



Fachhochschule Schwäbisch Hall

Hochschule für Gestaltung
University of Applied Sciences
Staatlich anerkannte Fachhochschule
Hochschule Schwäbisch Hall GmbH

Vorlesungsverzeichnis

Die Vorlesungszeiten und Veranstaltungsräume entnehmen Sie bitte den aktuellen Stundenplänen.

- Änderungen vorbehalten -

Die Fachhochschule Schwäbisch Hall ist Mitglied im



www.private-hochschulen.net

Salinenstraße 2
D-74523 Schwäbisch Hall
T +49 (+) 791 85 655 - 0
F +49 (+) 791 85 655 - 10
info@fhsh.de
www.fhsh.de

Curriculum Studium MedienDesign

7 Semester, davon 1 Praxissemester, 1 Studiensemester im Ausland

Abschluss: Bachelor of Arts

Die Zahlen beziehen sich auf Semesterwochenstunden

Künstlerische Grundlagen und Gestaltung

Farbenlehre	3
Zeichnen	4
Skulptur/Plastik.....	4
Malerei	4
Freie Wahl eines künstlerischen Faches	8

Digitale Gestaltung / Multimedia

Informatik / Webdesign.....	6
Video/Animation.....	12
Video/Animation (Drehbuch)	4
Audio.....	12
Computergraphik und Bildverarbeitung	16
Multimediaprojekte	32
Bachelor-Kolloquium	2
Typographie.....	6
Medienkonzepte.....	3
Projektmanagement.....	3
Fachbezogene Wahlfächer	12
Praktikumstutorium	3

Kunst- und Kulturwissenschaften

Kunstgeschichte, Moderne und Gegenwart.....	2
Kulturgeschichte	4
Nichtwestliche Kunst	1
Medientheorie/Medienphilosophie	2
Design-Kommunikationstheorie.....	2
Mediengeschichte.....	2
Sozialfragen und Medien.....	2
Medienrecht.....	2
Geisteswissenschaften zur freien Wahl.....	2
Englisch und Literatur	4

Das Curriculum dieses Studiengangs wird regelmäßig überarbeitet.
Dadurch können sich Veränderungen ergeben.

Erstes Semester

Computergrafik I

Digitale Bildbearbeitung

2 Credits

Im Seminar werden die Grundlagen der digitalen Bildbearbeitung vermittelt und vertieft. Im Umgang mit Adobe Photoshop and ImageReady wird der Fokus auf die Produktion von Bildern und Grafiken für Screendesign und Internet gelegt.

Leistungsnachweis: Übungen und Präsentation

English and Literature I

Seminaristische Lehrveranstaltung

2 Credits

... concentrating on grammar and structure, essay writing, but also English language history, poetry, film and literature.

During the 1st semester a good grammatical foundation in the English language is established, plus there is an introduction to English language history and poetry through the ages.

The students will be evaluated by means of a class test. It is expected that students attend all lessons. Should a student miss three or more lessons during a semester without a valid excuse (i.e. illness), neither the credit nor a grade will be awarded.

Leistungsnachweis: Klausur

Unterricht in englischer Sprache

Farbenlehre

Vorlesung mit Übungen und Praxisbeispielen

2 Credits

Lehrinhalte:

- Farbtheorie aus physiologischer Sicht
- Grundlagen der Farblehre
- Praktische Richtlinien der Farbgestaltung
- Einführung in die Farbpsychologie
- Farbmodell RGB / CMYK, -LCH/LAB
- Colormanagement
- Farben im Internet

- Übungen zu den Themen:
- Zwölftteiliges Farbpentagramm
- Permutation mit den fünf Grundfarben
- Farbkontraste
- Farbe und Form
- Farbe als Sinneseindruck

Leistungsnachweis: Klausur, Mappe

Kulturgeschichte I

Vorlesung

2 Credits

Das Fach Kulturgeschichte I vermittelt einen chronologischen Überblick über die Entwicklung der europäischen Kultur und Kunst von der Griechischen Antike bis zum Mittelalter. Mit Beispielen aus der Kunstgeschichte werden kulturelle und geistige Themen beschrieben und analysiert, darüber hinaus auch epochenspezifische Stilmerkmale der Bildenden Kunst eingeübt. Exkursionen / Museumsbesuche ergänzen das Seminar.

Leistungsnachweis: Klausur am Ende des Semesters

Literatur: Ute Daniel: Kompendium Kulturgeschichte – Theorien, Praxis, Schlüsselwörter, 1. Aufl.,

Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001. John Berger: Das Kunstwerk, Über das Lesen von Bildern und Das Leben der Bilder oder die Kunst des Sehens. Beides Wagenbach-Verlag.

Kunstgeschichte der Moderne

Vorlesung/Seminar

2 Credits

Die Moderne in der Kunst wird von zwei grundsätzlichen Brüchen durchzogen, in denen jeweils ein völlig neues Verständnis von dem, was Kunst ist, und eine völlig neue Wahrnehmungsweise gefordert und entwickelt wurde. Der erste Bruch ist der zwischen der noch mit Abbildung verknüpften frühen modernen Malerei, die in den zehner Jahren zusammenbricht und durch eine völlig neue, abstrakte Malerei eines autonomen Systems der Bildfläche ersetzt wird; der zweite Bruch ereignet sich in den sechziger Jahren, als die Abstraktion ihrerseits durch ein neues Modell von Kunst ersetzt wird. Die Wahrnehmungsweisen und Fragestellungen, die in

den sechziger Jahren neu entstanden, bestimmen auch heute noch unsere Wahrnehmung und unser Bewusstsein von Kunst; deswegen ist es wichtig, diesen Neueinsatz möglichst genau zu kennen und zu verstehen.

