

1. Semester: Gestaltung von motion-graphic Interfaces

Modul-Bezeichnung MSc Curriculum 2012	überarbeitet: Mündemann, 20.4.13	Stufen nach Bloom	Gestaltung von motion-graphic Interfaces	
englische Modulbezeichnung			Design of motion-graphic Interfaces	
Abkürzung			GMI	
Beschreibung erstellt	am		12.01.2012	
	durch		Umstätter, Mündemann	
Niveaustufe			Master	
Studiensemester			1	
Kreditpunkte			5	
Status	Pflichtmodul		Pflichtmodul	
	Wahlpflichtmodul			
	Wahlmodul			
Häufigkeit des Angebotes			jedes Semester nach Bedarf der Hochschulen des VFH- Verbundes	
Lehrsprache			Deutsch	
Autoren			Prof. Antje Umstätter (Beuth Hochschule Berlin)	
Verantwortliche Hochschule			Beuth Hochschule Berlin	
Fachverbands- leiter(in)			Prof. Antje Umstätter (Beuth Hochschule Berlin)	
Verantwortliche(r) Lehrende(r) am Standort nach dem Meister- Geselle-Prinzip: ein Lehrender für alle Standorte	Beuth-Hs Berlin		Prof. Antje Umstätter (Beuth Hochschule Berlin)	
	FH Brandenburg		Prof. Antje Umstätter (Beuth Hochschule Berlin)	
	FH Emden / Leer		Prof. Antje Umstätter (Beuth Hochschule Berlin)	
	FH Lünebeck		Prof. Antje Umstätter (Beuth Hochschule Berlin)	
	Ostfalia Hochschule Wolfenbüttel		Prof. Antje Umstätter (Beuth Hochschule Berlin)	
Lerngebiet			Medieninformatik	
Erworben e Kenntnisse, Fertigkeiten, Kompetenzen	Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen	Wissen		
		Verstehen		
		Anwenden		
		Analysieren		
		Synthetisieren		
		Evaluieren, Bewerten		
	Analyse-, Design- und Realisierungs- Kompetenzen	Wissen	Gestaltung und Entwicklung von Interfaces für aktuelle Medien	
		Verstehen	lineare- und nichtlineare Erzählstrukturen	
		Anwenden	medienadäquate Erstellung von interaktiven und multimedialen Präsentationen	
			anspruchsvolle Interaktions- und Interface Konzepte entwickeln, die auch medienübergreifend auf unterschiedlichen Plattformen, mobil oder online, konzipiert werden	
			praktischer, gestalterischer und methodischer Umgang mit Bewegtbildmontage/ Compositing und Gestaltung von Motion Graphics	
		Analysieren		
		Synthetisieren		
		Evaluieren, Bewerten		
		Technologische Kompetenzen	Wissen	
			Verstehen	
	Anwenden			

		Analysieren	
		Synthetisieren	
		Evaluieren, Bewerten	
	Fachübergreifende Kompetenzen	Wissen	
		Verstehen	
		Anwenden	
		Analysieren	
		Synthetisieren	
		Evaluieren, Bewerten	
	Methodenkompete nzen	Wissen	
		Verstehen	
		Anwenden	
		Analysieren	
		Synthetisieren	
		Evaluieren, Bewerten	
	Projektmanagemen t-Kompetenz	Wissen	Kenntnisse im Designprojektmanagement.
		Verstehen	
		Anwenden	
		Analysieren	
		Synthetisieren	ein Projekt von der Konzeption bis zur gestalterischen und praktischen Umsetzung erstellen
		Evaluieren, Bewerten	
	Soziale Kompetenz und Selbstkompetenz	Wissen	
		Verstehen	
		Anwenden	
Analysieren			
Synthetisieren			
Evaluieren, Bewerten			
Obligatorische Teilnahmevoraussetzungen (nach Prüfungsordnung)			Keine
Fakultative Teilnahmevoraussetzungen			Kenntnisse wie diese z.B. in den Modulen Mediendesign 1 und 2, Autorensysteme vermittelt werden sowie Audio- und Videovorkenntnisse
Medien-/Lernform			Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Chat, Einsendeaufgaben u. a.) sowie Präsenzphasen (s. o.)
Arbeitsaufwand / work load (jeweils in Zeitstunden summiert)	Pflicht- Präsenzstudium	Vorlesung, Übung, Labor, Seminar u.a.	
		Modulprüfung	0,5h
	Online-Studium (Chat, Audio- / Videokonf. u.a.) incl. studentische Lerngruppen und fakultative Präsenzen		
	Erarbeiten der Prüfungsvorleistun gen		32h
	Eigenstudium einschl. Prüfungs- vorbereitung		117,5h
Summe Workload in Stunden			150h

