag Hermann Schmidt.
- Der Vignelli Canon, Massimo Vignelli. Lars Müller Publishers.
- Erste Hilfe in Typografie, Willberg | Forssman. Verlag Hermann Schmidt.



Dozent:
Robin Auer, M. A.

Zeit und Ort:
Montags, 9:00 bis 12:15 Uhr
14-tägig; Videokonferenz

Lehrinhalte:

In diesem Semester geht es darum, die wohl digitale Abschlussfeier als Fernseh-Show zu produzieren. Das sind Einspieler, Bauchbinden, kleine Animationen; alles, was man eben dafür braucht. Vorher entwickeln wir ein Motion Design der Veranstaltung. Außerdem übertragen wir diese Sendung live ins Internet, sind also auch die Kameraleute, Tonleute, Aufnahmeleitung, Moderatoren

Lernziele:

Sicherheit beim Einsatz von Interaktion und Bewegtbild in digitalen Medien; Einsatz einer Vielzahl von unterschiedlichen digitalen Werkzeugen; Teamarbeit; Aufteilung und Strukturierung komplexer Aufgaben im Team; Einführung in die Narration mit Bewegtbild und Ton; Kameratechnik und Lichtsetzen – Durchführung und Organisation von Dreharbeiten; Grundlagen des dokumentarischen Arbeitens, der Interviewführung und der klassischen Spielfilm- und Fernseh dramaturgie; Storyboard, Einstellungsgrößen, filmische Achsenlehre; Übungen für Schnitt und Mischung

Art:

Vorlesung, Übung; 4 SWS | 4 ECTS

Leistungsnachweis:

Das Erstellen der Fernsehshow. Jeder bekommt während des Semesters eine Reihe von Aufgaben. Die Abgabe selbst findet am Tag der Anschlussfeier statt. Erst am Ende der Show gilt die Leistung erbracht und die Lehrveranstaltung bestanden. Deshalb ist die Anwesenheit an der Feier unabdingbar.

Dozent:

Prof. Andreas Bechtold

Zeit und Ort:

Dienstags, 14:00 bis 17:15 Uhr, L102

Schnitt und Sound

Lehrinhalte:

- Grundlagen Bewegtbild: Analoge und digitale Technik für Film, Video, Broadcast
- Grundlagen Non Lineares Editing: Gestaltungs-Techniken im digitalen Videoschnitt
- Grundlagen digitales Compositing: Visuelles Verdichten und Effektbearbeitung
- Erweiterung realer Filmsequenzen mit virtuellen Inhalten »CGI«
- Bearbeitungsmöglichkeiten: Erstellen eines Movie-Clips nach Vorgabe

Software:

Als Software kommen »Adobe Audition«, »Adobe After-Effects« sowie »Adobe-Premiere zur Anwendung«.

Lernziele:

Die Studierenden sind fähig Montagen in den Bereichen Sound und Bewegtbild vorzunehmen. Weiterhin herrscht ein Grundverständnis für Video- und Tontechnik.

Art:

Vorlesung, Übung; 2 SWS | 3 ECTS

Leistungsnachweis:

Klausur, Abgabe "Montage", ggf. Verbindungen mit Leistungen aus »Timebased Design«

Digitale Applikationen

Lehrinhalt

- Technische Grundlagen von Rechner, Mobilien Devices und Internet
- Technische Grundlagen der Darstellung von Pixel, Vektorabbildungen, RGB, CMYK, sowie diverser Bildformate
- Grundbegriffe aus dem Alltag von Screendesignern
- Grundregeln für Interfacegestaltung
- Vorgehensweise bei der Erstellung von Designs für interaktive Medien
- Der Creative Brief
- Screendesign: Gestaltung eines Look&Feels für eine digitale Anwendung
- digitale Druckvorbereitung (Plakat)

Lernziele:

Projekttablauf bei Entwerfen für digitale Anwendungen kennenlernen – Entwurfsmethoden für Screen-Anwendungen kennenlernen – Fähigkeit visuelle Grundkonzepte für Screendesigns zu entwerfen – Umsetzung von emotionalen Aspekten für mobile Anwendungen

Art:

Vorlesung, Übung; 3 SWS | 4 ECTS

Leistungsnachweis:

Ausgedrucktes Plakat + K60

Dozenten:

Prof. Jo Wickert

Zeit und Ort:

Dienstags, 9:00 bis 12:00 Uhr, L102

Lehrinhalte:

Ein selbst gewählter "Held des Alltags" wird intensiv als Phänomen und in seiner Bedeutung untersucht und per Recherche in seine sozialen und geschichtlichen Zusammenhängen gesetzt. Er wird gestalterisch, erzählend und erklärend verarbeitet, in Kreativprozesse mit offenem Ausgang verwickelt und bildet schließlich den Ausgangspunkt für die inhaltliche und gestalterische Lösung einer selbst gestellten kommunikativen Aufgabe.

Eine kommunikative Gestaltungsaufgabe als betreute individuelle Projektarbeit zielgerichtet lösen sowie präsentieren; klassische Etappen im Entwurfsprozess; abstrahierende und konkretisierende Arbeitsschritte produktiv zueinander in Bezug setzen; die Ausgangslage einer kommunikativen Aufgabe erschließen; wirkungsorientierte Planung und Ausgestaltung von visueller Sprache; sprachliche Vermittlung von Zielen und Erkenntnissen während der anschaulichen Entwurfsarbeit.

Art:

Vorlesung, Übung; 4 SWS | 4 ECTS

Leistungsnachweis:

Projektarbeit, benotet

Literatur:

Wird innerhalb der Veranstaltung bekanntgegeben.

Dozentin:

Prof. Karin Kaiser

Zeit und Ort:

Mittwochs, 14:00 bis 16:15 Uhr
Videokonferenz

Produktion 2

Lehrinhalte:

Theoretische Einführung in den Offsetdruck; Probleme und Besonderheiten in der industriellen Produktion von Druckerzeugnissen; Veredelungsmöglichkeiten von Druckerzeugnissen

Lernziele:

Den Studierenden werden die Prinzipien des Offsetdrucks und der Veredelung von Druckerzeugnissen vermittelt. Es werden die Unterschiede und Besonderheiten zwischen dem Offset- und den anderen Druckverfahren bzw. zwischen der industriellen und der handwerklichen Produktion behandelt.

Art:

Vorlesung, Übung; 1 SWS | 2 ECTS

Leistungsnachweis:

Anwesenheitspflicht

Teamwork und Gruppendynamik

Lehrinhalte:

Grundkenntnisse in gruppendynamischen Prozessen und Projektmanagement.

Vorbereitung, Organisation und Durchführung eines komplexen Events, in diesem Fall der Abschlussfeier der Studiengänge am Ende des Semesters.

Lernziele:

Praxisbezogene Teamorganisation, Kenntnis gruppendynamischer Prozesse.



Art:

Gruppenarbeit; 1 SWS | 2 ECTS

Leistungsnachweis:

Erfolgreiche Durchführung der Semesterausstellung und des Abschlussfestes; Abbau der Ausstellung bis zum 18.2.2020. Jeder Student bekommt verschiedene Aufgaben die sowohl in der Vorbereitung, der Durchführung, wie der Nachbereitung der Feier zu erledigen sind. Nur die vollkommene und befriedigende Durchführung aller Aufgaben wird als Leistung anerkannt.

Dozent:

Prof. Andreas Bechtold

Zeit und Ort:

Dienstags, 17:30 bis 18:15 Uhr

Produktionsumgebung und Software

Lehrinhalt:

Was ist ein Wireframe, wobei hilft mir ein Raster und warum sind Pixel im Webdesign schon lange nicht mehr das Maß aller Dinge?