Leistungsnachweis: Referat

Medienkonzepte I

Vorlesung mit Übungen und Praxisbeispielen
1 Credit

Inhalt:

- Grundlagen von Marketing und Werbung, Überblick über den Kommunikationsmarkt.
- Grundsätze der Kommunikation und Werbewirkung.
- Bedeutung und Erarbeitung einer Corporate Identity und eines Corporate Design.
- Werbeplanung von der Analyse zur Konzeption.
- Aufstellung und Abgrenzung von Marketing- und Werbezielen.
- Definition von Zielgruppen und Lifestyles.
- Bedeutung und Erstellung einer wirkungsvollen Copy Strategie. Positionierung mit USP.

Ziel der Veranstaltung: Erlernen der wichtigsten Grundlagen der Kommunikation, CI und CD. Erstellen einer effektiven Werbeplanung anhand von Analyse, Zielgruppendefinition und Copy Strategie.

Leistungsnachweis: schriftliche Klausur

Literatur: Urban, Die Kampagne, Schäffer-Poeschl-Verlag, Stuttgart. Schneider, Werbung in Theorie und Praxis, M & S Verlag, Waiblingen. Kloss, Werbung, Oldenbourg -Verlag, München-Wien.

Projektmanagement I

Vorlesung mit Übungen
1 Credit

Einführung in die Grundlagen des modernen Projektmanagements.

- Definition der Grundbegriffe Projekt, Ziele, Zielformulierung, Arbeitspakete,
- Meilensteine und die Bedeutung der Projektparameter Termin, Kosten, Qualität.
- Überblick über die Standard-Projektphasen Definition, Planung, Realisierung, Abschluss.

- Die wichtigsten Planungsmethoden: Projektstrukturplan, Terminplan, Netzplan, Kostenplan, Ressourcenplan, Qualitätsplan, Risikoplan.
- Was ist bei der Planung zu beachten, wo liegen die Probleme, Chancen und Möglichkeiten des Projektmanagements. Kleine Praxisbeispiele und eigene Übungen.

Ziel der Veranstaltung: Übersicht über die Grundlagen und erstellen von eigenen kleinen Projektplänen.

Leistungsnachweis: Schriftliche Klausur mit Projekt

Literatur: Birker, Projektmanagement, Cornelsen-Verlag, Berlin.

Webdesign I

Grundlagen des Webdesign

Vorlesung, Entwurf

2 Credits

HTML (hypertext markup language) ist die Basis für Gestaltung und Design im Internet. Im Seminar werden die Grundlagen der Programmierung und Verwendung von HTML sowie die Gesetzmäßigkeiten von „interactive media design“ für die Gestaltung von Webseiten vermittelt.

Leistungsnachweis: Mündliche Prüfung

Zeichnen

Übung, Entwurf

2 Credits

Die Vorlesungen bestehen aus themenbezogenen theoretischen Einführungen, Projekt-Übungen und Projekt-Experimenten, Reflektionen und Gesprächen zu folgenden Inhalten:

1. Veränderte Wahrnehmung: trainiertes Beobachten und Erforschen als Basis für eine reichhaltige, originäre und hochwertige Gestaltung
2. Grundlagen visuellen Denkens: Linie, Fläche, Kontur, Kombination, Komposition, Reduktion, Abstraktion, Struktur, Körper, Raum, Perspektive, Unschärfe, Licht, Schatten, Transformation, Semiotik, Expression
3. Die digitale Zeichnung: Zeichenwerkzeuge in der Software

4. Zeichnen als Entwurfs-Medium und Sprach-Medium zur bildlichen Konkretisierung von Gedanken und Ideen in der Kommunikation mit sich selbst und in der Kommunikation mit anderen: das Skribble, das Skizzenbuch als Tagebuch, die planende Skizze, das Storyboard

Leistungsnachweis: Skizzenbuch, Präsentation der entstandenen Projektarbeiten.

Aufgabenstellungen zu den Themen des Grafik Design: vom visuellen Zeichen (Signet, Wortmarke, Piktogramm, Icon, ...) über Informationsgrafik und Orientierungssystem bis zu Kombinatorik und den Gesetzen der Wahrnehmung, optischen Täuschungen und Proportionen.

Leistungsnachweis: Übungen und Präsentation
Literatur: Otl Aicher und Martin Krampen, Zeichensysteme der visuellen Kommunikation, Ernst & Sohn 1996.

Zweites Semester

Audiogestaltung I

Theoretisches und praktisches Seminar
2 Credits

Der erste Kurs beinhaltet im Wesentlichen das kennen Lernen der Soundprogramme Samplitude und Acid. Neben Grundlagen Studio- und Aufnahme-technik werden musikalische Grundkenntnisse vermittelt, also Tonarten, Intervalle, Harmonik und Rhythmus. Am Ende des Kurses steht die Produktion eines eigenen Stücks/Songs.