Präsenzinhalte			1. Aktuelle und zukunftsorientierte Motiongraphic-Szenarien in unterschiedlichen Lebens- und beruflichen Welten. 2. Narration in Bewegtbild und mobilen Medien 3. Der bildsprachliche und dramaturgisch experimentelle Einsatz von Bewegtbildern bzw. das künstlerische Gestalten multimedialer/ interaktiver Systeme.
Präsenzart	obligatorisch		
	fakultativ		fakultativ
Präsenzteilnahme	erfordert physische Anwesenheit		Die Vermittlung der Präsenzinhalte sollte möglichst mit physischer Anwesenheit verbunden sein,
	per web-Konferenz möglich		Die Vermittlung der Präsenzinhalte ist per Webkonferenz möglich.
Prüfungsvorleistungen	Präsenzteilnahme		
	Online-Teilnahme		
	Einsendeaufgaben		
	Hausarbeit / Projektarbeit		Voraussetzung für die Bewertung der Projektarbeit ist die anerkannte Lösung von ausgegebenen Aufgaben, die sich auf die Projektarbeit beziehen
Teilleistungsnachweise			
Prüfungsform	Klausur	(120 Min)	
	Mündliche Prüfung	(30 Min)	
	Hausarbeit mit Kolloquium	(30 Min)	Präsentation eines interaktiv-medialen Prototyps für neuartige Multimedia- und Interaktionskonzepte (30 Min.)
Benotung			
Literatur			Vineyard, J.: Setting up your shots. Michel Wiese Productions, 2000. Die Gestalten Verlag, 2001. Gehr, H.; Ott, S.: Film Design, Visual Effects. Bastei-Lübbe Verlag, 2000. Brinkman, R.: The Art and Science of Digital Composing. Verlag Morgan Kauffmann, 1999. Hirschfeld J.; Barth, S.: Pause: 59Minutes of Motion Graphics. Laurence King Publishing, 2000. Koren, G.; Peters, O.: Adobe After Effects 5.5 Galileo Press, 2002. uncredited- graphic design & opening titles in movies gemma solana / antonio Boneu, isbn-13:978-84-96309-52-4 www.indexbook.com »Kyle Cooper« von Andrea Codrington , Monographics, Laurence King Publishing, ISBN 1-85669-329-5 100 2008 Japanese Motion Graphic Creators ISBN978-4-86100-576-3 Re-Imagination Animation The changing face of the moving image Paul Wells, Johnny Hardstaff AVA, ISBN 13:978-2-940373-69-7 Storyboard Design, Guiseppo Crisiano, Verlag Stiebner, ISBN: 13:978-3-8307-1343-2
Weitere Hinweise			
Studieninhalte des Moduls (Allgemeines zum Modul / Zusammenfassung)			
Kapitelüberschriften / Überschriften der Lerneinheiten			Einführung 1. Definition, Technische und historische Entwicklung von Motion Graphics und Kurzfilm und deren Einsatzmöglichkeiten in Multimedia, Games, Internet, Interaktiver Film, Previsualisierung 2. Effektives, transmediales und medienadäquates Kommunikationsdesign für Film, TV, Internet, Motion Graphics in Games und Previzualization

		<p>Visuelle Gestaltung</p> <p>3. Bewegtbildwahrnehmung Theoretische, dramaturgische und gestalterische Grundlagen motion graphics Klischees und Symbole</p> <p>4. Komposition Einbindung von grafischen Elementen, Typografie, Masken, Ebenen, Tracking, Keying, 3D Möglichkeiten in motion graphics</p> <p>5. unterschiedliche Wirkung von Verfremdung, Lichteffekten, Räumlichkeit , Formate, Perspektive</p>
		<p>Planung und Umsetzung</p> <p>6. Idee Expose, Treatment, Storyboard</p> <p>7. Bewegung im Bild: analog, digital, virtuell Kameratechniken, Einstellungsgrößen Kamerastandpunkt und –perspektive</p> <p>8. Kamerabewegungen Schwenk, Zoom, Fahrten</p> <p>9. Ton Möglichkeiten der Tonmontage synchron oder asynchron</p>
		<p>Montage und Schnitt</p> <p>10. Filmsprache Grundlagen Länge, Rhythmus und Tempo, Kontinuität von Bild und Handlung (linear und nonlinear)</p> <p>11. Montagearten Parallelmontage, assoziative Montage</p> <p>12. Schnitt: Überblendungen, Jump Cut, Stop Motion, Freeze Frame, Trenner, Schnitt in der Bewegung</p>
		<p>Einsatzbeispiele</p> <p>Hier werden Projekte beispielhaft vorgestellt, Gestaltung, Projektmanagement und Techniken werden genau durchgespielt</p> <p>13. Logoanimationen</p> <p>14. Filmvorspanngestaltung</p> <p>15. Trailer und Trenner</p>