In der Vorlesung "Digitale Applikationen" beantworten wir nicht nur elementare Fragen wie diese, sondern lernen auch anhand von Beispielen, Übungen und einer semesterbegleitenden Projektarbeit welche Techniken, Arbeitsmethoden und Denkansätze für das Erstellen einer gelungenen Website nötig sind.

Lernziele:

Vermittlung grundlegender Kenntnisse im Bereich Screendesign sowie Einblicke in elementare Tools und Techniken zur Gestaltung und Umsetzung von Websites.

Art:

Studienarbeit, Entwurf, Projektarbeit, Laborarbeit, praktische Arbeit; 3 SWS | 4 ECTS

Leistungsnachweis:

Gestaltung und Programmierung einer Website, Präsentation und Zwischenpräsentation

Dozent:

Niklas Münchbach, M. A.
Dominik Volz, M. A.

Zeit und Ort:

Montags, 16:00 bis 17:30 Uhr
Einzeltermine und Videokonferenz

Lehrinhalte/Projekt:

Wir untersuchen zunächst individuell jeweils ein Produkt im Kontext der jeweiligen Benutzung. Auf der Grundlage der Ergebnisse entwickeln wir daraus Interaktionskonzepte die sich digital abbilden lassen. So kann aus einem Produkt ein digitaler Service werden. Diesen Service gestalten wir und projizieren die Interfaces auf unterschiedliche Medien (Screen, Mobile Device, iPad usw.). Letztlich entsteht ein responsives Design und ein dazugehöriger Styleguide.

Lernziele:

- Analyse komplexer Aufgaben für Interface Projekte
- Sicherheit im Umgang der Begriffe Service Design, Design Thinking, User Experience (UX) und Usability
- Entwicklung von User Journeys als Grundlage einer UX
- Analyse der Funktionen – Umsetzung in Interfaces
- Aufbau und Struktur digitaler Projekte
- Grundbegriffe: “Digitales Marketing” und “Media-planung”
- Erste Schritte in VR: Funktionsweise, Hardware,

Software und Fragen die sich für Interfacedesigner ergeben.

Art:

Studienarbeit, Entwurf, Projektarbeit, Laborarbeit, praktische Arbeit / 3. Semester / Kontaktzeit 3 SWS / 4 ECTS / Modul BKD 11

Leistungsnachweis:

Studienarbeit, Referat

Dozent:

Prof. Jo Wickert

Zeit und Ort:

Donnerstags, L007
Blocktermine

Technik: Kommunikationsdesign 3

Lehrinhalte:

Technische Grundlagen zum Projekt

Lernziele:

- Verständnis für flexible Raster für Bildschirm und Ausdruck
- Programme im Umfeld digitaler Applikationen: Sketch, Marvel, Flinto u.s.w. – Kenntnisse über Methoden für die Gestaltung von Design-Systemen im Gegensatz zu Einzelansichten
- Kenntnisse der Übergabeformate für die spätere Programmierung
- Kenntnisse über die Anwendung von Interaktionsprinzipien
- Sicherheit im Umgang der Begriffe Service Design, Design Thinking, User Experience (UX) und Usability

Art:

Studienarbeit, Entwurf, Projektarbeit, Laborarbeit, praktische Arbeit; 3 SWS | 4 ECTS

Dozent:

Prof. Jo Wickert

Zeit und Ort:

Donnerstags, L007
Blocktermine

Course content:

Students learn the fundamentals of illustration practices with an emphasis on ideation and visual problem-solving techniques. Creative strategies are practiced in a range of studio assignments.

Learning goals:

- 1) Combine creative process and ideation techniques to assignment briefs.
- 2) Explore numerous methods of representation using visual narrative and symbolism.
- 3) Apply drawing abilities and creative thinking to visual communication.
- 4) Blend self-expression with a mutual understanding of illustration solutions.
- 5) Assess the strength of visual solutions.

Type:

Lecture, exercise, assignment submissions, critique;
3 SWS | 3 ECTS

Course Requirements:

Assignment submissions (sketches, linear, final art), participation (attendance, exercise, critique presentations)

Schreiben und Rhetorik

Lehrinhalte:

Schreiben und Rhetorik versteht sich als Einführung in das konzeptionelle Arbeiten unter Berücksichtigung wissenschaftlicher Standards. Jede Form des Kommunikationsdesigns ist letztlich die Antwort auf eine konkrete Frage, die Lösung eines kommunikativen Problems, die realisierte These zu einem bestimmten Thema. Diese Veranstaltung vermittelt konzeptionelle und kreative Techniken und Strategien, ein Thema umfassend zu erschließen, auf dieser Basis eine These zu formulieren und darauf aufbauend maßgeschneiderte Kommunikationslösungen zu entwickeln.

Lernziele:

Ziel der Veranstaltung ist die Entwicklung eines formalschlüssigen, argumentativ logischen, thematisch überzeugenden Gesamtkonzepts, das anhand konkreter Aufgaben erarbeitet werden soll.

Art:

Vorlesung, Übung; 3 SWS | 3 ECTS

Leistungsnachweis:

Prüfung: Laborarbeit, Bericht, Referat; benotet

Literatur:

s. Liste im Intranet zum Download.

Zusätzlich zur Anschaffung empfohlen:

Niederhauser, Jürg: Duden Ratgeber. Die schriftliche Arbeit. 2. Auflage. 2015. (7,99 Euro)

Fachenglisch

Lehrinhalte:

Übung von Dialogen (einfache Konversation bis hin zu Fachdiskussionen); Präsentieren; Vermittlung von Fachvokabular für den Bereich Kommunikationsdesign; Schreiben von Praktikums-Bewerbungsanschreiben auf Englisch; Falls die Zeit reicht: kritisches Studium von schriftlichen Texten.

Lernziele:

Selbstsicherheit bei der Kommunikation in der in der englischen Sprache. (Hör-, Sprech-, Lesefähigkeiten).

Art:

Vorlesung, Übung; 1 SWS | 2 ECTS

Leistungsnachweis:

- 1.) rege Mitarbeit im Kurs, Anwesenheit (like, be there or be square)
- 2.) Abgabe: Bewerbungsschreibens und Lebenslauf (in english of course)
- 3.) Vokabelquiz

Literatur:

Siehe Vokabeln.

Dozent:
Prof. Brian Switzer

Zeit und Ort:
Montags, 10:00 bis 11:30 Uhr
Videokonferenz

Lehrinhalte:

Inszenierung von Erlebnisräumen: Ausstellungen, Museen, Messen, Showrooms, Interventionen im öffentlichen Raum;

Grundlagen der Konzeptentwicklung, Dramaturgie und Storytelling, Raum und Inszenierung;

Grundlagen der Wirkung von Gestaltungsparametern: Inhalt, Raum, Parcours, Narration und Informationsvermittlung, Licht, Medien, Grafik, Ton.

Anwendung der Gestaltungsparameter im Rahmen einer Übung. Aufgabenstellung ist es, ein selbst gestelltes literarisches Thema in den Raum zu übersetzen. Der inhaltliche Schwerpunkt der Arbeit kann selbst gewählt werden. Es wird empfohlen eine Erzählung oder einen Roman auszuwählen. Im Verlauf der individuellen Projektarbeit werden die Inhalte durch die Gestaltungsparameter Raum, Licht, Grafik, Ton und Medien interpretiert und in den Raum übertragen.

Art:

Vorlesung, Übung; 3 SWS | 4 ECTS

Lernziele:

Die Lehrveranstaltung möchte ein erstes Verständnis für die Komplexität dieser Aufgaben und für die Vielfalt der zur Verfügung stehenden Gestaltungsmittel sowie für die Umsetzung in die Praxis vermitteln.

