

Modulcode (1.)	Modulbezeichnung (2.)	Zuordnung (3.)
BAI3110	Mediengestaltung (MG)	
	Studiengang (4.)	Bachelor Angewandte Informatik/ Bachelor Angewandte Informatik DUAL
	Fakultät (5.)	Gebäudetechnik und Informatik

Modulverantwortlich (6.)	Prof. Rolf Kruse
Modulart (7.)	Pflichtmodul der Vertiefung Medieninformatik
Angebotshäufigkeit (8.)	WS
Regelbelegung / Empf. Semester (9.)	BA3
Credits (ECTS) (10.)	5 CP
Leistungsnachweis (11.)	SL (N)
Unterrichtssprache (12.)	Deutsch
Voraussetzungen für dieses Modul (13.)	-
Modul ist Voraussetzung für (14.)	BAI4110: Medientechnik und -produktion BAI6110: Interaktive Technologien / Interaktionsgestaltung
Moduldauer (15.)	1 Semester
Notwendige Anmeldung (16.)	-
Verwendbarkeit des Moduls (17.)	-

Lehrveranstaltung (18.)	Dozent/in (19.)	Art (20.)	Teilnehmer (maximal) (21.)	Anzahl Gruppen (22.)	SWS (23.)	Workload	
						Präsenz (24.)	Selbststudium (25.)
1 Mediengestaltung	Kruse	V	36	1	2	30	15
2 Mediengestaltung	Kruse	Ü	18	2	2	30	50
Summe					4	60	65
Workload für das Modul (26.)						125	

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen, Gestaltungs- und Produktionsschritte und Werkzeugnutzung für statische, zeitbasierte, zwei- und dreidimensionale digitale Medien verstehen und mit Fachbegriffen wiedergeben • visuelle Gestaltungsprinzipien und -methoden kennen, erkennen, beschreiben und auf gegebene thematische und medienspezifische Anforderungen anwenden • digitale 2D- und 3D-Medien mit professioneller Anwendungssoftware erstellen und bearbeiten • eigene grafische Entwürfe für eine definierte Aufgabenstellung im iterativen Prozess im Team erstellen, präsentieren und verteidigen • durch eigene Reflektion und externe Kritik Ästhetik und Nutzungsaspekte fremder und eigener grafischer Entwürfe fachlich beurteilen und berücksichtigen
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Prinzipien visueller Gestaltung von Kommunikationsmitteln und angewandter Computergrafik und -animation • nicht-destruktive Bearbeitung von Pixel- und Vektorgrafiken • konsistentes visuelles Design (u.a. Logo, Typografie, Farben, Layout, Bildmotive) für visuelles Marketing • Funktionsweise von 3D-Modellierungs- und Animations-Software, verbreitete Datenformate • typische Arbeitsabläufe bei der Entwicklung und Produktion von 3D-Animationsfilmen, einschl. Storytelling und Szenografie
Vorleistungen und Modulprüfung	<p>Vorleistungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erfolgreiche Teilnahme (Einzelarbeit) an praktischen Übungen z.B. zu Bildbearbeitung und Stilrichtlinien, und regelmäßige Projektrücksprachen <p>Modulprüfung: Projektarbeit (im Team)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visuelles Produktmarketing 35% • 3D-Animationsfilm 55% • Zwischen- und Endpräsentationen + Dokumentation 10%
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Kompendium der Mediengestaltung</i>, Böhringer, J. et.al., 6. Aufl. 2014, Springer Vieweg, <i>Band I. „Konzeption und Gestaltung“</i> ISBN 978-3-642-54580-1, <i>Band IV. „Medienproduktion Digital“</i>, ISBN 978-3-642-54582-5 • <i>Grundlagen der Mediengestaltung. Konzeption, Ideenfindung, Bildaufbau, Farbe, Typografie, Interface Design</i>, C. Fries 2021: 6. Auflage. München: Hanser (Medien). ISBN 978-3-446-46945-7 • <i>3D-Grafiken und Animationen mit Blender. Praxiseinstieg</i>. Schmidt, Bernd, 2018 Frechen: mitp. ISBN 9783958456440 • <i>Animation: Grundlagen - 2D-Animation - 3D-Animation</i> P. Bühler et al. 2017. Springer Vieweg, DOI 10.1007/978-3-662-53922-4 • <i>The complete guide to Blender graphics. Computer modeling & animation</i>. Blain, John M. (2019): Fifth edition. Boca Raton, London, New York: CRC Press Taylor & Francis Group. ISBN 978-0367184742 • <i>Blender-Videotutorials</i>, A. Price (aka „Blender Guru“) https://www.youtube.com/channel/UCOKHwx1VCdgnxwbjyb9lu1g