

Fachgruppe Design

Lehrangebot / Kommentiertes Lehrveranstaltungsverzeichnis

Sommersemester 2016

Industrial Design	Seite 2
Kommunikationsdesign	Seite 9
Textildesign	Seite 19
Werkstätten	Seite 28

Industrial Design

Prof. Dipl.-Des. Uwe Fischer
Dipl.-Des. Bastian Müller (AM)

Projekt

Werkstattbau / Raum 218
Di 10–16 Uhr (Projektbesprechung)

Auf dem kleinen Schlossplatz

1968 errichtet, bot der Kleine Schlossplatz in den Jahren vor seinem Umbau Raum für Kunst, Galerien und Szenegastronomie und erlangte Bekanntheit weit über die Grenzen Stuttgarts hinaus. Diese Geschichte konnte nach der Umgestaltung im Zuge der Eröffnung des Kunstmuseums Stuttgart im Jahr 2005 erfolgreich fortgeschrieben werden. Der Kleine Schlossplatz gilt als Ort der Mode, der Kunst, des Genuss und der Musik. Ein Platz im Herzen der Landeshauptstadt Stuttgarts zum Verweilen, Genießen, Feiern und Lieben. Eine urbane Insel des Rückzugs im aufgeheizten, flirrenden Talkessel (aus: Moritz Stadtmagazin). Wer das Museumsquartier in Wien im Sommer besucht, kennt die großen bunten Objekte, die zum Liegen, Sitzen oder Picknick einladen. Sie wurden im Laufe der Zeit zum beliebten nicht kommerziellen Treffpunkt für Touristen und Einwohner, für Junge und Alte. Stuttgart ist nicht Wien und die Plätze sind auch nicht gleich. Ähnlich sind dagegen Bedürfnisse und Wünsche, ob in Wien, Berlin oder Stuttgart. Wie sich ein Angebot zu verweilen auf dem kleinen Schlossplatz gestaltet, ist das Thema im Sommersemester 2016. Das Projekt findet Kooperation mit dem Kunstmuseum Stuttgart statt.

Industrial Design

Prof. Winfried Scheuer MA RCA
Dipl.-Des. Susanne Hoffmann (AM)

Projekt

Werkstattbau / Raum 216
Di 10–13 Uhr

Googl Kar

Wir befassen uns mit dem Entwurf eines selbstfahrenden Fahrzeugs. Gesucht ist eine visionäre Industrie-Design Lösung, die innovativ ist und eine hohe Gestaltungsqualität hat. Kaffeetrinkende, Schachspielende, Lesende, Schlafende, Betrunkene, Demente, Kinder, Tanzende, Blinde, Tote, Trainierende werden in Zukunft fahren können. Wie sieht das selbstfahrende Fahrzeug aus? In der ersten Woche wird eine Recherche mit Kurzreferaten durchgeführt. Später wird ein Modell in verkleinertem Maßstab angefertigt. Das selbstfahrende Auto ist etwas völlig neues.

Industrial Design / Architektur
2. Semester

Prof. Dipl.-Ing. Fahim Mohammadi, M.Arch. M.Eng.
Dipl.-Des. Natalie Weinmann (AM)

Projektarbeit, Workshops

Neubau 1 / Raum 306 + Raum 301
Di 9–16 Uhr + Mi 9–12 Uhr

Grundlagen der Gestaltung / Inkubator

Im unserem post-digitalen Zeitalter ist das „Wie“ des Gestaltens genauso wichtig wie das Gestaltete selbst. Es standen noch nie so viele unterschiedliche Methoden und Techniken zur Verfügung, die jede für sich das Potential haben noch gestern definierte Grenzen heute zu überschreiten. Gestaltung ist zu einer liquiden Disziplin geworden, die sich ihren Weg in andere Domänen bahnt, welche Jahrhunderte lang Anderen vorbehalten waren, wie beispielsweise Mathematikern, Neurologen, Genetikern, Künstlern oder Produzierenden. Der postdigitale Designer gestaltet mehr durch Manipulation als durch Determinismus und das was er gestaltet ist geprägt von Neugierde, Intuition, Spekulation und dem Experiment. Vor diesem Hintergrund versteht sich die Klasse „Grundlagen der Gestaltung“ als eine Art Inkubator, der den Studierenden des ersten Studienjahres einen geborgenen Raum für erste intuitiv-gestalterische Schritte bietet, diese aber gleichzeitig auch im Laufe des Jahres zu radikalieren vermag. Dies geschieht in fünf aufeinander aufbauenden Phasen zu denen unterschiedliche (Keine Vorschläge) und Ihre Phänomene ergründet und miteinander verknüpft werden sollen:

- Phase 1 – Materialität – intuitives Spiel (1. Semester)
- Phase 2 – Objekt – systemisches Spiel (1. Semester)
- Phase 3 – Feld – Mutation – kontemplatives Experiment (1. Semester)
- Phase 4 – Feld – Hybride – konfrontatives Experiment (2. Semester)
- Phase 5 – theōria (2. Semester)

Begleitet wird die (Keine Vorschläge) „Gestaltung“ von wöchentlichen Korrekturen während und Präsentationen am Ende der jeweiligen Phasen. Die Studierenden dokumentieren ihren Forschungsprozess in Form eines erweiterten Laborbuches, das zusammen mit den entstandenen Ergebnissen am Ende des Semesters präsentiert wird.

Industrial Design / Kommunikationsdesign / Textildesign

Prof. Dr. Daniel Martin Feige

Vorlesung

Neubau 2 / Vorlesungssaal
Mi 14–15.30 Uhr (Beginn: 20.4)

Ästhetik des Computerspiels

Seit Beginn des neuen Jahrtausends setzt sich das Computerspiel zunehmend als relevantes ästhetisches Medium gesellschaftlich durch. Nicht allein dringt die Computerspieleindustrie mit ihren Umsätzen in die Region von Hollywood-Filmen vor, sondern ästhetische Aspekte des Computerspiels beginnen in vielfältiger Weise in anderen Medien und Künsten aufgegriffen zu werden. Die Vorlesung gibt einen Überblick über die Geschichte des Mediums und klärt den Begriff, die Ästhetik und die Kunst des Computerspiels. Von besonderer Relevanz wird dabei erstens die Frage sein, in welcher Weise sich Computerspiele im Kanon etablierter ästhetischer Medien und Künste wie der Literatur, dem Film, der Malerei, der Architektur und der Musik platzieren. Zweitens sollen im Rahmen der Vorlesung einige Computerspiele exemplarisch besprochen werden und auf ihre ästhetischen Eigenarten hin befragt werden.

Literatur:

Daniel Martin Feige: Computerspiele. Eine Ästhetik. Berlin: Suhrkamp 2015.
Gamescoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg: Junius 2012.
Stephan Günzel: Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels. Frankfurt am Main: Campus 2012.

Industrial Design / Kommunikationsdesign / Textildesign

Prof. Dr. Daniel Martin Feige

Pro- und Hauptseminar

Neubau 2 / Raum 0.11
Mo 16–17.30 Uhr (Beginn: 18.4.)

Klassiker der Designtheorie

Seit der Entstehung von Design als eigenständigem ästhetischem Phänomen haben Designer/innen, Künstler/innen und Theoretiker/innen über die Frage nachgedacht, was Design ist. Im Rahmen des Seminars wird eine Auswahl einschlägiger historischer wie jüngerer Texte zur Designtheorie diskutiert. Im Zentrum des Seminars werden Fragen wie diejenige stehen, was für Design charakteristisch ist, wie es sich von anderen Arten ästhetischer Gegenständen unterscheidet und in welcher Weise epistemische wie soziale Aspekte für seine Produktion wie seinen Gebrauch von Relevanz sind. Das Seminar erfüllt damit eine zweifache Funktion: Erstens möchte es einen Überblick über wichtige Texte der Designtheorie geben, zweitens anhand dieser Texte in grundlegende Fragen der Designtheorie einführen.