Leistungsnachweis:

Konzeptmodelle, Skizzen, 3D-Visualisierungen, 1:50 Modell und evtl. 1:1 Ausschnitte im Realraum, Booklet, Plakat sowie die Präsentation des Projektes in der Semesterausstellung sind Bestandteil der Arbeit.

Dozent:

Prof. Eberhard Schlag

Zeit und Ort:

Mittwochs, 14:30 bis 17:00 Uhr
Videokonferenz

Technik: 3D-Darstellungen

Lehrinhalte:

Einführung in die Gestaltung von virtuellen 3D-Objekten und Räumen als Gestaltungsoption und erweitertes Mittel der Visualisierung im Kommunikationsdesign.

Einführung in die unterschiedlichen Modelling Techniken, Texturierung, Lightening und Rendering einer Szenerie.

Hier können unterschiedliche stilistische Ausarbeitungen erprobt werden. Vom Comicstil bis zur »naturidentischen« Reproduktion und die Einbindung von virtuellen Objekten in eine reale Szenerie (Fotografie und Film). Einführung in erste 3D-Animationstechniken zur Erstellung von Bewegtbild und Kennenlernen der technischen Voraussetzungen für die Einbindung in den filmischen Postproduktionsprozess.

Folgende Begrifflichkeiten und fachspezifische Inhalte in Stichworten: Parametrische Objekte, Polygon Objekte, Rotationssymmetrische Objekte, Sculpting, Subdivision Meshes, Textur- und Shading Materialien, Global Illumination, Ambient Occlusion, Perspektivische Rekonstruktionen, Motion Tracking, MultiPass Rendering ...

Dozent:
Yannic Seitz, M. A.

Zeit und Ort:
Dienstags, 11:30 bis 13:00 Uhr
Einzeltermine und Videokonferenz

Lernziele:

Erste einfache bis komplexere 3D Objekte sowie Rauminszenierungen modellieren, final visualisieren und für weiterführende Design Arbeiten zu nutzen.

Die Studierenden können die heutigen oft hochspezialisierten 3D Arbeitsprozesse für das statische Bild, für das bewegte Bild und für interaktive Rauminstallationen in der Unterhaltungs- und Werbebranche, in der öffentlichen Kommunikation und als künstlerische Ausdrucksform einschätzen und deren Aufwand bewerten. Grundlagen im Umgang mit der 3D-Bearbeitungssoftware Cinema4D (MAXON)

Art:

Vorlesung, Übung; 2 SWS | 3 ECTS

Leistungsnachweis:

Klausur, Abgabe »generativer 3D-Grafik-Loop« Benotet.

Literatur:

Im Laufe der Lehrveranstaltung.

Entwerfen und Komplexität

Lehrinhalte:

Anhand der betreuten Lösung einer Kommunikationsdesign-Aufgabe wird eine konzeptionelle Herangehensweise beim Entwerfen erprobt und verinnerlicht; es werden erweiterte Entwurfskompetenzen hin zum komplexeren Zusammenspiel gestalterischer Mittel, kommunikativer Strategien und unterschiedlicher Medien erworben;

Aneignung von Methoden für die Durchdringen und Strukturierung der Aufgabenstellung auf inhaltlicher, gestalterischer und organisatorischer Ebene und zur geeigneten Abbildung der Arbeitsprozesse und -ergebnisse; Erwerb von Basiswissen über Standards und Prozesse der professionellen Medienproduktion.

Art:

Vorlesung, Übung; 4 SWS | 4 ECTS

Leistungsnachweis:

Projektarbeit (Konzeption, Entwurf, Präsentation, Dokumentation), benotet

Produktion 3

Lehrinhalte:

Der Kurs mit dem Schwerpunkt Produktion ist in drei Blöcke aufgeteilt:

1. Druckvorstufe
2. Verarbeitung und Produktion
3. Digitale Produktion
und begleitet das Modul 14: Entwerfen 3.

Die Studierenden bekommen Grundkenntnisse vermittelt über:

- Papier (Papiereigenschaften, Papierauswahl etc.)
- Druckveredelung und Bindung
- Farbmanagement (Farbräume, Farbprofile, verwalten von Farbprofilen in Adobe CS, Monitorkalibrierung, ...)
- Reinzeichnung und Druckdatenvorbereitung
- Verwendete Geräte und Materialien im Open Innovation Lab (Aufgrund des eingeschränkten Betriebes, wird dieser Teil in angebrachter Weise nachgeholt – entschuldigt bitte)

Art:

Vorlesung, Übung; 1 SWS | 2 ECTS

Lernziele:

Die Studierenden erlernen Grundkenntnisse der Produktion. Sie sind in der Lage eigenständig ein Projekt zu realisieren und zu produzieren.

Leistungsnachweis:

Übung, Abgaben (4 von 4)

Dozent:

Julian Pelludat, M. A.

Zeit und Ort:

Extratermine (s. Intranet)

Hauptstudium Übersicht

Veranstaltungen zum Praxissemester

Vor- und nachbereitende Blockveranstaltung	Prof. Jo Wickert	34
--	------------------	----

Pflichtfächer

Marketing (obligatorisch)	Dipl.-Oec. Clemens Berger	36
Berufsfeld	Prof. Brian Switzer	37
Projektmanagement, Kalkulation, Recht		
Teamwork und Konfliktmanagement	Prof. Jochen Rädeker	38
Repetitorium I+II	Prof. Andreas Bechtold; Prof. Jo Wickert	39
Massenkommunikation (obligatorisch)	Prof. Dr. Volker Friedrich	40
Lektürekurs	Prof. Dr. Volker Friedrich	41
Interkulturelle Kompetenz	Prof. Valentin Wormbs	42

Wahlpflichtfächer

»Philosophie-Kolloquium«	Prof. Dr. Volker Friedrich	43
»Grundbegriffe der Philosophie«	Prof. Dr. Volker Friedrich	44
»Storytelling«	Prof. Andreas Bechtold	45
»Multiscript Typography«	Prof. Eva-Maria Heinrich	46
»Design Visions«	Prof. Judith Grieshaber	47

Marken und Identitäten:

»Play. Create. Learn. Play.«	Prof. Jo Wickert	48
------------------------------	------------------	----

Konzepte und Kampagnen:

»Konstanz (post)kolonial«	Prof. Eva-Maria Heinrich	49
»Visual Complexity«	Dipl.-Ing. Dipl.-Des. Dirk Schubert	50

Medien und Publikationen:

»Ins Auge blicken – Rassismus«	Prof. Andreas Bechtold	51
»Schuld und Schulden«	Prof. Karin Kaiser	52

Methode und Experiment:

»Auslassung, Übertreibung, Zitat«	Prof. Valentin Wormbs	53
-----------------------------------	-----------------------	----

Studium generale

Vorbereitende und nachbereitende Blockveranstaltung

Lehrinhalte:

Die Termine der vorbereitenden Blockveranstaltung sind Pflicht. Hier wird in Inhaltliches wie Organisatorisches rund um das Thema Praktikum / Integriertes praktisches Studiensemester eingeführt sowie zur Suche/Auswahl von Praktikumsgebern und zu Strategien der Bewerbung beraten. Die Präsentationen nach dem Praxissemester sind Prüfungspflichtteil und zusammen mit dem schriftlichen Praxissemesterbericht und dem Zeugnis des Praktikumsgebers letzte Bausteine zur Anerkennung des 4. Semesters.

Art:

Begleitende Blockveranstaltungen des Moduls
Integriertes praktisches Studiensemester;
1 SWS | 2 ECTS

Dozent:
Prof. Jo Wickert

Zeit und Ort:
Wird bekannt gegeben.

