

Projektmodule
Frühlingssemester 2013
(16. April - 24. Mai 2013)
Modulbeschreibungen

INHALT

Einschreibeverfahren	S. 3
Modulbeschreibungen	
DK.YM01_Platinen. Drehpotis. Patches.	S. 4–5
DK.YM02_Malerei: woher kommen die Bilder	S. 6–7
DK.YM03_Fotografie: Shootings mit Stars und Grossmüttern...	S. 8–9
DK.YM04_Farbrausch	S. 10
DK.YM05_Off-Road Animation	S. 11–12
DK.YM06_Typografie – Bild – Bewegung	S. 13–14
DK.YM07_Kunstwerk Buch	S. 15–16
DK.YM08_Die formlose Form	S. 17–18
DK.YM09_Drucken, die Entdeckung der Langsamkeit	S. 19
DK.YM10_Trash, Kitsch, Camp oder Pop	S. 20–21
DK.YM11_Ums Leben gern zeichnen	S. 22–23
DK.YM12_Experimentelles Erzählen	S. 24–25
DK.YM13_Adopting Abandoned Objects	S. 26–28
DK.YM14_Occupy Kunsti - Aktionen und Zivilcourage heute	S. 29–30
DK.YM15_Langsamverkehrsachse: Spielen am Modell	S. 31–32
DK.YM16_Ausstellungsgestaltung	S. 33–34
DK.YM17_Shoot your dream	S. 35–36
DK.YM18_Verpackungsdesign	S. 37
DK.YM19_VJing	S. 38–39
DK.YM20_Transmedia-Story: Bild, Film, Text, Web	S. 40–41
DK.YM21_Von der Idee zur eigenen Firma	S. 42–43
Descriptions in English	
DK.YM04_Colourflush	S. 44–45
DK.YM12_ Experimental Narrative (Telling)	S. 45–46
DK.YM13_Adopting Abandoned Objects	S. 47–49
DK.YM15_ Slow Traffic Axis: Experimenting with the model.	S. 50–51
DK.YM17_Shoot your dream	S. 52–53
DK.YM18_Packaging Design	S. 54
DK.YM21_ Creative entrepreneurs. My ideas, my capital? - From idea to your own firm or how do I make my own business?	S. 55–56

EINSCHREIBEVERFAHREN

Wichtig!

Die ganze Einschreibekorrespondenz wird nur per E-Mail an die HSLU-Mailadressen der Studierenden gesendet. Die Unterlagen sind ab Mitte Dezember im Studienführer (<http://www.hslu.ch/d-studienfuehrer-fs>) und in Evento Web abgelegt. Die Texte zu den Projektmodulen sind zusätzlich auf <http://blog.hslu.ch/projektmodule/category/module-2013/> zu finden.

Ablauf

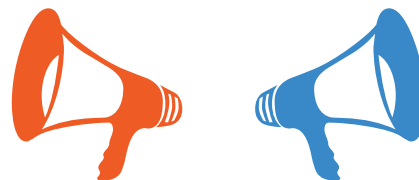
Am Dienstag, 09. Januar 2013 (15.00 – 17.00 Uhr, Schulhaus Sentimatt, Raum Raum S224/226 und S223b) findet das **Modulforum** statt. Es werden zu jedem Modul Dozierende anwesend sein, um eure Fragen zu beantworten. Wir empfehlen, euch an diesem Forum zu informieren und erst anschliessend die Einschreibung vorzunehmen.

Die Einschreibung erfolgt vom Dienstag, 15.01.2013 – Montag, 21.01.2013 über Evento Web. <https://saweb.hslu.ch/evento>

Für die Projektmodule könnt ihr eure Modulwünsche in **mehreren Prioritäten** angeben und, falls notwendig, zur ersten Priorität eine Begründung hinterlegen. Wir bemühen uns, eure Wahl zu berücksichtigen. Während der Einschreibezeit ist es jederzeit möglich, sich in Evento Web einzuloggen, die Modulwünsche anzugeben und diese auch wieder zu bearbeiten.

