

Animation 3 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

Modulnummer	Workload	Credits
2159	300 h	10
Studiensemester	Häufigkeit des Angebot	Dauer
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
geplante Gruppengröße	Kurzzeichen	Prüfungsnummer
a) 20-30 Studierende	ANI3	

1	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Schwerpunkt der Veranstaltung: Motiongraphics
2	Inhalte Prozessorientiertes Arbeiten; (zeichnerische) Entwurfs- und Recherchetechniken. Beschäftigung mit den gestalterischen Grundelementen Text, Bild, Farbe, Ton und Zeit. Methodik der filmischen Auflösung. Vertiefung dramaturgischer Kenntnisse. Vertiefung von Animationstechniken und Prinzipien. Formung einer eigenen Bild- und Filmsprache. Entwicklung und Optimierung eines produktionstechnischen Ablaufs. Theorie und Praxis der Previsualisierung. Theorie und Praxis der Endfertigung. Geschickter Umgang mit gängiger Hard- und Software.
3	Lehrformen Seminaristischer Unterricht, Projekt-/Gruppenarbeit
4	Teilnahmevoraussetzungen Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer
5	Prüfungsformen §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft (B)
6	Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten Bestehen der Modulprüfung
7	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen) keine
8	Stellenwert der Note für die Endnote Credit(s) *Note/210
9	Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende Prof. Dipl. Anim. Peter Kaboth
10	Sonstige Informationen (Literatur)

Animation 4 - Wahlpflichtfach Gruppe 2 (WPF)

Modulnummer	Workload	Credits
2160	300 h	10
Studiensemester	Häufigkeit des Angebot	Dauer
4.-7. Semester	jährlich / nach Bedarf	1 Semester
Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium
a) Vorlesung	4 SWS / 60 h	240 h
geplante Gruppengröße	Kurzzeichen	Prüfungsnummer
a) 20-30 Studierende	ANI4	
1	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen Die Studierenden beherrschen/verstehen die Grundlagen der Darstellung der Gestalt des Menschen und des Gesichts und können geschickt kreative Klischees einsetzen. Sie können eine Figur (Charakter) bis zur Produktionsreife umsetzen und verstehen die Auswirkungen des Designs auf die Produktion und ihre Kosten. Sie können eigene oder nach Vorgabe anderer qualitativ hochwertige Charaktere (ausgeprägte, unverwechselbare, individuelle Eigenschaften und Wesensmerkmale / Lesbarkeit) in verschiedenen Techniken für den Einsatz in Print- und neuen digitalen Medien entwickeln und realisieren. Sie verstehen die Grundregeln der Darstellung von Körpersprache und menschlichen Charakterzügen.</p>	
2	<p>Inhalte Charakter Design bedient sich einer globalen Sprache. Virtuelle Figuren bieten unendlich viele Möglichkeiten, Geschichten zu erzählen oder Emotionen hervorzurufen. Es wird unter Anderem Fragen nachgegangen, wie man einen Charakter definiert und welche kreativen Klischees eingesetzt werden können, oder wie eine Figur lesbar wird. Analyse der visuellen Aspekte menschlicher Eigenschaften und Charaktertypen. Hervorbringung und Darstellung von Nicht-Sichtbarem, von physischen zu psychischen Aspekten eines Charakters. Erweiterung der Darstellung des Physischen um das Psychologische und Emotionale. Darstellung von Körpersprache und menschlichen Charakterzügen in angewandten oder freien/eigenen Projekten. Entwicklung und Ausarbeitung eines Charakters in geeigneten Darstellungstechniken. Analyse der Auswirkungen von Technik auf die Produktion.</p>	
3	<p>Lehrformen Seminaristischer Unterricht, Projektarbeit</p>	
4	<p>Teilnahmevoraussetzungen Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer, Animation 1, Animation 2</p>	
5	<p>Prüfungsformen §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (BP) oder §21 Bearbeitung einer Aufgabenstellung aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft (B)</p>	
6	<p>Voraussetzung für die Vergabe von Kreditpunkten Bestehen der Modulprüfung</p>	
7	<p>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen) keine</p>	