Ausbildung in der Praxis

Das vierte, fünfte oder sechste Semester des Bachelorstudiums ist ein integriertes praktisches Studiensemester, »PSS«. Dieses Praxissemester ist ein in der Studien- und Prüfungsordnung fest verankerter Bestandteil des Hauptstudiums und wird zum Abschluss des Studiums benötigt. Für die Zulassung zum PSS ist ein abgeschlossenes Grundstudium erforderlich.

Für die Praktikumsstelle kommen in der Regel solche Betriebe in Frage, die sich neben der besonders qualifizierten Gestaltung von Medien auch mit konzeptionellen Aufgaben befassen. Auslandspraktika werden ausdrücklich empfohlen und unterstützt.

Ziele im Praxissemester sind die Vermittlung eines Überblicks über die Arbeitsweisen im professionellen gestalterischen Umfeld, Einblicke in komplexe Arbeitszusammenhänge, das Kennenlernen anspruchsvoller Gestaltungsaufträge und gestalterischer Arbeitsfelder genauso wie die Teilnahme an Kundengesprächen oder die Übung von Teamarbeit.

Chile, Australien, die USA, Great Britain oder vielleicht ein skandinavisches Land? Auslandspraktika sind ausdrücklich von uns empfohlen und erwünscht.

Art:

Ausbildung in der Praxis

95 Präsenztage im Betrieb | 28 ECTS

Marketing

Lehrinhalte:

In dieser Lehrveranstaltung befassen wir uns mit den Grundlagen des Marketing im Betrieb und den damit verbundenen Wirkungs- und Instrumentalebenen (Angebots-, Kommunikations- und Distributionspolitik).

Art:

Vorlesung, Übung, Seminar; 2 SWS | 2 ECTS

Leistungsnachweis:

Regelmäßige Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, sowie der Präsentation einer marketingrelevanten Fallstudie (15 Minuten zu Beginn der Veranstaltung) plus Anwesenheitspflicht.

Dozent:

Dipl.-Oec Clemens Berger

Zeit und Ort:

Mittwochs, 9:45 bis 11:15 Uhr, L302

Berufsfeld

Lehrinhalte:

- Hilfestellung beim Übergang zum Berufsleben
- Vermittlung beruflicher Perspektiven und Möglichkeiten
- Informationen zu Bewerbung, Existenzgründung, Entgeltberechnung, Akquisition und Auftragsabwicklung

Lernziele:

- Kompetenzen zum Berufseinstieg
- Grundlegende Fähigkeiten zur Existenzgründung
- Präsentationstechniken erweitern

Art:

Vorlesung, Übung; 2 SWS | 2 ECTS

Leistungsnachweis:

Teilnahme, Präsentation

Teamwork und Konfliktmanagement, sowie Projektmanagement, Kalkulation, Recht

Achtung: Beide Module werden im Verbund gelehrt und können nur zusammen gebucht werden

Inhalte:

Grundbegriffe marktwirtschaftlichen Denkens unter besonderer Berücksichtigung des Marktumfeldes für Kommunikationsdesigner; Recht im Kommunikationsdesign: Urheber- und Nutzungsrechte; Handelsrechtliche Grundlagen; Projektstrukturen (agil /Scrum, Wasserfall; Geeignete Software und Tools zur Workflowunterstützung (Kanbanboards, Trello, Slack, Jira/Confluence, asana, Google Docs etc); stationäres / cloudbasiertes Arbeiten; Aufbau eines schlüssigen Projektmanagements als Basis für eine erfolgreiche Abrechnung, Teambuilding und Zusammenarbeit im Team, Zusammenarbeit mit dem Kunden; Risikopotenziale und Konfliktlösungsstrategien bei der Arbeit an Projekten.; Kalkulationsgrundlagen; Rechtssichere und schlüssige Angebotserstellung und Kalkulation; Abgleich von Potenzialen und Risiken freier oder angestellter Tätigkeit; Gehaltsstrukturen.

Art:

Seminar (T u K); 1 SWS | 2 ECTS

Seminar (Pm, K, R); 2 SWS | 3 ECTS

Leistungsnachweis:

Für Teamwork und Konfliktmanagement:

Seminararbeit

Für Projektmanagement, Kalkulation, Recht:

Klausur 60min, benotet

Dozent:

Prof. Jochen Rädeker

Zeit und Ort:

Siehe Intranet

Repetitorium I+II

Lehrinhalte:

Zu Beginn arbeiten wir an den Themen der Bachelor-Thesis. Ist das Thema tragfähig, gibt es genug her? Ist die Aufgabe zu weit gestellt und zu groß? Was ist der Kern der selbst gestellten Aufgabe? Im zweiten Schritt geht es um die rechte Recherche und das richtige Zitieren. Im dritten Schritt machen wir uns Gedanken darüber, was die Inhalte der Arbeit sein könnten und wie aus diesen eine Gestaltung abgeleitet werden könnten. In der Woche vor der Präsentation wird zum ersten die sinnvolle Dramaturgie einer Präsentation und der Gestaltung der Folien vermittelt. Wir beschäftigen uns mit dem Umgang mit Nervosität, richtigem Atmen und dem ganzen Streß, um das alles fruchtbar zu machen.

Art:

Vorlesung, Übung; 2 SWS | 2 ECTS

Lernziele:

Dramaturgie einer Präsentation kennen und anwenden; Umgang mit Nervosität, dem Körper und der Stimme in einer Präsentationssituation; Folienaufbau; Konzeption, Planung und Umsetzung einer Bachelor-Thesis; Recherche und wissenschaftliches Arbeiten

Massenkommunikation

Lehrinhalte:

Wie Massen mit kommunikativen Mitteln beeinflusst werden können, ist ein alte Frage, der sich die Rhetorik bereits in der Antike angenommen hat. Ihre Antworten auf diese Frage haben Grundlagen gelegt, die nach wie vor relevant sind – wer sich mit Kommunikation und ihrer Gestaltung befasst, kann von diesem Wissen profitieren, deshalb wird die Vorlesung dieses Wissen beleuchten. Im modernen Sinne ist Massenkommunikation an das Aufkommen der Massenmedien geknüpft, die völlig neue Wege der Meinungs-, Einstellungs- und Verhaltensbeeinflussung eröffnet haben und somit auch medienethische Diskussionen. In der Vorlesung werden wir uns die für die Arbeit von Kommunikationsdesignern wichtigsten Grundlagen der massenmedialen Kommunikation erarbeiten.

Art:

Übung, Seminar; 2 SWS | 2 ECTS

Lernziele:

- Überblickswissen über Massenkommunikation,
- Grundlagenwissen über Massenmedien, ihre Funktion und Steuerung,
- Grundlagenwissen über strategische Kommunikation und Meinungsbeeinflussung und
- medienethische Kritikfähigkeit erwerben.

Literatur:

- Canetti, Elias: Masse und Macht. Frankfurt am Main: Fischer, 1992.
- Ortega y Gasset, José: Der Aufstand der Massen. Diverse Ausgaben.
- Bernays, Edward: Propaganda. Die Kunst der Public Relations. Berlin: Orange-Press, 2017(8).
- Friedrich, Volker: Massen, Medien, Menschen. Aspekte philosophischer Anthropologie im Zeitalter der Massenmedien. Münster: Lit-Verlag, 2012.