Literatur:

Berhard E. Bürdek: Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. Basel: Birkhäuser 2005.
Klaus T. Edelmann, Gerrit Terstiege (Hg.): Gestaltung Denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur. Basel: Birkhäuser 2006.
Claudia Mareis: Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg: Junius 2014.
Beat Schneider: Design – eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel: Birkhäuser 2009.

Industrial Design / Architektur
2. Semester

Karl-Heinz Bogner (LBA)

Seminar

Neubau 1 / Raum 306 + 301
Fr 16–19 Uhr

Klasse für Grundlagen der Gestaltung Darstellung I

Der Schwerpunkt der Veranstaltung liegt zum einen in der Vermittlung von zeichnerischen Grundlagen (hierbei wird der Einsatz von unterschiedlichen Zeichentechniken und -materialien geübt), zum anderen werden verschiedene zeichnerische Ansätze für die Darstellung von Objekt und Raum vermittelt, wobei die räumliche Wahrnehmung sowie die zeichnerische Übersetzung und Abstraktion geübt und geschult werden sollen. Die im „Inkubator“ behandelten Themen wie Materialität, Plastizität, Formfindungsprozesse, Transformation und Evolution werden in Zeichnung und Skizze untersucht und reflektiert.

Industrial Design
2. Semester

Dipl.-Des. Bastian Müller (AM)

Seminar

Werkstattbau / Raum 213
Mo 13–15 Uhr

Entwurfszeichnen 1

Industrial Design

Dipl.-Des. Matthäus Braig (AM)

Kompaktseminar

Werkstattbau / CAD-Lab
Beginn: 27.4., 10 Uhr

Grundlagen Rhino 3D

Einführung in das 3D-CAD-Programm „Rhinceros“. Es wird Basiswissen zum Einsatz des Programms erarbeitet. Dabei liegt der Focus auf dem Einsatz während des Gestaltungs- und Entwurfsprozess sowie bei der Konstruktion und in der Vorbereitung für den Modellbau.

Industrial Design

Anders Bergesen (LBA)

Seminar

Werkstattbau / Raum 213

19.–24.7.

(vorauss. parallel zur Exkursion nach Bodman)

Typografie

Produktgestaltung und Typografie stehen in enger Beziehung zueinander. Häufig benötigen Designobjekte Beschriftungen wie z. B. Namenszüge, Symbole, Armaturen Tabellen und Gebrauchsanleitungen.

Produktdesigner sollten in der Lage sein, durch Kenntnisse in der Typografie die Gestaltung von Präsentationen und Broschüren in ihrer grafischen Qualität differenziert beurteilen zu können. In diesem Workshop werden die Studierenden durch verschiedene Übungen sowohl Grundlagen der Typografie als auch die Seite der experimentellen Typografie kennenlernen.

Industrial Design

Dipl.-Des. Christian Lauer (LBA)

Seminar

Werkstattbau / Raum 213

Präsentationszeichnen 2

Skizzieren als Denkwerkzeug im Entwurfsprozess; Darstellungstechnik für Industrial Designer; Vorlesung mit Übungen; Präsentationszeichnen von Objekten; Darstellen und Präsentieren in Perspektive und Ansichten; Illustrieren mit Farbe, Licht, Schatten und Materialstrukturen; Darstellungstechnik mit Marker; Layout

Industrial Design

Prof. Heiner Imkamp (LBA)

Vorlesung

Werkstattbau / Raum 213

Zeit nach Bekanntgabe

Soziologie

Eine berufliche gestalterische Tätigkeit ist eine Tätigkeit für „andere“. Sie ist folglich immer in gesellschaftliche und ökonomische Zusammenhänge eingebettet. Der sozialwissenschaftliche Unterricht soll dem Gestalter die Einordnung seiner Stellung und seiner Tätigkeit in diese Zusammenhänge erleichtern und vor allem Verständnis für die Rolle des Konsumenten, für die Funktionsweise von Konsumgütermärkten und für Probleme von Wohlstandsgesellschaften wecken. Die Soziologie des Verbraucherverhaltens versteht den modernen Konsum als eine Fähigkeit, die durch Lern- und Sozialisationsvorgänge erworben werden muss; sie zeigt das breite Panorama der unterschiedlichsten Konsumverhaltensweisen auf und analysiert die Motive und Leitbilder, durch die das Konsumverhalten bewirkt und beeinflusst werden. Die Soziologie der Konsumgütermärkte hinterfragt die Bedeutung der Vermarktung und des Erwerbs materieller Güter, analysiert die Beziehung zwischen Güterausstattung, Lebensqualität und individueller Wohlfahrt, zeichnet die komplexe Vielfalt von Güterarten und Gütervarianten nach und behandelt die aus dieser Vielfalt erwachsenden Informationsphänomene.

Die Soziologie der Wohlstandsgesellschaften zeigt auf, dass mit der Überwindung von materieller Knappheit zwar die Probleme der Armutsgesellschaften gelöst werden können, dass die modernen Überflussgesellschaften jedoch neuartige Probleme hervorgebracht haben. Mit dem Zurückdrängen der materiellen Knappheit sind andere Knappheitsmomente in den Vordergrund getreten. Besonders bedenklich sind die negativen ökologischen Folgen einer ungebremsten Wohlstandsentwicklung. Bei den meisten genannten Entwicklungen lässt sich deutlich machen, dass Angehörige von in gestalterischen Berufen Tätigen in unterschiedlicher Weise beteiligt oder betroffen sind: mal als Initiator/innen und treibende Kraft, mal aber auch einfach als Mitläufer/innen, mal als Mahner/innen, die als gesellschaftliches Korrektiv fungieren wollen, dann aber auch wieder als instrumentalisierte Idealist/innen, seltener wohl gedankenlos destruktiv wirkend, aber hoffentlich immer häufiger auch als verantwortliche Skeptiker.

Industrial Design

Oliver Kröning (LBA)

Vorlesung, Seminar

Werkstattbau / Raum 213

12.–14.5. + 2.–3.6., jeweils von 10–19 Uhr

Produktfotografie

Einführung in die Foto-Blitztechnik; Gestaltungsmöglichkeiten der Fotografie; Grundlagen der Lichtführung; Umsetzung einzelner Fotoideen im Studio; Bildbesprechung / Analyse; Grundlagen der Bildbearbeitung / Photoshop

Industrial Design

Dipl.-Des. Christian Lauer (LBA)

Seminar

Werkstattbau / Raum 213

22.4., 9–17 Uhr

23.4., 10–18 Uhr

28.4., 9–17 Uhr

29.4., 9–17 Uhr

30.4., 10–18 Uhr

Freies Zeichnen

In dem Seminar werden Grundlagen des freien Zeichnens vermittelt: Dazu zählen die Kriterien Bildaufbau, Komposition, Strichsicherheit, Perspektive, Kontrast und Helldunkel. Es geht zunächst um Fragen der Raumwahrnehmung, denn nur das Verstandene kann auch gezeichnet werden. Diese Inhalte werden in drei aufeinander aufbauenden Blockveranstaltungen kommuniziert und trainiert. Gezeichnet werden einfache Elemente aus der Vorstellung bis zu komplexen, frei geformten Objekten, die abstrahiert werden müssen, um sie in der freien Zeichnung zu beherrschen.