Leistungsnachweis: Die gestalterische Arbeit ist grundsätzlich projektbezogen. Jeder Kurs wird mit einem zu bewertenden Projekt abgeschlossen. Dies ist in der Regel die Produktion eines Musikstücks, ein Film-Soundtrack oder ein Audiologo.

Literatur: The KLF, Das Handbuch. Der schnelle Weg zum Nr.1 Hit, Norbert Jürgen Schneider, Komponieren für Film und Fernsehen. Musiklexikon, z.B. Der Neue Musikführer, Orbis Verlag

Computergrafik II

Seminar
2 Credits

Begonnen wird mit einer Einführung in das Vektorgrafikprogramm Illustrator und dessen Querbezüge zu den Programmen Photoshop, Streamline und Flash. Das Arbeiten mit einem Zeichentablett wird ebenso eingeübt. Danach folgen

Drehbuch 1 - Dramaturgie und Drehbuchschreiben für Real und Animationsfilm

Theoretisches und praktisches Seminar
1 Credit

Durch die dramaturgische Filmanalyse wird eine gründliche Kenntnis der Techniken und Werkzeuge des filmischen Erzählens vermittelt und das Verständnis für die spezielle dramatisch/visuelle Struktur des Drehbuchs geweckt. Die bewusste Wahrnehmung des Zusammenhangs der Funktion von Struktur, handelnden Figuren und Genre bildet die Grundlage des Pflichtfachs Drehbuchschreiben. Darauf aufbauend wird die genrespezifische Themenfindung und die damit verbundene Figurenentwicklung und Orchestrierung ein in praktischen Übungen erfahrbarer Schreibprozess. Dieser kann in dem jeweils im Sommersemester angebotenen Wahlfach "Creative Writing" vertieft und ausgebaut werden.

- Potential eines Stoffs erkennen: Konzeption, Genre, Zielgruppe
- Figuren und Charakterentwicklung
- Struktur und Dynamik des Plots
- Szenen und Sequenzen
- Visuelles Erzählen
- Dialoge, Drehbuchformat

Leistungsnachweis: Exposé, Figurenentwicklung und Drehbuch für einen Realoder Animations-Kurzfilm

Design und Kommunikationstheorie

Vorlesung/Seminar
2 Credits

Behandelt werden u.a. Entwicklung und Bedeutung von typografischen Ordnungssystemen; informationstheoretische Grundlagen in Zusammenhang mit konstruktiver Kunst und konkreter Poesie; Zusammenhänge von Gestaltungsproduktion und gesellschaftlicher Entwicklung am Beispiel der Bild-Text-Kombination bei Zeitschriften; Zusammenhänge und Gegensätze von freier Kunst und zweckvollen Arbeiten (Architektur, Produktdesign, grafische Gestaltung).

Leistungsnachweis: Klausur

English and Literature II

Seminaristische Lehrveranstaltung

2 Credits

... concentrating on grammar and structure, essay writing, but also English language history, poetry, film and literature. The 2nd semester concentrates on essay and letter writing, looking into methods of planning written works and refining the written style. There will be work concerning open conversation and spoken presentation. The students will be evaluated by means of an essay/project. It is expected that students attend all lessons. Should a student miss three or more lessons during a semester without a valid excuse (i.e. illness), neither the credit nor a grade will be awarded.

Leistungsnachweis: Klausur

Kulturgeschichte II

Vorlesung

2 Credits

Das Fach Kulturgeschichte II vermittelt einen thematischen und vergleichenden Überblick über die Entwicklung der europäischen Kunst und Kultur von der Frühen Neuzeit/Renaissance bis zum Beginn der Moderne. Mit Beispielen aus der Kunstgeschichte werden kulturelle und geistige Themen beschrieben und analysiert, darüber hinaus auch epochenspezifische Stilmerkmale der Bildenden Kunst eingeübt. Exkursionen/Museumsbesuche ergänzen das Seminar.

Für den Leistungsnachweis wird ein Referat gehalten. Literatur: Ute Daniel: Kompendium Kulturgeschichte – Theorien, Praxis, Schlüsselwörter, 1. Aufl. - Frankfurt am Main : Suhrkamp, 2001. Kammerlohr: Epochen der Kunst, Oldenbourg Verlag. Band 1 bis 5. Hans Schlagintweit und Helene K. Forstner, Lehrgang Kunstgeschichte: Von der Antike bis zur Moderne, zum Selbststudium der Kunststile, 1 Band. Jutta Held, Norbert Schneider: Sozialgeschichte der Malerei, vom Spätmittelalter bis ins 20. Jhd., 1993. Robert Trautwein: Geschichte der Kunstbetrachtung, von der Norm zur Freiheit des Blicks, 1997.

Malerei

Übung, Entwurf

2 Credits

Das Semester vermittelt theoretische und praktische Grundlagen der gestalterischen Anwendung in der Malerei. Fläche - Struktur - Form - Farbe und Material sind die Basis des künstlerischen Prozesses in diesem Fach. Um eine konzentrierte Auseinandersetzung der gestalterischen Ausdrucksmöglichkeiten zu erreichen, wird zunächst im Schwarz - Weiss - Bereich gearbeitet, um dann spielerisch mit der Farbe zu freieren Arbeiten zu gelangen. Die entdeckten Möglichkeiten und Erfahrungen werden immer wieder im grösseren Format zu Kompositionen durchgearbeitet und zu ersten persönlichen Aussagen verdichtet. Am Ende des Semesters entsteht eine eigene künstlerische Arbeit.