Dozent:

Prof. Dr. Volker Friedrich

Zeit und Ort:

Montags, 11:00 bis 12:30 Uhr
Videokonferenz

Lektürekurs

Lehrinhalte:

Einführend werden wir uns mit verschiedenen Lesetechniken beschäftigen, insbesondere methodische, vertiefende und kritische Lektüre und deren systematische Auswertung wird dabei im Fokus stehen. Angewendet werden diese Kenntnisse auf die gemeinsame Lektüre (zumindest) eines Buches. Der Dozent wird den Teilnehmer mehrere Titel zur Auswahl stellen.

Lernziele:

- Steigerung der Lesekompetenz;
- Steigerung der Diskurs-, Kritik- und Ausdrucksfähigkeit;
- Aneignung von hermeneutischen Kenntnissen und wissenschaftlichen Arbeitstechniken.

Art:

Vorlesung, Übung, Seminar; 2 SWS | 2 ECTS

Diese Lehrveranstaltung kann, nach Rücksprache mit dem Dozenten und soweit noch Plätze frei wären, auch von MKD-Studenten als Wahlfach besucht werden.

Leistungsnachweis:

- Anlegen von Kollektaneen;
- Referate.

Literatur:

- Adler, Mortimer J.; Doren, Charles Van: Wie man ein Buch liest. Frankfurt am Main 2007.
- Werder, Lutz von: Grundkurs des wissenschaftlichen Lesens. Berlin 1995.

Dozent:
Prof. Dr. Volker Friedrich

Zeit und Ort:
Dienstags, 17:30 bis 19:00 Uhr, L205

Lehrinhalte:

Die Stadt Konstanz hat im Februar 2020 unter der Leitung von Dr. David Tchakoura, dem Integrationsbeauftragten der Stadt Konstanz, einen 18-monatigen Prozess zur Entwicklung eines Handlungskonzeptes »Konstanz: Internationale Stadt« in Gang gesetzt. Innerhalb dieses langfristig angelegten Projekts gibt es viele Möglichkeiten sich konzeptionell und praktisch gestaltend als Kommunikationsdesigner zu beteiligen. Von der Bestandsaufnahme vorhandener internationaler Aspekte und Berührungspunkte über die Visualisierung wünschenswerter oder zu befürchtender Auswirkungen der Globalisierung bis hin zur kritischen Auseinandersetzung mit internationalen Bildkulturen oder einem abstrakten Begriff wie »Nation« sind viele Ansätze denkbar. Das Projekt verabschiedet sich bewusst von der Verwendung des Begriffs »Integration« für ein gelingendes Miteinander, weil dieser Begriff falsche Annahmen über eine vermeintlich homogene Mehrheitsgesellschaft« als Voraussetzungen hat und das Themenfeld zu eng auf Flüchtlinge und Migration beschränkt.

Art:

Vorlesung, Übung, Seminar; 2 SWS | 2 ECTS

Lernziele:

Einblick in die Komplexität praktischer, interkultureller Arbeit. Kennenlernen von Methoden und Denkansätzen aus den Sozialwissenschaften. Erweiterung des eigenen konzeptionellen und gestalterischen Spektrums.

Leistungsnachweis:

regelmäßige, aktive Teilnahme, Kurzreferat(e), praktische Studienarbeiten

Literatur:

Siehe Intranet

Dozent:

Prof. Valentin Wormbs

Zeit und Ort:

Dienstags, 9:45 bis 11:15 Uhr
Videokonferenz

Philosophie-Kolloquium

Inhalte:

Das Kolloquium bietet Hörern der Vorlesung »Grundbegriffe der Philosophie« die Möglichkeit, ihre Auseinandersetzung mit Philosophie in gemeinsamen Lektüren und Diskussionen zu vertiefen.

Die Teilnehmer erlernen geisteswissenschaftliche Methoden, um ihre Lese- und Argumentationskompetenzen auszubauen.

Die Teilnehmer lesen philosophische Texte und diskutieren philosophische Fragen. Zudem kommen geistige Übungen der Philosophie zur Sprache und zur Anwendung sowie generell hermeneutische, diskursive und rhetorische Verfahren.

Die Teilnahme am »Philosophie-Kolloquium« setzt den Besuch der Vorlesung »Grundbegriffe der Philosophie« voraus. Angemeldete Teilnehmer erhalten ein Kennwort, mit der sie sich auf eine Internetseite einloggen können, auf der sie Aufgaben zu den Podcasts gestellt bekommen. Zudem wirken sie an Diskussionen im Blog mit.

Art:

Vorlesung, Seminar, Übung; 3 SWS | 3 ECTS

Lernziele:

- Erfahrungen mit geisteswissenschaftliche Methoden sammeln
- Lese- und Argumentationskompetenzen ausbauen

Leistungsnachweis:

- Verfassen von Diskussionsbeiträgen
- Mitarbeit am Blog, Verfassen von Kommentaren

Literatur:

Wird in den Sitzungen bekannt gegeben.

Dozent:

Prof. Dr. Volker Friedrich

Zeit und Ort:

Montags, 15:45 bis 17:00 Uhr
Viedokonferenz

Grundbegriffe der Philosophie

Inhalte:

Die Vorlesung stellt Grundbegriffe der Philosophie wie Vernunft, Gerechtigkeit, Wissenschaft, Zeit, Kritik, Politik vor und erläutert deren Entstehung, Bedeutung und Aktualität. Die Vorlesung wendet sich an Hörer ohne Vorwissen und legt – auch anhand aktueller Beispiele – dar, dass Philosophie vom Einzelnen als lebensorientierende Disziplin ebenso wie allgemein als Grundlagendisziplin genutzt werden kann.

Die Hörer können Überblickswissen über die Philosophie und einige ihrer Grundbegriffe erwerben, somit ihre Allgemeinbildung vertiefen, interdisziplinäre Diskursfähigkeit ausbauen und sich im kritischen Denken üben.

Einige der zentralen Begriffe, Ideen und Themen der Philosophie werden vorgestellt und in ihrer Entwicklung und Aktualität dargelegt.

Der Dozent hält eine klassische Vorlesung und stellt sie als Podcasts (Hördateien) online.

Art:

Vorlesung, Seminar, Übung; 3 SWS | 3 ECTS

Lernziele:

- Überblickswissen über die Philosophie und ihre Grundbegriffe erwerben;
- Allgemeinbildung vertiefen;
- interdisziplinäre Diskursfähigkeit ausbauen;
- kritisches Denken üben

Leistungsnachweis:

Wird in der Vorlesung dargelegt.

Literatur:

Wird in den Sitzungen bekannt gegeben.

Dozent:

Prof. Dr. Volker Friedrich

Zeit und Ort:

Montags, 17:15 bis 18:45 Uhr
Viedokonferenz

Lehrinhalte:

Wir möchten in diesem Kurs die Methodik des Storytellings kennenlernen. Einerseits wollen wir die Kompetenz erlangen, zu entscheiden, inwieweit »Storytelling« als Lösung eingesetzt werden kann, und andererseits wollen wir den Kurs in die Lage versetzen, zu verstehen, wie Storytelling funktioniert und wie man Geschichten mit gutem Inhalten schaffen kann. In jedem Fall sollte die »Story« der Ausgangspunkt für die kreative Lösung sein. Zu Beginn klären wir die zentralen Begriffe und Bausteine kennen: »Geschichte«, »Erzählung«, »Raum und Zeit«, »Handlung«, »Figur«, »Ereignis« etc. In einem zweiten Schritt erwerben wir uns Kenntnisse in den Strukturen von Erzählungen: Hier spielen die Überlegungen Aristoteles', Vladimir Propps, Gustav Freytags, Joseph Campells u.a. eine gewichtige Rolle. Danach widmen wir uns Methoden der Storygenerierung, wie sie zum Beispiel Syd Field oder auch Christopher Vogler nutzen. Im Anschluss widmen wir uns der Frage, warum wir überhaupt erzählen und betrachten das Menschenbild des Homo Narrans.