Industrial Design

Jörg Stürzebecher (LBA)

Vorlesung

Werkstattbau / Raum 213

Mi 10.30–16 Uhr (Beginn: 20.4.) / insgesamt 5 Termine

Designgeschichte

Anhand von Originalprodukten und Filmen sollen Einblicke in die Designgeschichte gegeben werden. So kann z. B. von einem Bleistift aus die Veränderung von Schriftkultur und Kommunikation dargestellt werden. Exkursionen und Filme ergänzen den Unterricht.

Industrial Design

Hannes Trüjen (LBA)

Seminar

Werkstattbau / Raum 213 + Atelier Hannes Trüjen

Zeit nach Bekanntgabe

Farb- und Texturlehre

Die schlechte Nachricht: Farbe ist ein relatives Medium und stark von ihrem Erscheinungskontext abhängig. Es gibt kein Patentrezept oder die pauschale Antwort für den Umgang mit Farbe. Es gibt nicht einmal eine einfache Antwort, was Farbe überhaupt ist. Gute Lösungen für Farbeinsatz im Entwurf zu finden, bedingen Hintergrundwissen und Arbeit an der eigenen Erfahrung.

Die gute Nachricht: Farbe ist ein elementares Kommunikationsinstrument, um auf Objekte aufmerksam zu machen, über deren Funktion, Eigenschaften und Handhabung zu informieren. Sie eröffnet ein lebendiges Spielfeld, Objekte zu differenzieren, modifizieren und inhaltlich aufzuladen. Gute Farbgestaltung heißt nicht am Ende ein Objekt mit Glasur zu überziehen, sondern die Farbentscheidungen von Anfang in den Gestaltungsprozess zu integrieren. Das Seminar vermittelt eine Übersicht über die Abhängigkeiten von Farbe im Kontext und wechselt zwischen erläuterndem Vortrag und praktischen Übungen. Ziel ist die Entwicklung eines persönlichen Vorgehens. Grundlagen der Wahrnehmung, phänomenologische Übungen zur Farb- und Formwahrnehmung, formale Abhängigkeiten, optische Irritationen, psychologische Abhängigkeiten: Synästhesie, Assoziation und Anmutung, geokulturelle Prägung und Abhängigkeit zur Kultur (Zielgruppe, Zeitgeist, Ästhetik), Material, Oberfläche, Licht, Farbmischungen, Farbsysteme und -sammlungen, Übertragung der Grundlagen auf das Produktdesign, Beispiele der Designgeschichte

Industrial Design

Dipl.-Ing. Daniel C. Wolf (LBA)

Vorlesung, Workshop

Werkstattbau / Raum 213

Zeit nach Bekanntgabe

Sonderprobleme der Produktgestaltung – Visualisierung

Das Kernthema des Kurses lautet: „Wie bringe ich meinen Entwurf zur Geltung?“. In unseren Workshops lernen wir in entspannter aber konzentrierter Form, wie man vom 3D-Modell zur Visualisierung kommt. Die Veranstaltung ist als Blockseminar am Wochenende ausgestaltet, so dass wir uns vollständig auf unser Thema fokussieren können. Eine Nachbetreuung und Hilfestellung bei Semesterarbeiten zählt für hierbei zum Lehrauftrag dazu und wird auch gerne in Anspruch genommen.

Kommunikationsdesign
Klasse Wichmann

Prof. Dipl.-Des. Marcus Wichmann

Seminar

Neubau 2 / Raum 0.11
Mo 10–13 Uhr

Klassenbesprechung

Vorstellung aktueller Gestaltungsfragen und Diskussion. Präsentation der Semesterprojekte. Vorträge zu spezifischen Themen.

Kommunikationsdesign
Klasse Wichmann

Prof. Dipl.-Des. Marcus Wichmann

Seminar

Neubau 2 / Raum 0.11
Mo 10–13 Uhr

Grafische Praxis

In dem wöchentlich angebotenen Seminar, verpflichtende Teilnahme für die Studierenden im zweiten Semester Kommunikationsdesign, wird in grundlegende Aspekte des Kommunikationsdesign wie Terminologie und Klassifikation von Schrift so wie in verschiedene Medien des Kommunikationsdesign (u.a. Buchgestaltung, Editorial Design, Corporate Design) eingeführt.

Kommunikationsdesign
Klasse Wichmann

Prof. Dipl.-Des. Marcus Wichmann

Semesterprojekte

Projekte

Insgesamt vier verschiedene Projekte sind von den Studierenden im Sommersemester zu bearbeiten. Neben einem Hauptprojekt, wo Konzept, Recherche und Gestaltung zu bewältigen sind, widmen sich die flankierenden Projekte speziellen Gestaltungsthemen wie Typografie und Illustration. Auch dabei ist ein Klassenprojekt, welches in einer Auflage realisiert wird. Die Ergebnisse der verschiedenen Projekte werden in Zwischen- und Abschlusspräsentationen der Klasse vorgestellt.

Kommunikationsdesign
Klasse Schmidt

Prof. Dipl.-Des. Gerwin Schmidt

Projektarbeit

Neubau 2 / Raum 2.08
Einzelbesprechungen nach Vereinbarung

Rasterübungen, Dokumentationsprojekt, Typofilm

Im 3. und 4. Semester erweitern die Studierenden ihre Erfahrungen in der Erstellung von typografischen Layouts und der Rastersystematik. Konzept, Recherche, Bilderzeugung und Satzgestaltung sind grundlegende Lerninhalte. Anhand von langfristigen Projekten wird das Ausformulieren eigenständiger gestalterischer Lösungen in Inhalt und Form erarbeitet. Zwei Langzeitprojekte werden begleitet und ergänzt durch kurzfristige Gestaltungsaufgaben im Bereich der Plakatgestaltung. Der Schwerpunkt des einen Hauptprojekts liegt dabei jeweils in der Gestaltung eines selbst konzipierten Printprodukts (d. h. Erfahrung im zweidimensionalen Raum), der Schwerpunkt des anderen ist die Erfahrung mit der filmischen Animation anhand eines typografischen Kurzfilms (d. h. typografische Erfahrung im dreidimensionalen Raum).

Kommunikationsdesign
Klasse Cluss

Prof. Dipl.-Des. Uli Cluss

Projektarbeit

Neubau 2 / Raum 2.13
Mo 13.30 Uhr (ab Semesterbeginn)

Freies Projekt

Im Hauptstudium an der ABK Stuttgart sollte Raum und Zeit geboten werden, den persönlichen künstlerischen Weg zu verfolgen. Die selbstinitiierte Aufgabe, das persönlich motivierte Arbeiten, stellt eine oft höhere Herausforderung dar, als das Bearbeiten einer gestellten Aufgabe. Das Sommersemester ist daher diesen individuellen Projekten vorbehalten: Jede(r) Studierende setzt sich ein eigenes Ziel und entwickelt ein freies Projekt.

Kommunikationsdesign
Klasse Cluss

Prof. Dipl.-Des. Uli Cluss

Projektarbeit

Neubau 2 / Raum 2.13
Mo 13.30 Uhr
(Bekanntgabe der genauen Termine zum Semesterstart)

Wetterleuchten

Am 23. Juli findet im Literaturhaus Stuttgart eine Präsentation von Verlagen statt, die in ihren Publikationen besondere Ausstattungsqualität bieten. Dafür werden Plakate, Flyer und ein Illustrationsprojekt zu lyrischen Texten entwickelt.