Leistungsnachweis: Präsentation einer Mappe (DIN A 2) mit ausgesuchten Arbeiten und begleitenden Texten.

Multimedia-Projekte

Übung/Entwurf

2 Credits

Ein Grundlagenkurs in "interactive imaging" und „multimedia authoring“. Die Teilnehmer lernen Werkzeuge der Bildgestaltungs- und Animation zu benutzen. Ein Überblick über Einsatzmöglichkeiten, Autorensysteme, Video und Audio wird gegeben. Ziel des Seminars ist eine interactive Applikation auf CD-Rom, Skript sowie Storyboard.

Prüfungsleistung: Mündliche Prüfung (Präsentation)

Medienkonzepte II

Vorlesung mit Übungen und Praxisbeispielen

1 Credit

- Überblick über die Grundlagen der Gestaltung. Die wichtigsten Kreativitätstechniken wie MindMapping, Brainstorming, Brainwriting, Random-
- Input-Technik usw.
- Visuelle Rhetorik anhand von Praxisbeispielen, Copy-Techniken und
- Gestaltungshilfen für Print-Medien, audiovisuelle Medien und Online-Medien.
- Grundlagen und Praxistipps für wirkungsvolle Medientexte.
- Realisierung von Medienkonzepten. Grundlagen der Produktion von Print und
- Non-Print-Medien wie Druckvorstufe, Druck, Kalkulation usw.

Ziel der Veranstaltung: Erlernen von gängigen Gestaltungsmethoden für die verschiedenen Medien sowie die wichtigsten Grundlagen für die Medien-Produktion.

Leistungsnachweis: Schriftliche Analyse und Beurteilung von Werbekampagnen.

Literatur: Schneider, Werbung in Theorie und Praxis, M & S Verlag, Waiblingen.

Kloss, Werbung, Oldenburg-Verlag, München-Wien.

Projektmanagement II

Vorlesung mit Übungen, Workshop Microsoft Project

1 Credit

Vertiefende Einblicke in die Planungsphase des Projektmanagements.

- Theorie und Praxis der Netzplantechnik mit Schwerpunkt Vorgangsknoten-
- Netzwerk. Welche Informationen zeigt ein Netzplan. Vorteile der
- Netzplantechnik gegenüber dem Terminplan.
- Berechnung der frühesten und spätesten Anfangs- und Endzeitpunkte,
- Bedeutung des kritischen Pfades, Freie Puffer und Gesamtpuffer.

- Softwareunterstützte Projektarbeit. Arbeiten mit Microsoft Project. Erstellen
- eines eigenen Projektplanes mit Terminplanung, Kosten- und Ressourcenplanung.

Ziel der Veranstaltung: Die Teilnehmer können einen Netzplan lesen und verstehen. Sie lernen eigenen Projektpläne aufzustellen und erlernen die Arbeit mit Microsoft Project.

Leistungsnachweis: Ausführung eines Projektplanes mit Microsoft Project, Auswertung nach Zeit, Kosten und Ressourcen, Ausdruck.

Literatur: Birker, Projektmanagement, Cornelsen-Verlag, Berlin. Doucette, MS Project für Dummies, mi-Verlag, Landsberg.

Typografie I

Theoretisches und praktisches Seminar

2 Credits

Ziel der Veranstaltung ist die Sensibilisierung für das Buchstabenbild, für die Typografie in der Umwelt und für Trends der Werbung und des Grafik Designs. Schriftentwicklung und Schriftklassifikation führen zum Kennenlernen der wichtigen Schriften. Die Schriftentechnologie für Mac und Windows wird vorgestellt, die Grundregeln der Typografie werden vermittelt und für Druck und digitale Medien vertieft diskutiert. Eine kurze Einführung in das Programm InDesign wird begleitet von Übungen zu den Abläufen des Programms.

Literatur: Phil Baines und Andrew Haslam, Basis-wissen Typografie, Mainz 2002 otl aicher, typographie, Lüdenscheid 1988

Video / Animation I

Übung/Vorlesung

2 Credits

Einführung in die Grundlagen der Animation und Videocomposition. Zeichentrick, Stopmotion und erste Videotrickprojekte. Generelle Einführung in „filmisches Denken und Arbeiten“, von der Idee zum Film über Konzept, Drehbuch, Storyboard.

Leistungsnachweis: 1 - 3 Animationsprojekte

Webdesign II

Entwicklung und Verwaltung von Webseiten
mit Macromedia Dreamweaver
Vorlesung, Entwurf
2 Credits

Macromedia Dreamweaver ist ein mächtiges
Werkzeug für professionelle Produktion und
Verwaltung von Webseiten. Das Seminar vermittelt
das gründliche „Handwerkszeug“ für den Einsatz
von Dreamweaver.