Art:

Vorlesung, Übung, Projekt; 2 SWS | 2 bis 4 ECTS

Leistungsnachweis

Pünktlicher Besuch der Veranstaltung, das Lesen der Texte sowie die Mitarbeit in den Vorlesungen.

Literatur:

Siehe Intranet

Dozent:

Prof. Andreas Bechtold

Zeit und Ort:

Mittwochs, 9:45 bis 11:15 Uhr
Videokonferenz

Multiscript Typography

Aufgabe:

Für eine selbstgewählte Sprache in nicht-lateinischer Schrift wird ein Schriftplakat gestaltet. Das Leseplakat mit Fernwirkung zeigt die wichtigsten typographischen Merkmale und Anwendungsregeln im Zusammenspiel mit dem lateinischen Alphabet sowie interessante historisch oder kulturelle Aspekte dieser Schrift. (Alternativ können diakritische Zeichen und phonetische Ligaturen des Lateinischen Alphabets thematisiert werden oder die historische Entwicklung der Schriften und Schriftsysteme der Welt.) Das erworbene typografische Fachwissen fließt zudem strukturiert, systematisiert und visuell gestaltet in ein Multiscript-Kompendium (Handbuch) des gesamten Kurses ein, in Form eines Kapitels.

Art:

Vorlesung, Seminar, Übung; 3 SWS | 3 ECTS

Lernziele:

Ausgehend von einer nach wie vor vorherrschenden eurozentrischen Sicht auf Typografie mit Fokus auf das lateinische Alphabet soll der Blick geweitet und Wissen über andere existierende Schriften, deren reicher Kulturgeschichte, Innovationskraft und typografischer Ausdrucksmöglichkeit und Ästhetik, erworben werden. Exemplarisch sollen Schriften der Welt exploriert, typographisch untersucht und angewendet werden. Spezifisches Fachwissen über die konkrete typographische Gestaltung mit mehrsprachigen und multiskripturalen Layouts wird erworben, erprobt und angewendet.

Leistungsnachweis:

Referat und Kurzprojekt, Gruppenarbeit, benotet

Literatur:

s. Intranet

Dozent:

Prof. Eva-Maria Heinrich

Zeit und Ort:

Mittwochs, 9:00 bis 11:15 Uhr
Videokonferenz + Einzeltermine

Lehrinhalte:

Die Studierenden gehen den Fragen nach, welche Aufgaben das Kommunikationsdesign innerhalb einer globalen Gesellschaft hat und in Zukunft wahrnehmen wird.

Wo stehen wir und wo soll die Reise hingehen? Wie wollen wir leben und arbeiten – und wer sind wir überhaupt? Und woher nehmen wir unsere Inspiration? Im Wahlfach »Design Visions« stellen die Studierenden einen Fragenkatalog in Anlehnung an Max Frisch zusammen und interviewen damit renommierte Gestalter, die sie selbst kontaktieren. Dabei geht es in erster Linie nicht darum Antworten zu finden, sondern darum die richtigen Fragen zu stellen – und sich dann von den Antworten inspirieren zu lassen.

Wozu? Zu eigenen Texten und vor allem zu eigener Gestaltung. Entstehen soll ein Buch, in dem es nicht um einfache Lösungen geht, sondern um geistvolle, visionäre Anregungen, die die Zeiten überdauern. Ein Buch, in dem Ihr immer wieder gerne blättert und das Euch durch ein Gestalterleben begleiten kann.

Art:

Vorlesung, Übung, Projekt; 3 SWS | 3 ECTS; benotet

Leistungsnachweis

Abgabe von gestalteten Interviews (einzeln oder als Serie) zu den selbst gewählten Designerpersönlichkeiten und mit sich selbst.

Die Visionen gestaltet und in dem Gesamtbuch integriert. Format und Menge wird vorgegeben.

Die gesamte Arbeit ist in einem Workbook zu dokumentieren und die einzelnen Schritte zu begründen. Die Struktur des Workbooks ist zu entwerfen, wobei ein Kapitel „lesson learned“ enthalten sein muss. Professionelle Präsentation.

Literatur:

Wird zu Beginn der Vorlesungen bekannt gegeben.

Dozentinnen:

Prof. Judith Grieshaber
Bettina Schröm, M. A.

Zeit und Ort:

Siehe Intranet

Wir wollen nur spielen. In diesem Projekt entwickeln wir ein analog-digitales Spiel...

Der analoge haptische Teil: Wie ein Brettspiel oder Gesellschaftsspiel braucht unser Spiel einen analogen Teil "zum Anfassen". Dieser ist so konzipiert und gestaltet, dass der Schwerpunkt auf Interaktion und Benutzung liegt. Gleichzeitig erweitern wir den Aktionsradius unseres Spiels. Der "gebaute" Teil des Spiels sollte so einfach wie möglich sein und mit lasergeschnittenem Karton oder dünnem Holz realisiert werden. Das Ziel ist es, ein Produkt zu schaffen, dass vom Benutzer selbst gebaut wird. (Siehe Beispiel Nintendo Switch unten)

Der digitale Teil: Auch unser Spiel verwendet in Teilen einen Bildschirm. Dies kann ein Handy-Bildschirm, ein Monitor oder ein I-Pad sein (kann bei KD geliehen werden). Wer mag taucht in die VR/AR-Welt ein. Wir bauen den Bildschirm in das Spiel ein, gestalten die Bildschirme und die Interaktion und – wenn es richtig gut läuft – programmieren einfache Spielabläufe.

Was lernen? Der Schwerpunkt des Spiels sollte darauf liegen, einen bestimmten, von euch gewählten Inhalt (spielerisch) zu vermitteln. Ist es möglich, spielerisch zu lernen, wie man sich umweltfreundlich verhalten kann? Oder kann Farbtheorie, Mathematik oder Psychologie über ein Spiel gelehrt werden?

Art:

Vorlesung, Übung, Seminar; 5 SWS | 10 ECTS

Leistungsnachweis:

Kurze Sprints mit abgeschlossenen Aufgabenbereichen die am Ende ein grosses Ganzes ergeben. Abgabeformate: Dokumentation, Präsentation eines eigenen Spiels.



Projekt:
Das Projektmodul »Konstanz (post)kolonial« wird in Kooperation mit der Universität Konstanz angeboten. Das Projekt beschäftigt sich mit der gestalterischen Konzeption und Umsetzung crossmedialer Kommunikationsmaßnahmen, die die überraschenden Forschungsergebnisse zur Konstanzer Kolonialgeschichte von Kulturwissenschaftlerinnen unter der Leitung von Frau Prof. Dr. Kirsten Mahlke der Universität Konstanz einer breiten Öffentlichkeit nachhaltig beeindruckend und verständlich zugänglich machen sollen. Höhepunkt ist eine temporäre Ausstellung, die im Juni 2021 im Richental-Saal des Kulturzentrums der Stadt Konstanz eröffnet werden soll.

Lehrinhalte:
Planung und Entwurf von konzertierten, cross-medialen kommunikativen Maßnahmen, Entwicklung, Darstellung und Vermittlung von Visionen und Konzeptionen für die komplexe Aufgabenstellung; Eigenschaften von Kommunikationskampagnen, sowie von Aktionen, Events und

Ausstellungen; Klassische und innovative Kommunikationsformate; Planungs-, Beratungs- und Präsentationskompetenz rund um „Kampagnen und Konzepte“; für das Tätigkeitsfeld charakteristische Institutionen, Disziplinen, Prozesse und Märkte

Art:
Projekt, Vorlesung, Übung; 5 SWS | 10 ECTS

Leistungsnachweis:
Projektarbeit (Konzeption, Entwurf, Umsetzung, Ausstellung, Dokumentation), benotet

Dozentin:
Prof. Eva-Maria Heinrich

Zeit und Ort:
Mittwochs, 14:00 bis 18:00 Uhr
Videokonferenz + Präsenz

Inhalte:

Unter dem Begriff "visual complexity" findet man im Netz vielerlei Beispiele wie eine inhaltliche Komplexität in statische oder dynamische Inhalte interpretiert werden kann.