Die Einteilung erfolgt nach Ende der Einschreibung. Falls ihr mit der Einteilung nicht zufrieden seid, ist es möglich, bis **31. Januar 2013** einen Einspruch mit Begründung an caroline.koch@hslu.ch zu senden. Je nachdem wird die Projektmodulleitung anschliessend mit euch Kontakt aufnehmen, oder ihr werdet direkt über eine Neueinteilung informiert. Danach wird die Zuteilung definitiv und das Modul kann nicht mehr gewechselt werden.

Bei Fragen helfen wir euch gerne weiter: einschreibung@hslu.ch



Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM01_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Platinen. Drehpotis. Patches.
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Kenntnis audiotechnischer Grundlagen von Aufnahme, Bearbeitung und Wiedergabe.</p> <p>Erkunden von Alltagselektronik als Klangerzeuger.</p> <p>Erarbeiten von kompositorischer Form.</p> <p>Nutzen von Interaktion als integriertem Bestandteil von Improvisation/ Komposition.</p> <p>Erproben von Reproduktion der Improvisation/Komposition in Form von Performances.</p> <p>Ein geschärftes Bewusstsein für zeitliche Strukturen, musikalische Dramaturgie und für räumliche Setzung schlägt sich in der Projektrealisation nieder.</p> <p>Ein eigenes Projekt wird individuell oder im Team geplant, entwickelt, realisiert, reflektiert sowie präsentiert.</p>
Inhalt	<p>Das Modul durchläuft vier Phasen:</p> <p>A) In der einführenden Phase setzen wir uns mit der Aufnahmetechnik (Mikrofonie, digitale Aufnahmen) und den anschliessenden Bearbeitungstechniken (Mischpult, Harddisk-Recording, Logic Pro) auseinander. Ausserdem werden hier Ansätze zu eigenen Projekten entwickelt.</p> <p>B) Die zweite Phase befasst sich in Form von Inputs mit Improvisation / der offenen musikalischen Form und der Komposition / Installation.</p> <p>C) Die dritte Phase ist dem Erforschen von Alltagselektronik als Klangquelle, dem Software-Sampler exs24 als Processing Tool und der Interaktion mit MaxMSP gewidmet.</p> <p>Das Projekt wird in Einzel- oder Teamarbeit entwickelt und in eine Endform gebracht.</p> <p>D) Die vierte Phase ist der Auseinandersetzung im und mit dem Raum gewidmet, d.h. wir platzieren gezielt Lautsprecher, wir experimentieren mit der Form der Audioinstallation. In Form der performativen Audioinstallation / Performance wird die kompositorische Arbeit präsentiert.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	<p>Drei bestandene Fachmodule</p> <p>Vorausgesetzte Fachkompetenz: musikalisches Grundwissen, Basic Computerkenntnisse (Mac), vertraut sein mit verschiedenen musikalischen Formen</p>
Lehr- und Lernmethoden	<p>Inputreferate, Frontalunterricht, Übungen, individuelle Software Betreuung, individuelle Arbeitsgespräche, Einzel-, Teamarbeit (Recherche, Projektplanung, Realisation, Präsentation, Reflexion, Dokumentation), Team coaching, Sparringpartner (Studierende - Studierende), Teamwork Dozenten - Studierende</p>

Unterrichtsunterlagen/ Literatur	<ul style="list-style-type: none">- aktualisierte, kursbezogene von den Dozierenden erarbeitete Unterlagen- Das Mikrofonbuch, Andreas Ederhof, Carstensen 2004- Das Tonstudio Handbuch, Hubert Henle, Carstensen 2001- Home Made Sound Electronics, Hrsg. Dom. Landwehr, Merian 2006- Handmade Electronic Music, Nicolas Collins, Routledge 2009- Pioniere interaktiver Kunst von 1970 bis heute, Söke Dinkla, Hatje Cantz 1997- Die Ästhetik des Performativen, Erika Fischer-Lichte, suhrkamp 2004
Leistungsnachweis(e)	Präsentation, Promotion
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80 %-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Franziska Lingg, Gäste: Andy Guhl, Junghae Lee
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Franziska Lingg