Kommunikationsdesign
Klasse Pospischil

Prof. Hans-Georg Pospischil

Seminar

Neubau 2 / Raum 2.14
Mo–Mi 10–17 Uhr

Gestaltung Rundgang 2016
Gestaltung Rundgang 2016

Kommunikationsdesign
Klasse Pospischil

Prof. Hans-Georg Pospischil

Seminar

Neubau 2 / Raum 2.14
Mo–Mi 10–17 Uhr

Internationale Ausstellung Projekt „Pegoretti“ in Mailand
Ausstellung Projekt Mailand

Kommunikationsdesign
Klasse Pospischil

Prof. Hans-Georg Pospischil

Seminar

Neubau 2 / Raum 2.14
Mo–Mi 10–17 Uhr

Editorialdesign - Konzeption und Produktion einer Zeitschriften

Kommunikationsdesign
Klasse Thomas

Prof. Patrick Thomas BA Hons, MA RCA

Forschungsprojekt

Neubau 2 / Raum 1.15
Mo 11–13 Uhr + 14–16 Uhr
(Klassenbesprechung)
Di 10–12.30 Uhr + 13.30–17 Uhr
(Einzelbesprechungen nach Vereinbarung)

ColorLab

Kommunikationsdesign
Klasse Thomas

Prof. Patrick Thomas BA Hons, MA RCA

Projekt, Workshop

Neubau 2 / Raum 1.15
Mo 11–13 Uhr + 14–16 Uhr
(Klassenbesprechung)
Di 10–12.30 Uhr + 13.30–17 Uhr
(Einzelbesprechungen nach Vereinbarung)

Intensive print workshop / Patrick Thomas Studio Berlin

Kommunikationsdesign
Klasse Thomas

Prof. Patrick Thomas BA Hons, MA RCA

Projekt

Neubau 2 / Raum 1.15
Mo 11–13 Uhr + 14–16 Uhr
(Klassenbesprechung)
Di 10–12.30 Uhr + 13.30–17 Uhr
(Einzelbesprechungen nach Vereinbarung)

Collaborative project: Filmakademie Baden-Württemberg, Ludwigsburg

Kommunikationsdesign
Klasse Thomas

Prof. Patrick Thomas BA Hons, MA RCA

Projekt

Neubau 2 / Raum 1.15
Mo 11–13 Uhr + 14–16 Uhr
(Klassenbesprechung)
Di 10–12.30 Uhr + 13.30–17 Uhr
(Einzelbesprechungen nach Vereinbarung)

Typografie + Das Auto

Kommunikationsdesign
Klasse Thomas

Prof. Patrick Thomas BA Hons, MA RCA

Projekt

Neubau 2 / Raum 1.15
Mo 11–13 Uhr + 14–16 Uhr
(Klassenbesprechung)
Di 10–12.30 Uhr + 13.30–17 Uhr
(Einzelbesprechungen nach Vereinbarung)

105x150: II Edition

Industrial Design / Kommunikationsdesign / Textildesign

Prof. Dr. Daniel Martin Feige

Pro- und Hauptseminar

Neubau 2 / Raum 0.11
Mo 16–17.30 Uhr (Beginn: 18.4.)

Klassiker der Designtheorie

Seit der Entstehung von Design als eigenständigem ästhetischem Phänomen haben Designer/innen, Künstler/innen und Theoretiker/innen über die Frage nachgedacht, was Design ist. Im Rahmen des Seminars wird eine Auswahl einschlägiger historischer wie jüngerer Texte zur Designtheorie diskutiert. Im Zentrum des Seminars werden Fragen wie diejenige stehen, was für Design charakteristisch ist, wie es sich von anderen Arten ästhetischer Gegenständen unterscheidet und in welcher Weise epistemische wie soziale Aspekte für seine Produktion wie seinen Gebrauch von Relevanz sind. Das Seminar erfüllt damit eine zweifache Funktion: Erstens möchte es einen Überblick über wichtige Texte der Designtheorie geben, zweitens anhand dieser Texte in grundlegende Fragen der Designtheorie einführen.

Literatur:

Berhard E. Bürdek: Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. Basel: Birkhäuser 2005.

Klaus T. Edelmann, Gerrit Terstiege (Hg.): Gestaltung Denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur. Basel: Birkhäuser 2006.

Claudia Mareis: Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg: Junius 2014.

Beat Schneider: Design – eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel: Birkhäuser 2009.

Industrial Design / Kommunikationsdesign / Textildesign

Prof. Dr. Daniel Martin Feige

Vorlesung

Neubau 2 / Vorlesungssaal
Mi 14–15.30 Uhr (Beginn: 20.4)

Ästhetik des Computerspiels

Seit Beginn des neuen Jahrtausends setzt sich das Computerspiel zunehmend als relevantes ästhetisches Medium gesellschaftlich durch. Nicht allein dringt die Computerspieleindustrie mit ihren Umsätzen in die Region von Hollywood-Filmen vor, sondern ästhetische Aspekte des Computerspiels beginnen in vielfältiger Weise in anderen Medien und Künsten aufgegriffen zu werden. Die Vorlesung gibt einen Überblick über die Geschichte des Mediums und klärt den Begriff, die Ästhetik und die Kunst des Computerspiels. Von besonderer Relevanz wird dabei erstens die Frage sein, in welcher Weise sich Computerspiele im Kanon etablierter ästhetischer Medien und Künste wie der Literatur, dem Film, der Malerei, der Architektur und der Musik platzieren. Zweitens sollen im Rahmen der Vorlesung einige Computerspiele exemplarisch besprochen werden und auf ihre ästhetischen Eigenarten hin befragt werden.

Literatur:

Daniel Martin Feige: Computerspiele. Eine Ästhetik. Berlin: Suhrkamp 2015.
Gamescoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg: Junius 2012.
Stephan Günzel: Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels. Frankfurt am Main: Campus 2012.

Kommunikationsdesign

Klasse Wichmann, Schmidt, Pospischil, Cluss, Thomas

Dipl.-Fotodesigner Martin Lutz (AM)

Dipl.-Des. (FH) Nadine Bracht (AM)

Workshop

Teilnehmerzahl begrenzt

Raum nach Bekanntgabe

Ort + Zeit nach Bekanntgabe

Foto Intensiv - Praxis Kurs

Zusammen mit Dipl.-Des. (FH) Nadine Bracht (Werkstatt für fotografische Medien in der Fachgruppe Kunst) bietet dieser Kurs Studierenden aller Studiengänge die Möglichkeit, anhand einer Aufgabenstellung während des Semesters fotografische Mittel und Techniken zu erproben und sich intensiv einzuarbeiten – bis zur möglichen Präsentation der Arbeit. Begrenzte Teilnehmerzahl, verbindliche Anmeldung erforderlich. Bitte Aushang (Raum 01.24, Neubau 2) zu Beginn des Semesters beachten.

Kommunikationsdesign

Klasse Wichmann, Schmidt, Pospischil, Cluss, Thomas

Dipl.-Fotodesigner Martin Lutz (AM)

Dipl.-Des. (FH) Nadine Bracht (AM)

Workshop

Teilnehmerzahl begrenzt

Raum nach Bekanntgabe

Ort + Zeit nach Bekanntgabe

Fotografische Wanderung - 5 Tage Praxis Kurs

Zusammen mit Dipl.-Des. (FH) Nadine Bracht (Werkstatt für fotografische Medien in der Fachgruppe Kunst) wandern und fotografieren wir auf der Schwäbischen Alb. Danach entwickeln und bearbeiten wir unsere Filme und Dateien im Labor oder am Computer und steigen intensiv in die analoge und digitale Bildbearbeitung und Findung ein. Am Ende des Workshops besprechen und präsentieren wir die entstandenen Arbeiten.