Leistungsnachweis: Mündliche Prüfung

Drittes Semester

Audiogestaltung II

Theoretisches und praktisches Seminar
2 Credits

„Musik und ...“ ist das übergeordnete Thema im 3.
Semester: Musik und Sprache, Musik und Film,
Hörspiel und Filmmusik. Der Umgang mit der
Software Samplitude wird vertieft: Editing,
Mastering, Effekte und Sounddesign.
Leistungsnachweis: Die gestalterische Arbeit ist
grundsätzlich projektbezogen. Jeder Kurs wird mit
einem zu bewertenden Projekt abgeschlossen. Dies
ist in der Regel die Produktion ein Musikstücks, ein
Film-Soundtrack oder ein Audiologo.

Literaturhinweis: The KLF, Das Handbuch. Der
schnelle Weg zum Nr.1 Hit, Norbert Jürgen
Schneider. Komponieren für Film und Fernsehen.
Musiklexikon, z.B. Der Neue Musikführer, Orbis
Verlag.

Computergrafik III (3-D-Modelling I)

Übung, Entwurf
2 Credits

Einführung in das Erstellen und Animieren virtueller
Objekte. Einbindung von synthetischen Objekten in
Realfilm und umgekehrt.

Leistungsnachweis: 1 - 3 Animationen und
Compositings

Drehbuch 2 - Interactive Storytelling

Theoretisches und praktisches Seminar
1 Credit

"Interactive Storytelling" spannt den Bogen von der
bekannten Erzählstruktur linearer Medien hin zu
multilinearen Strukturmodellen für interaktive
Anwendungen unterschiedlicher Genres: Games,
Edutainment, Interaktiver Film und TV "Mobisods"
und andere crossmediale Konvergenzprodukte.
Mittels Analysen und Übungen wird eine praxis -
orientierte Methode vermittelt, mit welcher sich ein
dramaturgisch sinnvoller Aufbau von interaktiv
nutzbaren Inhalten auf einfache Weise multilinear
entwickeln, gestalten und verändern lässt.

- Einführung in die wichtigsten Begriffe des
Interactive Storytelling
- Geschichte der Spieleentwicklung
- Die Kraft der Narration in Film & Spiel
- Interaktive Dramaturgie und Grundmedien

Medienkonzepte III

Vorlesung mit Übungen und Praxisbeispielen
1 Credit

- Theoretische Grundlagen der klassischen
Kommunikation und die Bedeutung
- der aktuellen Sonderformen „below the line“:
Sales Promotion, Public
- Relations, Sponsoring, Events, Merchandising,
Product Placement usw.
- Psychologische Grundlagen der Kommunikation,
Werbe- und
- Konsumentenpsychologie mit den Themen-
komplexen: Beeinflussung, Kaufentscheidung,
Wahrnehmung, Informationsverarbeitung,
Reaktanz, Kognitive Dissonanz, Priming und ihre
Wirkungen auf d. Gestaltung von Kommunikation.
- Erfolgsmessung durch Recall, Recognition und
Copy Tests.

Ziel der Veranstaltung: Kenntnisse über die neuesten Werbeformen. Die psychologisch wirkungsvolle Gestaltung von Kommunikation und Möglichkeiten der Erfolgsmessung.

Leistungsnachweis: Referat über eine erfolgreiche Werbekampagne mit Dokumentation und Diskussion.

Literatur: Schneider, Werbung in Theorie und Praxis, M & S Verlag, Waiblingen.

Felser, Werbe- und Konsumentenpsychologie,

Schäffer-Poeschel-Verlag, Stuttgart.

Projektmanagement III

Vorlesung mit Übungen

1 Credit

Vertiefende Projektarbeit.

- Organisation eines Projektes, Steuerung und Controlling, Abschluss.
- Ausarbeitung eines Projektplanes zur Produktion eines Internet-Auftrittes.
- Kommunikation als Steuerung im Projekt. Effektive Gesprächsführung und
- Teamarbeit. Motivation von Projektmitarbeitern, Vermeidung und Behandlung von Konflikten.

Ziel der Veranstaltung: Ein Projekt richtig organisieren können, eine Projektsitzung leiten können, die Zusammenarbeit im Projekt optimal gestalten.

Leistungsnachweis: Projektdokumentation

Literatur: Litke, Projektmanagement, Hanser-Verlag, München.

Typografie II

Theoretisches und praktisches Seminar

2 Credits

Ziel dieser Veranstaltung ist das Erkennen und Erlernen professioneller Mikro- und Makro-Typografie in den unterschiedlichen Anwendungen. Speziell in diesem Semester geht es um das Buch und um die Animation. Deshalb behandelt der erste Teil des Seminars die Gestaltung von Büchern. Dazu gehören Themen wie gute Lesbarkeit, harmonischer Satzspiegel und richtige Satzzeichen. Im zweiten Teil des Seminars geht es schließlich um die bewegte Typografie in den digitalen Medien.

Der Leistungsnachweis beinhaltet die Gestaltung eines Buches, in dem dieses Thema zusammenfassend dargestellt wird.

Literatur: Hans Peter Willberg und Friedrich Forssman, Lesetypographie, Mainz 1996; Matt Woolman and Jeff Bellantoni, Moving Type, Designing for Time and Space, Rotovision 2000

Video/Animation II

Realfilm drehen und schneiden

Vorlesung/Praktische Übungen

2 Credits

Theorie und Praxis beim Videofilmen; Beleuchtung, Einstellungen, Schnitt, Technik.