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM02_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Malerei: woher kommen die Bilder
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Die Studierenden entwickeln ein individuelles Malereiprojekt. Im Zentrum stehen der Reflexionsprozess einer figurativen Bildfindung und die Problemstellungen bei seiner Materialisierung. Das Sammeln eigener visueller Eindrücke, aber auch die Auseinandersetzung mit Positionen etablierter Malerei bieten erste produktive Anstösse. In den einsetzenden Übersetzungen ins Bildhafte wird die persönliche künstlerische Sprache hinterfragt und dadurch gestärkt: Im Austausch mit den Dozent/innen und den anderen Kursteilnehmer/innen entwickelt sich eine reflektierte Haltung zum eigenen Malen und seiner Präsentation nach aussen.
Inhalt	<p>Eine zweiwöchige Einführungsphase dient der Projektfindung: Inputs der Dozierenden und eigene Recherchen bauen einen gemeinsamen Bildspeicher auf, mit dem experimentiert und aus dem für das eigene Malereiprojekt geschöpft werden kann.</p> <p>Wochen 3-4 dienen der Umsetzung: Mithilfe eines individuellen Coaching wird das praktische Vorhaben fokussiert, unter Benützung eines, 'Cahiers d'études', also eines Logbuchs, in dem der intellektuelle Verarbeitungsprozess sich bildhaft konkretisieren kann. Gezielte Klassen-Inputs (auch in Form von Ausstellungsbesuchen und Ateliergesprächen) sorgen weiterhin für visuelle Anregungen von aussen.</p> <p>Ab Woche 5 wird zusätzlich Fragen der Schlusspräsentation hohe Bedeutung zukommen: im Austausch mit den Mitstudent/innen und Dozent/innen und bestärkt von den Inputs an den besuchten Ausstellungsorten wird eine jedem Werk individuell angemessene Ausstellungssituation entwickelt.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	<p>Drei bestandene Fachmodule</p> <p>Der Kurs wird in deutsch/englisch geführt.</p>
Lehr- und Lernmethoden	Projektarbeit, Diskussionen im Plenum, praktische Übungen, Theorie-Inputs, individuelles Coaching, Selbststudium.

Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Lange, Christiane/ Matzner, Florian (Hrsg.) Malerei der Gegenwart: zurück zur Figur, München: Prestel, 2006. Weitere Texte im Verlauf des Kurses.
Leistungsnachweis(e)	Projektarbeit und Schlusspräsentation mit praktischer und theoretischer Reflexion des sechswöchigen Projekts.
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80 %-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Rachel Lumsden, Peter Roesch, Dr. André Rogger
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Rachel Lumsden

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM03_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Fotografie: Shootings mit Stars und Grossmüttern...
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Ein Überblick über zeitgenössische fotografische Positionen und Herangehensweisen, dazu gehören auch partizipative Projekte und kollektive Autorschaften.</p> <p>Erfahrungen mit unterschiedlichen fotografischen Ansätzen erweitern. Vertiefen der fotografisch-technischen Grundlagen, insbesondere der Aufnahmetechnik und Lichtführung und eines sinnvollen digitalen Workflows.</p> <p>Sich mit einem gesellschaftlich relevanten Themenbereich auseinandersetzen und eine fotografisch-gestalterische Arbeit dazu entwickeln. Ein im Team erarbeitetes Projekt reflektieren und die Spezifik der eigenen Arbeit in Bezug setzen zu den anderen.</p>
Inhalt	<p>Thematisch beschäftigen wir uns mit Lebensgemeinschaften unterschiedlichster Art; dabei kann es sich zum Beispiel um eine Klostergemeinschaft, ein Trainingscamp im Spitzensport, ein Behindertenheim oder eine Zirkusgemeinschaft handeln. Der Fokus wird je nach persönlichen Interessen auf gesellschaftspolitische, soziologische, kulturelle oder psychologische Aspekte einer solchen Gemeinschaft gelegt. Recherchierte Inhalte und die in der Auseinandersetzung mit diesem sozialen Umfeld gemachten Erfahrungen liefern den Nährboden für eine gestalterische Arbeit. Die Fotografie in ihrer medialen Breite und in möglichen Kombinationen mit anderen Medien (Sprache, Zeichnung, Video. etc) bietet dafür eine ideale Plattform für eine visuelle Auseinandersetzung mit dem Thema. Die praktische wie auch theoretische Beschäftigung mit unterschiedlichen fotografischen Erzählweisen (dokumentarische, journalistische, künstlerische Ansätze) ermöglicht es, eine Projektidee zu formulieren und eine dafür spezifische gestalterische Umsetzung zu realisieren.</p> <p>Aufgrund der Komplexität des Themas sind Gruppenarbeiten erwünscht.</p> <p>Fototechnische Grundlagen der Kamera- und Aufnahmetechnik und ein sinnvoller digitaler Workflow werden individuell vertieft.</p> <p>Der Schwerpunkt des Moduls liegt bei der Projektarbeit.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	<p>Drei bestandene Fachmodule</p> <p>Eigene digitale Spiegelreflexkamera von Vorteil</p>