Die Wanderung findet im Werkstattmonat (September) statt. Für Studierende aller Studiengänge, begrenzte Teilnehmerzahl, verbindliche Anmeldung erforderlich. Bitte Aushang (Raum 01.24, Neubau 2) zu Beginn des Semesters beachten.

Kommunikationsdesign

Klasse Cluss, Pospischil, Thomas

Dipl.-Des. Jan Bazing (LBA)

Seminar, Projektbetreuung

Neubau 2 / Raum 1.15

Mi 10–17 Uhr

Illustration

Bitte Aushang (Neubau 2 / Raum 01.24) zu Beginn des Semesters beachten.

Kommunikationsdesign

Klasse Schmidt

Ralph Bohde (LBA)

Seminar

Neubau 2 / Raum 1.05 (oder 2.08)

Fr 9–12 Uhr

(und nach Vereinbarung)

Animation mit Flash

Als Fortführung des Flash-Grundkurses im Wintersemester 2013/2014 geht es jetzt darum, die gelernten Grundlagen für die eigenen Projekte anzuwenden und zu vertiefen. Mit welcher Technik kann ich meine Idee am besten visualisieren? Wie können komplexere Animationen bewältigt und organisiert werden? Dieser Kurs versteht sich als Hilfestellung für das Filmprojekt.

Kommunikationsdesign
Klasse Schmidt

Dipl.-Des. Martin Härtle (LBA)

Kurse, Einzelbesprechungen

Neubau 2 / Raum 1.05, (oder 2.08)
Do 9–16 Uhr
(und nach Vereinbarung)

Flash / AfterFX-Kurs

Im ersten Teil des Kurses gebe ich den Studierenden einen Überblick über die Programme Flash, AfterFX sowie weitere Animations- und Schnittprogramme. Sie erlernen dabei Grundlagen für die Umsetzung computerbasierter Animationen sowie Interaktionen. Der zweite Teil meines Lehrauftrags besteht aus Einzelbesprechungen, bei denen ich individuelle, technische Unterstützung bei den typografischen Kurzfilmchen biete, die unter der Leitung von Prof. Dipl.-Des. Gerwin Schmidt im 4. Semester entstehen.

Kommunikationsdesign
Klasse Schmidt

Peter Jacobi (LBA)

Seminar

Neubau 2 / Trickfilmstudios (oder Raum 2.08)
Zeit nach Bekanntgabe

Trickfilmgestaltung

Grafische Sensibilität, Ernst und Witz, Spannung und Überraschung machen den guten Animationsfilm ebenso aus wie die Kunst der koordinierten Bildfolge durch Einstellungsgrößen und Schnittübungen der Sequenzen, das Steigern der Bilddynamik durch den Ton, Geräusche und Musik. Gegenüber dem szenischen Film stehen dem Animationsfilmer eine größere Skala von Stilarten und Materialien zur Verfügung. Der kluge und ökonomische Einsatz der richtigen Animationstechnik entscheidet über das Gelingen, sowohl in ästhetischer als auch zeitlicher Hinsicht. Meine Aufgabe besteht darin, Kenntnisse und Fertigkeiten zu vermitteln und die Studierenden in ihrer Projektarbeit zu unterstützen.

Kommunikationsdesign
Klasse Cluss, Pospischil, Thomas

Dr. phil. Tino G. K. Meitz (LBA)

Vorlesung

Neubau 2 / Raum 1.14
28.4., 29.4., 30.4., 10 Uhr

Marketing für Designer

Was passiert hinter den Kulissen der Markenkommunikation? Mit welchen Verfahren und Mitteln arbeitet die Konsumentenpsychologie, und wie misst man die Effektivität werblicher Kommunikationsangebote? Das Seminar vermittelt einen kritischen Zugang zu aktuellen Entwicklungen im Feld der Marketingkommunikation. Hierbei werden sowohl klassische Werbeformen als auch webbasierte Dienste und die kommerzielle Nutzung sozialer Medien thematisiert.

Kommunikationsdesign

Klasse Schmidt, 4. Semester Wichmann, 2. Semester

Dipl.-Mediendesignerin (BA) Stefanie Mühlig (BA)

Seminar

Neubau 2 / Raum 1.05

Do 14.4.–16.6., 8.30 Uhr (4. Semester)

Do ab 23.6., 8.30 Uhr (2. Semester)

Computeranwendungen

Programmeinführungen und Vermittlung der Grundlagen der gängigen DTP-Programme (Adobe Creative Suite: InDesign, Illustrator, Photoshop, Acrobat u. a.). Ziel: sicherer Umgang mit den Grundfunktionen der Programme; vom Arbeitsbereich über Dokumenteinrichtung, Typografie und Schriften, Erstellen von Grafiken, Bildbearbeitung und Dateimanagement am Rechner u.v.m.; Grundlagen PDF-Workflow in der Druckvorstufe; PrePress-Abwicklung und Vorbereitung von Druckaufträgen; Betreuung und Hilfestellung bei Projektarbeiten. Neben der korrekten Anwendung programmspezifischer Funktionen werden auch zahlreiche Expertentipps und -techniken zu Satz, Layout und Design für die professionelle Erstellung von Dokumenten vermittelt.

Kommunikationsdesign

Klasse Wichmann

Jörg Stürzebecher (LBA)

Seminar

Neubau 2 / Raum 0.11

Mi 10.30–16 Uhr (Beginn: 1.6.) / insgesamt 5 Termine

Geschichte und Theorie der visuellen Kommunikation

Im Unterricht wird überwiegend mit Originalen wie Plakaten, Buchreihen, Broschüren und Zeitschriften gearbeitet. Ziel ist es, Einblicke in grafische Strategien zwischen 1900 und der Gegenwart zu gewinnen und neben der Stilgeschichte auch den Zusammenhang zu politischen und wirtschaftlichen Entwicklungen aufzuzeigen. Unter anderem werden folgende Designer behandelt: Otl Aicher, Max Burchartz, Wolf Weingart, Paul Rand etc.

Kommunikationsdesign

Klasse Schmidt

N.N. (LBA)

Vorlesungen, Projekt

Neubau 2 / Raum 2.08

Mi 16 Uhr

Kommunikationsdesign in der Werbung

Fundamente einer erfolgreichen Kampagne; Basiswissen über kommunikative Ideen in verschiedenen Medien; Entwicklung eines konkreten Werbemittels vom Briefing über die Konzeption bis hin zur kreativen Umsetzung

Kommunikationsdesign
Klasse Cluss, Pospischil, Thomas

Dipl.-Komm.-Wirt Jan-Christian Warnecke (LBA)

Seminar

Neubau 2 / Raum 1.14
Mi 18 Uhr

Text und Konzeption

„Der Unterschied zwischen dem richtigen Wort und dem fast richtigen, ist wie derjenige zwischen einem Blitz und einem Glühwürmchen.“ (Mark Twain) – Das Seminar geht über zwei Semester, während das Wintersemester sich dem konzeptionellen Arbeiten im Kommunikationsbereich mit seinen spezifischen Arbeitsschritten widmet, steht im Sommersemester das freie Erarbeiten von eigenen Texten im Mittelpunkt. Im Wintersemester werden nach einer theoretischen Einführung Aufgaben aus dem Bereich angewandter visueller Kommunikation in Kleingruppen bearbeitet und bis zu einer fertigen Präsentation am Ende des Semesters verfolgt. Hierbei steht weniger die kreative Lösung als mehr der Arbeitsprozess zu einer fundierten Argumentation und Entwicklung im Vordergrund.