Im ersten Schritt wird ein selbst gewähltes Thema oder ein Sachzusammenhang analysiert und 2-dimensional als Informationsgrafik visualisiert (illustrativ, konstruiert, generiert, etc.). Im zweiten Schritt werden von dieser Grundlage ausgehend mehrdimensionale, begehbare Informations-Skulpturen/Architekturen entwickelt und detailliert.

Im Projekt sollten alle relevanten Gestaltungsparameter (Form, Materialität, Grafik, Licht und Medien) individuell entwickelt und definiert werden. Der Ausstellungsort kann sich auf einen oder mehrerer konkrete Orte im öffentlichen Raum beziehen oder als Innenraumlösung geplant werden.

Art:

Projekt, Vorlesung, Übung; 5 SWS | 10 ECTS

Lernziele:

Ziel ist es, in interdisziplinären Teams aus dem Studienbereich Architektur und Kommunikation ein Themenkomplex gemeinsam zu erarbeiten und umzusetzen. Architektur und visuelle Identität als eine synergetische Gestaltungssprache (Corporate Architecture).

Leistungsnachweis:

Anwesenheit, Präsentation und Projektdokumentation, Modell, Kommunikationskonzept.

Dozent:

Dipl.-Ing Dipl.-Des. Dirk Schubert

Zeit und Ort:

Donnerstags, 14:00 bis 18:00 Uhr

Projekt:

Wir gestalten in diesem Semester eine Instagram-Kampagne gegen Rassismus.

Wir werden uns dafür in der gebotenen Tiefe historisch, soziologisch und psychologisch mit dem Begriff »Rassismus« auseinandersetzen und ihm ins Auge zu blicken versuchen. Was genau ist rassistisch? Warum gibt es Rassismus? Sein wann? Was gibt er den Menschen? Inwiefern bin ich rassistisch: strukturell, persönlich, ungewollt? Was zerstört Rassismus genau und wie tut er das? Wie kann man das ändern? Kann man das ändern? Aus welchen Haltungen heraus haben sich Menschen gegen Rassismus eingesetzt? Mit was mussten sie sich auseinandersetzen? Wie taten sie das? Kann das Vorbild für uns sein? Welche Haltung sollten wir haben, um auf diesem Feld kommunizieren zu können/dürfen?

Nach der Begriffsklärung entwickeln wir eine Kommunikationsstrategie und im nächsten Schritt entwickeln wir ein Motion Design für unsere Kampagne. Als letztes folgt die Produktion kurzer audiovisueller Medien (Animationen, Spielfilm – Dokumentarfilmsequenzen, Interviews

etc.). Diese werden von den Studierenden eigenverantwortlich umgesetzt.

Art:

Übung, Seminar; 5 SWS | 10 ECTS

Lernziele:

Wir wollen den Begriff »Rassismus« so tief verstanden haben, dass wir sinnvoll darüber kommunizieren können. Dieses Semester will zudem tiefere Kenntnisse in der filmischen Arbeit für das Format »Instagram« vermitteln. Kennenlernen der verschiedenen Einstellungsgrößen, Einblick in die filmische Achsenlehre und die Arbeit mit Licht kennenlernen. Zudem stehen Kameratechnik, die Durchführung von Dreharbeiten auf dem Lehrplan.

Leistungsnachweis:

Pünktlicher Besuch des Unterrichts, sowie die Produktion eines Beitrags; je nach Aufwand entweder in einer Kleingruppe oder allein

Dozent:

Prof. Andreas Bechtold

Zeit und Ort:

Donnerstags, 9:00 – 13:00 Uhr

Videokonferenz + Präsenz

Inhalte:

Das Stadtmuseum Tettngang ist ein typisches kleines Stadtmuseum. Wie allen Museen seiner Art fehlt es ihm an Geld und Personal, ganz und gar nicht jedoch an Mut und Lust, um zusammen mit Studierenden und den Tettnganger Bürger_innen anhand seiner Museumsbestände verrückte, berührende und lehrreiche Geschichten zu erzählen.

I Museums-Buch

Stadtmuseum to go: Eine käufliche Printpublikation mit Geschichten, Menschen, Exponaten und über die thematische Klammer "Schuld und Schulden" (s. u.) wird konzipiert und gestaltet. Die Studierenden der Universität haben hierfür schon Stoffe ausgewählt bzw. entwickelt und geschrieben.

II Interaktiver Touchtisch und analoge »Kartei« für das Schaudepot

Auf der ersten Ebene im Museum wird ein Schaudepot mit einer Art Schubladenkonzept entstehen, das den Besucher_innen Museums einen und spielerischen Zugang zu etwa 50 Museums-Exponaten erlaubt.

Art:

Projekt, Vorlesung, Übung; 5 SWS | 10 ECTS

Leistungsnachweis:

Portfolio, Projektarbeit



Dozenten:

Prof. Karin Kaiser

Dr. Albert Kümmel-Schnur

Zeit und Ort:

Montags, 14:00 bis 18:00 Uhr

Videokonferenz + Präsenz

Lehrinhalt/Projekt:
Auslassung, Übertreibung, Zitat – drei Begriffe aus der klassischen Rhetorik, die wir bei der Untersuchung fotografischer Stilmittel nutzen werden mit dem Ziel, besser zu verstehen, wie Bilder wirken und wie deren Wirkung sowohl bei der Herstellung als auch bei der Rezeption gezielt verstärkt oder auch abgeschwächt werden kann. Spielerisch erproben wir Fotografie als Werkzeug, sich die Welt zu erschliessen. Wir untersuchen Fotografien als vermeintlich universell verständliche Sprache sich der Welt mitzuteilen. Nicht zuletzt wird es auch darum gehen, Fotografie als Ware zu verstehen und Fotografieren als Tätigkeit zwischen Dienstleistung und Autorschaft, zwischen Authentizität und Fake News zu begreifen. Die klassische Rhetorik soll uns dabei helfen, bestimmte Wirkmechanismen besser beschreiben und damit vermutlich auch besser einsetzen zu können.

Lernziele:
Ein erweitertes Verständnis für die kommunikativen Möglichkeiten der Fotografie im internationalen Kontext. Ein größeres Repertoire an fotografischen Stilmitteln aus denen für spezifische Aufgaben gezielt ausgewählt werden kann.

Art:
Projekt, Vorlesung, Übung; 5 SWS | 10 ECTS

Leistungsnachweis:
Regelmäßige, aktive Teilnahme, Kurzreferat(e), praktische Studienarbeiten, Beitrag zu einer Publikation

Dozent:
Prof. Valentin Wormbs

Zeit und Ort:
Dienstags 14:00 bis 18:15 Uhr
Videokonferenz + Präsenz

Professoren

Prof. Andreas P. Bechtold

Diplom in Film und Medien, Diplom-Theologe Andreas Bechtold ist Professor für Timebased Design an der HTWG Konstanz und Gründungsmitglied des IPS (Institut für professionelles Schreiben). Er absolvierte sein Studium der Katholischen Theologie in Freiburg im Breisgau und in Granada in Spanien. Danach erwarb er ein Diplom als Dokumentarfilm-Regisseur in Film und Medien an der international renommierten Filmakademie Baden-Württemberg. Andreas Bechtold arbeitet als Drehbuchautor und Filmemacher sowie als Buchautor.