Leistungsnachweis: Ein Videofilm. Abschlussarbeit ca. 5-12 Minuten mit Handlung, kein Videoclip.

Webdesign III

Web programming using JavaScript

Vorlesung, Entwurf

2 Credits

JavaScript is a powerful programming language that gives interactive dynamics to web pages. This course provides in-depth instruction in the principles of programming and the use of JavaScript for creating dynamic web sites. The course is required for all Semester 3 students.

Leistungsnachweis: Mündliche Prüfung

Viertes Semester

Studiensemester im Ausland

Das Auslandssemester ist an folgenden Partnerhochschulen möglich:

Vereinigte Staaten

- Cleveland Institute of Art
- Cleveland, Ohio, USA (www.cia.edu)
- Carnegie Mellon University
- Pittsburg, Pennsylvania, USA (www.emu.edu)
- Maryland Institute College of Art
- Baltimore, Maryland, USA (www.mica.edu)
- University of Maryland Baltimore County
- Baltimore, Maryland, USA (www.umbc.edu)
- Pacific Northwest College of Art
- Portland, Oregon, USA (www.pnca.edu)
- University of Southern Maine
- Portland, Oregon, USA (www.usm.maine.edu)
- University of Maryland at College Park
- Baltimore, Maryland (www.umd.edu)
- Kansas City Art Institute
- Kansas City, Missouri (www.kcai.edu)

Sonstige

- RMIT University School of Creative Media
Melbourne, Australien (www.tcm.rmit.edu.au)
- Media Design School, Auckland, Neuseeland
- Universidad de Valparaiso, Vina del Mar, Chile

Europa

- Loughborough University Leicestershire,
Großbritannien (www.lboro.ac.uk)
- Swansea Institute Swansea, GB
 - Nuova Accademia Di Belle Arti, Mailand,
Italien

School of Media and Design Bozen, Italien
College of Management and Public Administration,
Zamosc, PL
Utrecht School of Arts Utrecht, Niederlande
Hogeschool Sint-Lukas Brussels, Belgien

Fünftes Semester

Praxissemester

Die detaillierte Beschreibung des Praxissemesters finden Sie in der Studien- und Prüfungsordnung. Diese steht im Internet unter www.fhsh.de zum Download.

Business Training: Strategische Kommunikation und Selbstmanagement

Praktikumstutorium, Seminar (Blockseminar)
3 credits

In diesem Workshop / Seminar trainieren Sie wichtige Grundlagen für Ihre berufliche Kommunikation. Sie lernen gute Beziehungen aufbauen und die eigenen Fähigkeiten zu mobilisieren. Sie erfahren einfache aber effektvolle Tricks zum Stressabbau, zur Steigerung Ihrer persönlichen Leistungsfähigkeit und vieles mehr ...

Der Ablauf des Workshops:

Kurzer Theorie-Input, Demonstration, Übungen in Kleingruppen, Reflexion im Plenum - also wenig graue Theorie und viel Erfahrung!

Aus dem Inhalt:

- Aufbau tragfähiger Beziehungen zu Kollegen, Mitarbeitern, Kunden
- Ziel- und lösungsorientiertes Denken
- Erkennen und Einsetzen von sprachlichen und körpersprachlichen Signalen und Mustern
- Die eigenen Ressourcen mobilisieren
- Konstruktiv mit Stress und Ärger umgehen

Zusätzliche Infos: Besprechung Praxis-Semester mit dem Praxis-Semester, Bericht sowie der BA-Abschlussarbeit (Verfahren, Anmeldung, Durchführung, etc.)

Leistungsnachweis: Schriftlicher Bericht, Teilnahme am Seminar

Sechstes Semester

Audiogestaltung III

Theoretisches und praktisches Seminar
2 Credits

Akustische Kommunikation und Corporate Sound ist der Schwerpunkt dieses Semesters. Das Thema akustische Markenkommunikation gewinnt zunehmend an Bedeutung und wird in Form von Analyse und Übungen erarbeitet.

Abschlussprojekt ist die Konzeption und Produktion eines akustischen Logos.

Computergrafik IV (3D-Modeling II)

Übung, Entwurf
2 Credits

Fortgeschrittener Modellbau in 3D. Schaffung komplexer Szenarien.

Leistungsnachweis: Prüfung

Medienproduktion (interaktiv) - Projektarbeit

2 Credits

Die projektbezogene Gruppenarbeit wird alternierend durch ein Dozententeam betreut. Vom Konzept über das Drehbuch bis zur Umsetzung des Projekts auf einer interaktiven Plattform. Das Projekt soll einen praktischen Bezug zur Entwicklung in den neuen Medien haben, sowie gute Teamarbeit in Verbindung mit Verantwortung für den eigenen Teilbereich erfahrbar machen. Genaues Projekt und inhaltliche Beschreibung bitte bei den Dozenten erfragen.