Textildesign
2. Semester

Prof. Dipl.-Des. Karl Höing

Semesterprojekt

Keramikbau / Raum B 135
Mi 9–12 Uhr (Beginn: 20.4.)
Klausur „Farbe“: 24.6., 9–12 Uhr (studentischer Arbeitsraum)
Präsentation: Mo 20.7., 9–12 Uhr

Grundlagen: Ornament und Kleinmotiv
Entwurfsübungen auf Papier

Literatur:

Pellon, Nathalie: kleinkariert, Hauptverlag Bern 2012.

Textildesign
2. Semester

Prof. Dr. Nils Büttner

Vorlesung

Altbau / Alte Aula
Mo 11.30–13 Uhr (Beginn: 18.4.)

Renaissance: Als die Bilder reden lernten

„Die Entdeckung der Welt und des Menschen“ im Zeitalter von Humanismus und Renaissance trennte Jacob Burckhardt zufolge das Mittelalter von der Neuzeit. Der Schweizer Historiker hatte den Begriff von seinem französischen Kollegen Jules Michelet übernommen, der 1855 in seiner „Histoire de la France“ den Epochenbegriff „Renaissance“ eingeführt hatte. Die in dem Begriff sich aussprechende Idee, dass sich in einem als einheitliche Epoche beschreibbaren Zeitraum vom späten 14. bis zum 16. Jahrhundert, nach einer angeblich finsternen Zwischenzeit – dem „Mittelalter“ –, eine Wiedergeburt der Kunst und Kultur der Antike vollzogen habe, ist inzwischen selbst historisch. Doch auch wenn der bis heute fest etablierte Epochenbegriff mit guten Gründen in die Kritik geraten ist, lassen sich in dem von ihm bezeichneten Zeitraum zumal im Medium des Bildes und auf dem Gebiet der Künste tiefgreifende Veränderungen aufzeigen. Ihnen soll diese Vorlesung gewidmet sein. Michelangelo, Raffael und Leonardo werden dabei genauso vorkommen, wie die in Nordeuropa tätigen Künstler von Jan van Eyck und Rogier van der Weyden bis zu dem Stecher Martin Schongauer, den Bildschnitzern Veit Stoß und Tilman Riemenschneider oder Malern und Grafikern wie Albrecht Dürer, Hans Baldung Grien, Hans Holbein u. a.

Teilnahmevoraussetzungen: Die Vorlesung richtet sich ausdrücklich an alle!

Literatur:

Büttner, Nils: Einführung in die frühneuzeitliche Ikonographie, Darmstadt 2014; Tönnemann, Andreas: Die Kunst der Renaissance, München 2007.
Weiterführende Literatur wird im Verlauf der Vorlesung bekanntgegeben.

Textildesign
2. Semester

Monika Nuber (LBA)

Praktische Übung

Altbau / Raum 400
Mi 14–19 Uhr (Beginn: voraussichtlich 20.4.)
Abgaben mit der Dozentin besprechen

Aktzeichnen

Aktzeichenübungen und Zeichenschein für zweisemestrige Teilnahme. Bitte den Mappenvorlagetermin mit der Dozentin vereinbaren. Dienstags von 14–18 Uhr ist es möglich, unbetreut zum Aktzeichnen zu kommen.

Textildesign
2. + 4. Semester

Dr. Andrea Kluge (LBA)

Vorlesung

Keramikbau / Raum B 135
16.4., 23.4., 28.5., jeweils 9–12 Uhr + 13–14.30 Uhr

Geschichte der textilen Techniken

Angewandte Europäische Textilien / Textildesign des 19. und 20. Jahrhunderts

Textildesign
2. Semester

Dipl.-Des. Astrid Schaal (LBA)

Seminar

Keramikbau / Raum B 135
Fr 9–12 Uhr + 13–13.45 Uhr
22.4., 29.4., 13.5., 3.6., 10.6., 17.6.

Farbenlehre II

Theoretische und praktische Einführung in die Farbenlehre

Textildesign
2. Semester

Dipl.-Ing. (FH) Anja Müller (AM)

Vorlesung

Keramikbau / Raum B 135
Do 10–12 Uhr (Beginn: 21.4.)
Klausur: 7.7., 9–12 Uhr

Bindungstechnik II

Mehrkettige / mehrschüssige Gewebe, Lanzierungen, Liseré, Lampas. Voraussetzung: „Bindungstechnik I“; begleitende Praxis: „Musterordner II“

Textildesign
2. Semester

Dipl.-Ing. (FH) Anja Müller (AM)

Theoriebegleitende Praxis

Keramikbau / Raum 224
Mo 13.30–15.30 Uhr (Beginn: 18.4.)
2–3 Termine zum Einrichten des Webstuhls

Webereipraxis II

Begleitende Praxis zum Bindungstechnikunterricht; Erstellen eines Musterordners. Voraussetzung: „Bindungstechnik I“ sowie „Webereitheorie“ und „Webereipraxis I“

Textildesign
2. Semester

Dipl.-Des. (FH) Michaela Wirsig (AM)

Vorlesung

Keramikbau / Raum B 135
Di 9–12 Uhr (Beginn: 19.4.)
Klausur: 19.7., 9–11 Uhr

Färbereitheorie

Theoretische Vermittlung: industrielle Textilveredelung, Schwerpunkt Textilfärberei. Begleitende Theorieunterlagen

Textildesign
2. Semester

Jutta Hüneke (LBA)

Praxis

Neubau 1 / Glaskasten
Mo 10–17 Uhr
11.–15.4.
alle weiteren Termine von 9–16 Uhr
Klausur: 11.7., 14–17 Uhr

Naturstudien

Naturstudien, Abstraktion, Sensibilisierung für den grafischen Entwurf

Textildesign
4. Semester

**Dipl.-Des. (FH)
Dorothee Silbermann (AM)**

Entwurf

Keramikbau / Raum B 135
Mi 13–15.30 Uhr (außer Do 21.4. statt Mi 20.4., Beginn: 13.4.)
Präsentation: 25.5., 13 Uhr (Keramikbau / Raum B 135)

A change?

Digitaldruckentwurf für abgepasste Textilien

Textildesign
4. Semester

Prof. Dipl.-Des. Karl Höing

Keramikbau / Raum B 135
Beginn: 6.6.
Besprechung: 6.6., 9 Uhr
Präsentation: 6.7., 9 Uhr (Ort nach Bekanntgabe)

Vordiplom

Textilentwurfklausur: 16.6., 13–16 Uhr (studentischer Arbeitsraum)
Farbelehreklausur: 23.6., 13–16 Uhr (studentischer Arbeitsraum)

Textildesign
4. Semester

Dipl.-Des. Lenka Kühnertová (LBA)

Seminar

Neubau 2 / Raum 1.05

11.4., 10–12 Uhr

12.4., 18.4., 19.4., 25.4., 9–12 Uhr + 13–16 Uhr

26.4., 9–12 Uhr

2.5., 3.5., 9.5., 10.5., 23.5., 9–12 Uhr + 13–16 Uhr

Präsentation: 25.5., 13 Uhr

Adobe-Photoshop + Adobe-Illustrator C S4-Software- Einführung und Betreuung

Theoretische und praktische Einführung in Photoshop und Illustrator

Textildesign
Oberstufe

Prof. Dr. Daniel Martin Feige

Vorlesung

Neubau 2 / Vorlesungssaal

Mi 14–15.30 (Beginn: 20.4.)