Prof. Dr. Volker Friedrich

Dr. Volker Friedrich ist Professor für Schreiben und Rhetorik an der HTWG Konstanz, Gründungsmitglied und Direktor des IPS (Institut für professionelles Schreiben) und Herausgeber des wissenschaftliche E-Journals »Sprache für die Form«. Er studierte an der Universität Stuttgart Philosophie, Germanistik sowie Politikwissenschaften, schloss als »Magister Artium« ab und promovierte in Philosophie mit einer medientheoretischen Arbeit.

Er absolvierte eine Ausbildung zum Redakteur und arbeitet als Journalist, Kritiker und Publizist für zahlreiche Zeitungen, Zeitschriften und Rundfunkanstalten im In- und Ausland sowie in der Medien- und Kommunikationsberatung. Als Autor legte er mehrere Buchveröffentlichungen vor, insbesondere zu philosophischen Fragen.

Professoren

Prof. Eva-Maria Heinrich

Diplom-Designerin und -Medieninformatikerin Eva-Maria Heinrich lehrt am Studiengang als Professorin für Kommunikationsdesign. Sie hat Kommunikationsdesign und Medieninformatik an der Weißensee Kunsthochschule Berlin und der Hochschule Harz studiert, sie hat selbstständig im Kulturbereich und im Bereich Ausstellungsgestaltung sowie als Kreativleitung der Grafik-Abteilung im Stuttgarter Atelier Brückner gearbeitet. Schwerpunkte ihrer Arbeit sind u.a. Typografie, Ausstellungsgrafik, Interfacedesign, Plakat- und Covergestaltung.

Prof. Karin Kaiser

Karin Kaiser studierte Kommunikationsdesign an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart und arbeitet bis heute als freiberufliche Designerin. Seit 2002 ist Kaiser Professorin für Kommunikationsdesign. Zunächst lehrte sie an der Hochschule der Medien in Stuttgart, 2004 wurde sie an die Hochschule Konstanz (HTWG) berufen. Lehraufträge und Studienaufenthalte führten Karin Kaiser außerdem an die Zürcher Hochschule der Künste, an die Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, die Universität Konstanz sowie an das Institut für Kulturwissenschaft der Humboldt Universität zu Berlin.

Professoren

Prof. Jochen Rädeker *(Dekan Fakultät AG)*

Jochen Rädeker ist Professor für Kommunikationsdesign mit dem Schwerpunkt »Corporate Design und Corporate Identity« an der HTWG Konstanz. Nach seinem Grafikdesignstudium an der Kunstakademie Stuttgart war er Mitgründer des Designbüros Strichpunkt, dessen geschäftsführender Gesellschafter er bis heute ist. Strichpunkt gehört mit Sitz in Stuttgart, Berlin und München zu den größten Designbüros im deutschsprachigen Raum, wurde mit über 600 internationalen Awards ausgezeichnet und ist seit über einem Jahrzehnt konstant in den Top 10 der Kreativrankings vertreten.

Jochen Rädeker hat zahlreiche Fachbücher zum Thema Design, Unternehmenskommunikation und Reporting verfasst, ist gefragter Juror im In- und Ausland und vertritt seine Positionen regelmäßig in Artikeln, Interviews, Vorträgen und Seminaren in Deutschland, Europa und den USA.

Prof. Thilo Rothacker *(Studiendekan KD)*

Thilo Rothacker lehrt als Professor für Illustration. Rothacker studierte Illustration und Grafik Design an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart bei Heinz Edelmann. 1991 zog es ihn nach Paris, wo er als freier Illustrator für Werbung, Zeitschriften und Verlage arbeitete. 1999 kehrte er nach Stuttgart zurück. Hier ist er als Illustrator für Zeitungen wie die Faz, New York Times, Le Figaro etc. tätig sowie für diverse Agenturen.

Professoren

Prof. Eberhard Schlag

Eberhard Schlag ist Architekt und vertritt in der Fakultät für Architektur und Gestaltung das Lehrgebiet Design und Raum. Schlag hat in Stuttgart und Chicago studiert und wurde danach Mitarbeiter im Stuttgarter Atelier Brückner, in dem er unterdessen als Teilhaber tätig ist. Das Atelier hat sich auf die Gestaltung großer Ausstellungen und Museen spezialisiert, wie das Stuttgarter Haus der Geschichte oder das Münchner BMW Museum..

Prof. Brian Switzer

Brian Switzer, M. Des., B. F. A., ist Professor für Kommunikationsdesign an der HTWG Konstanz und Gründungsmitglied des IPS (Institut für professionelles Schreiben). Er erwarb den Titel eines »Bachelors of Fine Arts« in Grafikdesign an der University of Illinois in Campaign-Urbana und den Titel als »Master of Design« in »human centered design« und in strategischer Designplanung am Institute of Design des Illinois Institute of Technology in Chicago.

Seine internationale Karriere als Designer und Markenstrategie führte ihn zu »MetaDesign« in London und Berlin, zu »Future Brand« in London, zu »Icon Medialab« in London und Mailand, zur »Siemens design group« in München und zu »WGBH Design« in Boston.

Professoren

Prof. Jo Wickert

Diplom-Designer Jo Wickert lehrt als Professor für Interface Design. Sein Studium absolvierte er an der Hochschule für bildende Künste Saar, Saarbrücken. Er ist Mitglied des IPS (Institut für professionelles Schreiben).

Wickert ist Mitbegründer von wmd-branding. Als Berater für freie Projekte, Schwerpunkt internationale Unternehmen und digitales Brandmanagement, ist er tätig für »Phase4« in München und Zürich. Er arbeitete unter anderem als Creative Director und Teamleiter bei »Pixelpark« in Berlin und als Art Director und Creative Director bei »Medialab« in München.

Prof. Valentin Wormbs

Valentin Wormbs ist Professor für Image Design an der HTWG Konstanz. Er ist Mitglied des IPS (Institut für professionelles Schreiben). Wormbs studierte an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart Kunsterziehung und Freie Grafik, sowie an der Universität Stuttgart Germanistik. Er schloss sein Studium an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste mit einem Aufbaustudium Freie Grafik ab (entsprechend einem heutigen M. A.).

Valentin Wormbs beschäftigt sich neben seiner freien künstlerischen Ausstellungstätigkeit mit der Entwicklung von Bildsprachen für Unternehmen und Institutionen. Seine fotografischen Arbeiten sind in zahlreichen Unternehmenspublikationen, Büchern und Zeitschriften erschienen.

Lehrbeauftragte

Robin Auer, M. A.

Technik: Kommunikationsdesign 1

Dipl.-Oec. Clemens Berger

Marketing

Joel Castillo

Animation und Illustration

Prof. Judith Grieshaber

Design Visions; Wahlfach Modul 16 BKD

Niklas Münchbach, M. A.

Digitale Applikationen

Julian Pelludat, M. A.

Produktion 3

Dr. Johann-Peter Regelman, M. A.

Kunst- und Kulturgeschichte

Dipl.-Architekt, Dipl. Grafik-Designer Dirk Schubert

Marken und Identitäten

Yannic Seitz, M. A.

Technik: 3D-Darstellungen

Christoph Siwek, M. A.

Schreiben und Rhetorik

Dominik Volz, M. A.

Produktionsumgebung und Software

Jens Weber

Produktion 1 und 2

Alexander Wucherer, B. A.

Zeichnen; Farbtheorie

Nicolas Wüst

*Designstrategien und ihre Methoden;
»human factors« und »usability« im Design*