

Modulname	<b>Praktisches Modul Motion Graphics</b>
Inhalte	3D-Animation und Video stehen im Mittelpunkt dieses Moduls. Produktionsbeispiele werden hinsichtlich ihrer grafischen, cinematografischen und auditiven Struktur analysiert, Herstellungsverfahren gegenüber anderen Produktionsweisen untersucht. Wesentlicher Aspekt ist die Entwicklung eigener animationsgerechter Gestaltungsansätze und dramaturgischer Konzepte für kurze Filmformen wie Trailer, Intros, Werbefilm, Motion-Menüs etc.
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 Animationsformen entwickelt werden.</p> <p>Die Kompetenzen unter [1] bis [4] beziehen sich auf die Erstellung von Filmen, Videos und DVDs, insbesondere die Erstellung von Bewegtbildgrafik, 3D-Animation und Spezialeffekten für Kino, TV, DVD und nichtmaterielle Distributionsverfahren.</p>
Zugehörige Lehrveranstaltungen	<p>[1] <b>Seminar Motion Graphics</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 werden 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	<p>Pflichtfach BA Nebenfach Zeitbasierte Medien</p> <p>Wahlpflicht BA Nebenfach Kommunikationsdesign   abhängig von der Belegung</p>
Arbeitsleistung für Credits und Noten	Als Arbeitsleistung gilt zum einen die regelmäßige und aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, zum anderen die eigenständige Entwicklung und Herstellung von Animationen. Individualität und Originalität der Konzepte und Kurzbeispiele (Trailer, Intro, Werbefilm, Motion-Menüs etc) sind wesentliche Bewertungsfaktoren.
Credits   Workload   Kontakt	<p>Gesamt: 12   360   120</p> <p>Einzeln: 6   180   30 (Seminar) + 3   90   30 (Tutorium) + 1,5   45   30 (Werkstatt 1) + 1,5   45   30 (Werkstatt 2)</p>
SWS	8 SWS; d.h. 2 (Seminar) + 2 (Tutorium) + 2 x 2 (Werkstatt)
Dauer	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	Jedes Semester
Modulbeauftragte/r	Prof. Plank
Dozenten des Moduls	Prof. Plank + Lehrbeauftragte, WerkstattleiterInnen und TutorInnen