Designtheorie / Ästhetik des Computerspiels

Seit Beginn des neuen Jahrtausends setzt sich das Computerspiel zunehmend als relevantes ästhetisches Medium gesellschaftlich durch. Nicht allein dringt die Computerspieleindustrie mit ihren Umsätzen in die Region von Hollywood-Filmen vor, sondern ästhetische Aspekte des Computerspiels beginnen in vielfältiger Weise in anderen Medien und Künsten aufgegriffen zu werden. Die Vorlesung gibt einen Überblick über die Geschichte des Mediums und klärt den Begriff, die Ästhetik und die Kunst des Computerspiels. Von besonderer Relevanz wird dabei erstens die Frage sein, in welcher Weise sich Computerspiele im Kanon etablierter ästhetischer Medien und Künste wie der Literatur, dem Film, der Malerei, der Architektur und der Musik platzieren. Zweitens sollen im Rahmen der Vorlesung einige Computerspiele exemplarisch besprochen werden und auf ihre ästhetischen Eigenarten hin befragt werden.

Literatur:

Daniel Martin Feige: Computerspiele. Eine Ästhetik. Berlin: Suhrkamp 2015.

Gamescoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg: Junius 2012.

Stephan Günzel: Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels. Frankfurt am Main: Campus 2012.

Textildesign
alle Semester

Prof. Dr. Daniel Martin Feige

Pro- und Hauptseminar

Neubau 2 / Raum 0.11
Mo 16–17.30 Uhr (Beginn: 18.4.)

Designtheorie / Klassiker der Designtheorie

Seit der Entstehung von Design als eigenständigem ästhetischem Phänomen haben Designer, Künstler und Theoretiker über die Frage nachgedacht, was Design ist. Im Rahmen des Seminars wird eine Auswahl einschlägiger historischer wie jüngerer Texte zur Designtheorie diskutiert. Im Zentrum des Seminars werden Fragen wie diejenige stehen, was für Design charakteristisch ist, wie es sich von anderen Arten ästhetischer Gegenständen unterscheidet und in welcher Weise epistemische wie soziale Aspekte für seine Produktion wie seinen Gebrauch von Relevanz sind. Das Seminar erfüllt damit eine zweifache Funktion: Erstens möchte es einen Überblick über wichtige Texte der Designtheorie geben, zweitens anhand dieser Texte in grundlegende Fragen der Designtheorie einführen.

Literatur:

Berhard E. Bürdek: Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. Basel: Birkhäuser 2005.

Klaus T. Edelmann, Gerrit Terstiege (Hg.): Gestaltung Denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur. Basel: Birkhäuser 2006.

Claudia Mareis: Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg: Junius 2014.

Beat Schneider: Design – eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel: Birkhäuser 2009.

Textildesign
Oberstufe

Dipl.-Des. (FH) Dorothee Silbermann (AM)

Prof. Inga von Staden

Simon Lovind

Interdisziplinäres Projekt

Keramikbau / Raum B 135 und
Tinkertank, Hermann-Hagenmeyerstr. 1, 71636 Ludwigsburg

11.4., 18–20 Uhr

Intro: Intractive environments, im Seminarraum B 135,
12.4.–15.4.

Workshop bei Tinkertank in LB, 27.5., 10–16.30 Uhr

Inputlecture in LB, Di 7.6., 14–18 Uhr

Konzeptbesprechung in LB, 6.-8.7. Hackaton in LB oder Stuttgart

Präsentation: 8.7., 15 Uhr

Wearables

Wearables, interdisziplinäres Projekt mit dem Studiengang Interaktive Medien des Animationsinstituts der Filmakademie Ludwigsburg, Workshop bei Simon Lovind, freier Installationskünstler und Experte für die Gameförderung am dänischen Filminstitut. Die mediale Bespielung von Räumen / Stoffen / Objekten geschieht über sensorgesteuerte Interfaces. Simon Lovind führt in die Kunst des Interfacedesigns und das Handwerk des Physical Computings ein. Darauf basierend im Anschluss ein Wearables-Kurzprojekt.

Textildesign
Oberstufe

Prof. Dipl.-Des. Karl Höing
Prof. Bettina Walter
Dipl.-Des. (FH) Dorothee Silbermann (AM)
Michael Nijs (AM)

Interdisziplinäres Projekt

Experimentierbühne Heusteigtheater, Heusteigstraße 45, Stuttgart
18.–20.4. Konzeption 10–20 Uhr
Masken- und Haare-Workshop im Staatstheater Stuttgart: 21.–22.5., 9.30–16 Uhr, 7.6., 10–12 Uhr
Zwischenbesprechung im Dozentenraum / Bühnenbild Raum A 110 Altbau, 30.6.–10.7.
Realisierung im Heusteigtheater, 7.7., 13–18 Uhr

Eye of the needle

Interdisziplinäres Filmprojekt mit dem Studiengang Bühnen- und Kostümbild für die filmische Präsentation des Studienjahrthemas Fashion and Future

Textildesign
Oberstufe

Prof. Dipl.-Des. Karl Höing
Dipl.-Des. (FH) Dorothee Silbermann (AM)

Semesterprojekt, Entwurf

Keramikbau / Raum B 135
Mo 13 Uhr (Beginn: 11.4., 10 Uhr)
Zwischenpräsentation: 23.5.

Freie Themen zu Fashion and Future

Freie Themenwahl unter Berücksichtigung der Nachhaltigkeit

Textildesign
Oberstufe

Prof. Dipl.-Des. (FH) Jörg Hartmann
Dipl.-Des. Sandra Disselhoff (LBA)

Semesterprojekt, Entwurf

Neubau 1 / Raum 103 + 104 (Studio für Strickdesign)
Mo 9–12 Uhr (Beginn: 11.4., 10 Uhr)
Zwischenpräsentation: 23.5.

Freie Themen zu Fashion and Future, Strick

Freie Themenwahl unter Berücksichtigung der Nachhaltigkeit

Textildesign
Oberstufe

Francesco Collura (LBA) / Studiobetreuung

Technische Betreuung und Entwicklung

Neubau 1 / Raum 103 + 104 (Studio für Strickdesign)
Do + Fr 15–17 Uhr (Beginn: 21.4.)

Freie Themen, Strick

Technische Betreuung, Jacquardstrick

Textildesign
Oberstufe

Jörg Stürzebecher (LBA)

Vorlesung

Werkstattbau / Raum 213
Mi 10.30–16 Uhr (Beginn: 20.4.) / insgesamt 5 Termine

Designgeschichte

Anhand von Originalprodukten und Filmen sollen Einblicke in die Designgeschichte gegeben werden. So kann z. B. von einem Bleistift aus die Veränderung von Schriftkultur und Kommunikation dargestellt werden. Exkursionen und Filme ergänzen den Unterricht.

Textildesign
alle Semester

Dipl.-Des. (FH) Michaela Wirsig (AM)

Werkstattkurs
Teilnehmerzahl max. 5–7

Keramikbau / Raum 136 (Textildruckwerkstatt)
im Werkstattmonat

Sonderthema (wird noch bekannt gegeben)

Thema und Teilnehmerliste hängen ab Montag, 18.7., 8 Uhr aus.

Textildesign
alle Semester

Dipl.-Ing. (FH) Anja Müller (AM)

Werkstattkurs, Theorie- und Praxisvermittlung
Teilnehmerzahl max. 7

Keramikbau / Raum 224
im Werkstattmonat

Sonderthema (wird noch bekannt gegeben)

Vertiefung und Weiterführung der bisher erlernten Webtechniken; Erlernen weiterer Techniken, die auf den im Grundstudium erworbenen Kenntnissen aufbauen. Thema und Teilnehmerliste hängen ab Montag, 18.7., 8 Uhr aus.