Leistungsnachweis: Projekt

Mediengeschichte

Vorlesung
2 Credits

Der historische Themenrahmen dieses Seminars lässt sich durch die Formulierung: „Vom Flügeltelegraphen zum Internet“ eingrenzen. Die Veranstaltung legt ihren Hauptakzent sowohl auf die Geschichte der bedeutendsten Medien – wie Telegrafie, Rundfunk, Fernsehen, Film, Internet – wie ebenfalls auf die maßgeblichen technischen, organisatorischen und

öffentlichen Prozesse, die durch sie ausgelöst wurden. Dabei soll deutlich werden, wie sich oft schon in technisch vergleichsweise einfachen Anfangsstadien die Eigenschaften eines Mediums herausbilden, welche später die von ihm bestimmten medialen Umgebungen charakterisieren. Aber auch strukturgeschichtliche Aspekte, unter denen Medien wie Telegrafie und Internet gut zu vergleichen sind, soll hierbei Beachtung finden.

Ziel ist es insgesamt, einen Überblick über die historische und strukturelle Entwicklung moderner medialer Umgebungen zu erarbeiten.

Leistungsnachweis: Referat / Paper / Semesterarbeit
Literatur: F. Kittler, Grammophon Film Typewriter, Berlin 1986 H.-J. Teuteberg, C. Neusch (Hrsg.), Vom Flügeltelegraphen zum Internet. Geschichte der modernen Telekommunikation, Stuttgart 1998.

Medienrecht

Blockseminar
2 Credits

Inhalt

- Grundzüge der Mediengrundrechte
 - Allgemeine Verfassungsprinzipien
 - Abwehrrechte und Rechtsschutz gegenüber Medien
 - Grundzüge des Medienurheberrechts, des Markenrechts und der gewerblichen Schutzrechte.
- Insbesondere wird Wert darauf gelegt, dass nicht nur die klassischen Medienrechte besprochen werden, sondern dass auch die Auswirkungen der neuen Medien (insbesondere Internet) auf die bestehenden Gesetze und Rechte und deren Wandel eingegangen wird.

Leistungsnachweis: Test/Klausur

Literatur: Taschenbuch „Medienrecht“, Autor: Frank Fechner, Reihe: UTB für Wissen, Verlag: Mohr Siebeck, 2. Auflage, 2001, ISBN 3-8252-2154-7

Drehbücher für Multimedia & Internet – Interactive Storytelling

Theoretisches und praktisches Seminar
1 Credit

Was unterscheidet das Drehbuchschreiben für interaktive Produkte vom Schreiben für Film und Video? Ganz einfach: Beim Entwickeln interaktiver Geschichten muss der Autor die alleinige Kontrolle über den Handlungsverlauf abgeben und dem Publikum, in diesem Fall „User“ genannt, die Möglichkeit geben den Verlauf der Geschichte beeinflussen zu können.

Dies erfordert eine Erzählweise, bei welcher die Interaktionsformen inhaltlich / dramaturgisch begründet sind. Das Seminar spannt den Bogen von der in den Grundlagenseminaren entwickelten Erzählstruktur linearer Drehbücher hin zu der nonlinearen Struktur für interaktive Anwendungen im Bereich der neuen Medien und des Internets. Mittels Analyse und Übungen im Unterricht wird die Tiefenstruktur der Narration untersucht und ein universelles Grundmuster entwickelt, das als Tool für das Arbeiten mit einer multilinearen Dramaturgie dient. Die Analysen beziehen sich auf Filme, CD-Roms, und Beispiele aus dem Internet und definieren insbesondere Perspektive, Rolle und Profit des Users in der multilinearen Erzählstruktur.

Ziel: Die im Unterricht erarbeiteten dramaturgischen Tools gestatten ausgehend von linearen Inhalten, freien Vorgaben oder Vorlagen, die in den Grundlagenseminaren erarbeiteten multilinearen Drehbücher für eine interaktive Anwendungen zu entwickeln.

Leistungsnachweis: Multilineare Treatment- oder Drehbuchfassung mit Narrativem Navigationsplan für eine interaktive Anwendung z. B. im Edutainment-, Kunst- oder Business-Bereich (Werbung) das sich in eine CDROM oder für das Internet umsetzen lässt.

Typografie III

Theoretisches und praktisches Seminar
2 Credits

Wie verbindet man Bilder und Texte miteinander? Wie gliedert man ein modernes Magazin? Wozu braucht man ein Gestaltungsraster? Solche und weitere Fragen werden hier beantwortet. Wir werden ein komplettes Magazin in Projektarbeit erstellen. Im Rahmen der Veranstaltung erfolgt eine Einführung in Theorie und Praxis des Zeitungs- und Zeitschriften-

layouts, und eine Vertiefung die Druckvorstufe, die für den Auflagedruck notwendig sind. Berühmte Designer aus diesem Bereich Editorial Design werden vorgestellt. Neue Aspekte des eBooks, WebZines und Blogs im Internet werden diskutiert.

Literatur: Steven Heller, Merz to Emigre and Beyond, Avant Garde Magazine Design of the Twentieth Century, London 2003; Timothy Samara, Making and Breaking the Grid, Gloucester 2002

Freies Multimediaprojekt

Übung, Entwurf
1 Credit

Inhaltliche Beschreibung bitte direkt bei den Professorinnen und Professoren erfragen.

Leistungsnachweis: Mündliche Prüfung

Video/Animation III

Übung, Entwurf
2 Credits

Film- und Animationsprojekte. Inhalt nach Besprechung am Semesterbeginn.
Filmlänge jeweils 5 - 15 Minuten.

