Modulbeschreibung

Studiengang	BMD, BVK				
Modulbezeichnung	GDG 2050 Medien				
Semester	3-4	**Art**	Pflichtfach	**Student. Arbeits belastung (SWS)** davon	10
Dauer	1	**ECTS**	5		
Häufigkeit des Angebots	jedes Semester	**Sprache**	Deutsch	Präsenzstudium	4
				Selbststudium	6
Voraussetzungen für die Teilnahme		**Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten**		**Lehr- und Lernmethoden**	prakt. Übung
Verwendbarkeit Verwendung des Moduls in	BMD, BVK	Prüfungsform	PLS	**Modulverantwortliche(r)**	Prof. Reiling
		Prüfungsdauer			
		Gewichtung	1 x 2		

Qualifikationsziele

Zu erwerbende (fachliche und überfachliche) Kompetenzen
Die Studierenden erlernen die praktischen Grundlagen zur Erstellung einer künstlerischen, medien-basierten Arbeit indem sie den Gesamtablauf und die praktische Umsetzung einer Videoproduktion, einer Videoskulptur, Installation oder performativ orientierten Arbeit in Kontext zu Raum, Bewegung und Zeit durchführen. In zahlreichen Übungen und durch praktische Beispiele können die Studierenden das Erlernte anwenden und als Grundlage für Ihre spätere Tätigkeit in den jeweiligen Bereichen des Designs entwickeln. Sie erwerben die Fähigkeit sich mit dem bewegten Bild auszudrücken, Szenarien zu gestalten und sie werden befähigt einen eigenen Ausdrucksstil zu entwickeln. Einerseits wird das weite Spektrum der kreativen Ausdrucksformen praktisch, experimentell und theoretisch erforscht, andererseits wird der reflektierende und kritische Umgang mit Medien vermittelt und Bezüge zur Arbeit des Designers berufsqualifizierend geschaffen.

Lehrinhalte

Lehrinhalte, die die Qualifikationsziele bedienen
Für zukünftige Designer/Innen ist die Fähigkeit sich mit bewegten Bildern auszudrücken notwendig. Vom zeichnerischen Storyboard bis zur fertigen Umsetzung einer praktischen medien-basierten Arbeit reicht das Spektrum, das in diesem Fach erlernt werden soll. Die praktische Umsetzung eines künstlerischen Videoclips, einer zeit-basierten Installation, einer Videoskulptur oder performativen Arbeit in Bezug auf Raum und Zeit ist Inhalt dieses Moduls. Es beinhaltet: praktische Übungen, Projekte, sowie die Auseinandersetzung mit Werken international bekannten Künstler. In Ringgesprächen wird die kritische Reflexion über Medien erprobt. In theoretischen und praktischen Ansätzen aus Kunst und Design, wird untersucht wie Medien funktionieren und benutzt werden. Den Studierenden wird somit ein künstlerischer und reflektierter Umgang mit bewegten Bildern und Toenen zu vermittelt. Die Studierenden erarbeiten sich die Grundlagen, um eigenständig und kreativ Ideen zu entwickeln, diese im internationalen Kontext zu reflektieren und in eigenständige Medienarbeiten umzusetzen. Praktische Anwendungsbeispiele sind Ziel dieses Moduls.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.'in Susan Hefuna	GDG2051 Audiovisuelle Medien	4