Werkstatt

Dipl.-Ing. (FH)

Joachim Löhmann (AM)

Projektarbeit, Vorlesung, Entwurf

Neubau 2 / Raum 01.1–01.23

Mo–Do 8–16 Uhr + Fr 8–12 Uhr

Werkstatt für Audiovision

In der AV-Werkstatt werden im Sommersemester 2015 vornehmlich Projekte des 4. Semesters für das Vordiplom betreut. Weitere Projekte werden in Absprache individuell realisiert. Voraussetzung für die Arbeit in der Werkstatt ist die vorherige Teilnahme an entsprechenden Kursen, in denen technische und gestalterische Grundlagen vermittelt wurden.

Werkstatt

Katja Liebig (AM)

Einführungskurs Übungen, Projektarbeit

Altbau / Raum 112

Mo–Fr 9–16 Uhr

Werkstatt für Buchbinde- und Verpackungstechniken

Für das 1. Semester Kommunikationsdesign: praktische Einführung in die Bindetechniken (buchbinderische Weiterverarbeitung von Druckerzeugnissen). Zeit: freitags ab 9 Uhr (wird eingeteilt). Individuelle Projektbetreuung anderer Semester und Studiengänge nach Absprache.

Werkstatt

Wolfgang Weinmann (AM)

Projektarbeiten, Seminar

Altbau / Raum 117–119

Mo–Fr 8–16 Uhr

Werkstatt für Buchdruck

Im Sommersemester werden in der Werkstatt überwiegend Projekte des 2. Semesters Kommunikationsdesign betreut und realisiert. Projekte aus anderen Semestern oder Studiengängen werden nach individueller Absprache umgesetzt. Seminar und Klausur für Studierende des Fachs Kommunikationsdesign: Druckgeschichte, Druckverfahren, Digitaldruck etc. (Fr 9–13 Uhr, Neubau 2 / Raum 214)

Werkstatt

Klasse Wichmann, Schmidt

Dipl.-Ing. Tekle Ghebre (AM)

Neubau 2 / Raum 1.05

Mo–Fr (ganztägig)

Werkstatt für Computer-Anwendungen

Betreuung von Diplomand/innen, Projektbetreuung, Systemberatung, Druckvorstufenbetreuung.

Donnerstags: Computer-Grundkurs für das 1. und 2. Semester (ganztägig)

Werkstatt

Dipl.-Fotodesigner Martin Lutz (AM)

Projektbetreuung Grundkurs Fotografie

Neubau 2 / Raum 01.24

Mo–Fr 9–12 Uhr + 13–16 Uhr

Werkstatt für Fotografie

Grundkurs für Fotografie im Fachbereich Kommunikationsdesign; Betreuung fotografischer Projekte im Fachbereich Design

Werkstatt

Kommunikationsdesign

Dipl.-Des. (FH) M.A. Stefanie Schwarz (AM)

Seminar, Workshop, Projekt

Altbau / Raum 120 + 121

Zeit nach Vereinbarung

Werkstatt für Typografie und Schriftgestaltung

In der Werkstatt für Typografie und Schriftgestaltung werden theoretisch und praktisch Grundkenntnisse zum Thema Schrift vermittelt, die nach Bedarf vertieft werden können. Das Nebeneinander analoger und digitaler Methoden ermöglicht an der Schnittstelle von alten und neuen Medien zu experimentieren und dabei handwerkliche Fähigkeiten mit innovativen Konzepten zu kombinieren. Das Projektangebot reicht von Druckexperimenten mit alten Holz- und Bleibuchstaben über digitale Schriftgestaltung bis hin zu generativer Typografie und interaktiven Schrifthanwendungen. Das Lehrangebot umfasst praktische Kurzprojekte und begleitende Theorie ab dem 1. Semester gemäß dem Studienplan, in den höheren Semestern Workshops und Projektbetreuung.

Werkstatt
Textildesign

Dipl.-Des. (FH)
Michaela Wirsig (AM)

Realisationsbetreuung von
Projekten im Studiengang Textildesign Einzelprojekte

Keramikbau / Raum 134
Mo–Do 9–12 Uhr + 13–16 Uhr + Fr 9.30–16.30 Uhr
Unterricht siehe Stundenplan

Werkstatt für Textildruck, Färberei und Computeranwendung

In der Werkstatt werden vorrangig Studienprojekte und Diplomarbeiten des Studiengangs Textildesign in den textilen Gestaltungstechniken Textildruck und Textilfärberei betreut. Betreuung von Einzelprojekten nach individueller Absprache.

Werkstatt
Kommunikationsdesign

Dipl.-Ing. Gerhard Müller (AM)

Einführungskurs, Vorhaben Übungen, Semesterarbeiten
Teilnehmerzahl 3 (pro Gruppe)

Altbau / Raum 1–6
Mo-Fr 9–12 Uhr + 13–17.30 Uhr

Werkstatt für Reproduktion und Offsetdruck

Grundkurs Druckvorstufe und Offsetdruck; Offsetdruckeinführungskurs (nach vorheriger Einteilung). Der Kurs dient als Einführung in die Druckvorstufe und die Offsetdrucktechnik und soll durch die Herstellung eigener Druckvorlagen (Film) sowie der Druckformen (Druckplatte) allgemeine Grundlagen der Druckvorstufe und des Offsetdrucks vermitteln. Beim Drucken an der Offsetdruckpresse werden dann Besonderheiten und Vorzüge des Offsetdrucks an praktischen Beispielen veranschaulicht.

Der Kurs erstreckt sich über zwei Tage. Die Teilnehmerzahl ist pro Gruppe auf drei Personen begrenzt. Zum Termin sollten eigene Motive mitgebracht werden.

Für Kommunikationsdesigner/innen ist der Kurs Grundlage für den Erwerb eines benoteten Scheines und die Teilnahme somit Pflicht.

Die Werkstatt ist für Studierende aller Studiengänge offen. Individuelle Betreuung der Studiengänge und Semester erfolgt nach Absprache.

Werkstatt
Industrial Design

Dipl.-Des. Jost Schmidt (AM)

Modellbautechniken

Werkstattbau / Raum 202–205 (Versuchs- und Modellbauwerkstatt)
Mo–Fr 9–11.30 Uhr + 12.30–16 Uhr

Werkstatt für Versuch und Modellbau

Modellbautechniken

Projektbegleitend werden vermittelt:

„Modellbau 1“ (1.–4. Semester): Umsetzung von Skizzen und Zeichnungen in dreidimensionale Modelle zur Überprüfung und Schulung des eigenen Vorstellungsvermögens; Vermittlung von Fertigungs- und Bearbeitungstechniken im Modellbau vom Vor-, Funktions- oder Ansichtsmodell bis zum Prototypenbau mit Natur-, Kunststoff- und Metallwerkstoffen. Nebenbei werden die Inhalte der Fertigungstechnik- und Werkstoffkunde-Seminare (WS) in der Praxis vertieft.

„Modellbau 2“ (5.–8. Semester): Vertiefung der Fertigungstechniken im Modellbau vom Vor-, Funktions- oder Ansichtsmodell bis zum Prototypenbau mit Natur-, Kunststoff- und Metallwerkstoffen

Werkstatt
Textildesign

Dipl.-Ing. (FH) Anja Müller (AM)

Praxis (begleitend zum theoretischen Unterricht), Diplom, Projektarbeiten

Keramikbau / Raum 224–225
Mo–Fr 9–12 Uhr + 13–16 Uhr
Unterricht siehe Stundenplan

Werkstatt für Weberei

1. Praxis begleitend zum Unterricht „Bindungstechnik I + II“
2. Betreuung von Diplomarbeiten
3. Betreuung von Projektarbeiten nach Bedarf

Voraussetzungen: Kenntnisse in Bindungstechnik, Fachrechnen und Praxis der Weberei