Leistungsnachweis: 3D Animationsfilm

Nichtwestliche Kunst – Ostasiatische Ästhetik

Vorlesung
2 Credits

Ostasiatische Kunst hat innerhalb der nichtwestlichen Kunst eine besondere und herausragende Stellung: nach einer langen Zeit als komplexe und hochentwickelte Hochkulturen haben Japan, aber auch in etwas beschränkterem Maße China und Korea als Antwort auf den Zusammenstoß mit dem Westen und der westlichen Moderne eine eigene Moderne geschaffen, haben in der Auseinandersetzung mit diesen eigene moderne Formen und Gattungen hervorgebracht.

Die beeindruckende Entwicklung der fernöstlichen Kulturen ist nicht, wie sonst überall in der Welt, durch den Kolonialismus abgebrochen worden,

sondern hat sich unter dessen Drohung verändert und reflektiert. Die Darstellung dieser vom Westen aus sehr fremden Gedanken- und Kunstwelt umfasst die unterschiedlichsten Epochen und Gattungen, von der chinesischen Ch'anmalerei des 12. und 13. Jahrhunderts bis zum zeitgenössischen koreanischen Film (Im Kwon-Taek), legt aber einen Schwerpunkt auf die japanischen Avantgarden der sechziger und siebziger Jahre.

Leistungsnachweis: Klausur

Sozialfragen und Medien

Vorlesung

2 Credits

Im Zentrum dieses Seminars, dessen konkrete Themenbereiche von den Studierenden jeweils neu formuliert und gestaltet werden können, steht die heutige Medienkultur in einem umfassenden Sinne. Zweifellos haben die neuen Medien im Lauf des vergangenen Jahrhunderts eine neue Leitkultur hervorgebracht und vom neuen elektronischen Paradigma bleibt kein Bereich der westlichen Individuen, Gesellschaften und Staaten unberührt. Die einzelnen Problemkomplexe des Seminars müssen sich aus diesem Grund auf ganz unterschiedliche aktuelle Phänomene erstrecken, durch welche die individuellen, sozialen und politischen Effekte von neuen Medien der Kommunikation, der Organisation und der Forschung exemplarisch sichtbar werden. Das Ziel der Veranstaltung liegt darin, auf der Grundlage gegenwärtiger Medienentwicklungen – etwa in den Feldern der Massenmedien, der Game-Kultur, der Virtualisierung des Raums oder der elektronischen Hybridisierung des menschlichen Körpers – zu untersuchen, auf welche Weise Medien die Gestaltung und Aneignung unserer sozialen Welt vermitteln.

Leistungsnachweis: Einführendes Referat und Gestaltung einer Seminarsitzung

Literatur: Norbert Bolz, Kontrolliertes Chaos. Vom Humanismus zur Medienwirklichkeit, Düsseldorf u. a. 1994. Manuel Castells, Das Informationszeitalter, Bd. 1, Opladen 2001.

Siebtes Semester

Bachelor-Kolloquium

Seminar

1 Credit

Parallel zur Ausführung der Bachelor-Abschlussarbeit wird den Studierenden hier Gelegenheit gegeben, sich über Erfahrungen in der theoretischen und praktischen Auseinandersetzung mit dem Thema der Abschlussarbeit auszutauschen. Es sind von jedem Studierenden im Abschlusssemester mindestens zwei Präsentationen innerhalb der Gruppe über den jeweiligen Stand der Arbeit durchzuführen. Forschungs- und Arbeitstipps ergänzen den praktischen Nutzen der Veranstaltung. Prüfungsleistung: Referat/Mündliche Prüfung

Leistungsnachweis: 2 Referate

Gestaltungskooperationen der Hochschule: Das Partnerkonzept



Die Fachhochschule Schwäbisch Hall – Hochschule für Gestaltung – bildet die Studierenden in enger Kooperation mit Partnerunternehmen praxisorientiert aus. Die Studierenden sind während des Studiums in Gestaltungskooperationen im Unternehmen tätig und arbeiten dort an konkreten Projekten. Die Fülle der Einsatzmöglichkeiten reicht vom effektiv visualisierten Referat für die Hauptversammlung über die klassische Öffentlichkeitsarbeit und Werbung (Anzeigen, Plakate, Folder, Broschüren) bis hin zu den modernen Medien Film, Sound und Internet.

Seit gut zehn Jahren arbeitet die Hochschule erfolgreich mit nahezu 200 Unternehmen und Institutionen in der Region Heilbronn-Franken, in Baden-Württemberg und darüber hinaus zusammen. Rund 300 Studierende haben seither ihr Studium mit dem Bachelor of Arts (B.A.) abgeschlossen.

Botschaften gestalten

Für erfolgreiche Unternehmen hat die Kommunikation mit Kunden, Zulieferern, Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern hohe Priorität. Produkte, Marken, Dienstleistungen oder auch Visionen müssen gezielt aufbereitet und mittels der Medien Print, Internet, Film, Animation, Sound, etc. vermitteln werden. Produktpräsentationen, Messeauftritte, Events, Veranstaltungen aber auch Internetauftritte, Imagefilme, Soundlogos und Kundenzeitschriften tragen Botschaften, die bei den Zielgruppen gut ankommen und nachhaltig wirken sollen. An dieser Schnittstelle kooperieren die Studierenden, die Hochschule und Unternehmen.