

Modulname	<b>Praktisches Modul Interactive Narration</b>
Inhalte	Computergestützte interaktiv-erzählerische Multimediaanwendungen stehen im Mittelpunkt dieses Moduls. Beispielanwendungen werden hinsichtlich ihrer Erzählstrukturen analysiert, qualitative und quantitative Eigenschaften gegenüber linearen Darstellungsformen untersucht. Wesentlicher Aspekt ist die Entwicklung eigener Erzählkonzepte und audiovisueller Gestaltungsansätze (Screendesign, Look & Feel) für interaktive Medien (Online und Offline) aus den Bereichen Werbung, E-Learning, Edutainment, Docutainment und Entertainment.
Kompetenzen und Lernziele	<p>[1] Neben dem Verständnis grundlegender digitaler Produktionstechniken besteht der Wissenserwerb und die Methodenkompetenz im Erlernen der Konzeption und Planung des eigenen Arbeitsablaufs sowie der dazu benötigten Ressourcen bei der eigenen Projektarbeit.</p> <p>[2] Eine selbständig zu realisierende Gestaltungsübung dient der Einübung und Anwendung der Arbeitsmethoden und der Entwicklung der persönlichen Gestaltungskompetenz.</p> <p>[3] Durch ein regelmäßiges Plenum wird die Kommunikations- und Sozialkompetenz in Bezug auf Diskussions-, Präsentations- und Reflektionsfähigkeiten erweitert und eingeübt.</p> <p>[4] Durch die Reflektion der eigenen Arbeitsweise und der daraus gewonnenen Erkenntnisse soll die Wahrnehmungsfähigkeit und die Eigenkompetenz für Wirkung und Aufwand rechnergestützter interaktiver und narrativer Gestaltungsformen entwickelt werden.</p> <p>Die Kompetenzen unter [1] bis [4] beziehen sich insbesondere auf die Erstellung von Internetseiten in sämtlichen Ausprägungsformen, CD-ROM-Anwendungen, Computer- &amp; Werbespielen, Installationen im räumlichen Kontexten sowie der dafür jeweils erforderlichen Softwarewerkzeuge für das Authoring (Programmierung).</p>
Zugehörige Lehrveranstaltungen	<p>[1] <b>Seminar Interactive Narration</b></p> <p>[2] <b>Tutorium</b></p> <p>[3] <b>2 Werkstätten</b> nach Angebot in Absprache mit dem Modulbeauftragten: Drehbuch-Werkstatt 1 + 2, Pixelorientierte Bildverarbeitung 2, Authoring-Werkstatt: Flash oder Director, Web-Werkstatt, Audio-Werkstatt, Digitale Kinematografie, Compositing-Werkstatt</p>
Lehr- und Lernformen	Im Seminar werden Produktionsverfahren und exemplarische Anschauungsbeispiele durch den Dozenten vorgestellt und durch theoretische Ausführungen ergänzt. Der Lernprozess wird in Kleingruppen (auch als Gruppenarbeit) und im Selbststudium vertieft und durch kurze Referate und/oder Rechercheaufgaben gefördert. Eine selbständig am Computer zu realisierende Gestaltungsarbeit dient der Anwendung der Lerninhalte. Die regelmäßige Vorstellung des studentischen Arbeitsfortschritts bildet die Grundlage für Diskussion und Korrektur, die in der 2ten Hälfte des Seminars Plenumscharakter trägt. In den Werkstattkursen wird die Handhabung digitaler Werkzeuge sowie die ressourcenschonende Planung des eigenen Arbeitsprozesses trainiert. In Eigenreflektion ist eine selbständige schriftlich-visuelle Dokumentation zu erstellen.
Prüfungsformen	Benotete Modulprüfung. Entwurf, Gestalterische Präsentation und Dokumentation
Voraussetzungen	siehe Hinweis 1
Verwendbarkeit	Pflichtfach BA Nebenfach Zeitbasierte Medien Wahlpflicht BA Nebenfach Kommunikationsdesign   abhängig von der Belegung
Arbeitsleistung für Credits und Noten	Neben einer regelmäßigen qualifizierten Teilnahme ist das Abhalten eines Referats, die fristgerechte Ablieferung einer Hausaufgabe sowie einer qualifizierten Gestaltungsübung und einer adäquaten Dokumentation Voraussetzung zur Vergabe der Credits.
Credits   Workload   Kontakt	Gesamt: 12   360   120 Einzel: 6   180   30 (Seminar) + 3   90   30 (Tutorium) + 1,5   45   30 (Werkstatt 1) + 1,5   45   30 (Werkstatt 2)
SWS	8 SWS; d.h. 2 (Seminar) + 2 (Tutorium) + 2 x 2 (Werkstatt)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Modulbeauftragte/r	Prof. Wand
Dozenten des Moduls	Prof. Wand + Lehrbeauftragte, WerkstattleiterInnen und TutorInnen