Lehr- und Lernmethoden	Theorieinputs, Gastreferate, Übungen, Projektarbeit einzeln und in Gruppen, Recherche im Zusammenhang mit der Projektidee, Einzel- und Gruppenbesprechungen, Präsentation im Plenum
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Auf Literatur wird im Modul hingewiesen
Leistungsnachweis(e)	Hauptsächlich: Eigenes Projekt, welches die vereinbarten Kriterien erfüllt. Zusätzlich: Ergebnisse aus den Übungen, theoretische Reflexionen
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	80%-iger Kursbesuch, Präsenz bei Inputs und Präsentationen zwingend. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls kommunizierten Kriterien.
Dozierende	Corina Flühmann, Jean-Pierre Grüter, Caecilia Anderhub
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Corina Flühmann

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM04_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Farbrausch
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Der Umgang mit Farbe soll auf verschiedenen Ebenen intensiv erfahren, erkundet und reflektiert werden. Es soll eine sinnliche Begeisterung an Farbwahrnehmung und Material entstehen. Die Studierenden erwerben und verfeinern ihr Vokabular für Farbe und Farbphänomene und sind in der Lage, dieses gezielt einzusetzen. Produkte des Moduls sind künstlerische und angewandte Arbeiten. Ein Farb-Tagebuch dokumentiert die handwerkliche und gedankliche Arbeit sprachlich.
Inhalt	Theorieinputs zu Farbwahrnehmung, Farbe in der Malerei, Farbsemiotik (etc.) Workshops: Teil 1: Farbe als Werkstoff der Malerei. Herstellung von Aquarellfarbe. Farbmanipulation. Arbeiten auf Papier. Teil 2: Farbe und Kulturgeschichte Historischer und aktueller Überblick über Farbmittel (Farbstoffe und Pigmente), Herstellung und Arbeiten mit ausgewählten mineralischen Pigmenten und natürlichen Farbstoffen. Einblick in Stellenwert und Verwendung von Farbe in verschiedenen Kulturen Teil 3: Farbe in Produkt und Gesellschaft am Beispiel Textil/Mode Herstellung einer farbigen textilen Fläche, Anwendung additiver Farbmischung
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule
Lehr- und Lernmethoden	Recherche, Selbststudium, Vorlesung, praktische Übung und Analyse im Workshop, Diskussion im Plenum, Präsentation
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Werden im Kurs abgegeben oder gemeinsam beschafft
Leistungsnachweis(e)	Zwischen- und Abschlusspräsentation Dokumentation
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80 %-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Thomas Fellner, Anita Brigitte Wanner, Marion Becella
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodule
Modulverantwortlich	Marion Becella

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM05_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_ Off-Road Animation
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Mit Off-Road-Animation begeben wir uns auf Abwege: Animation, wo sonst nicht animiert wird, animieren, was sonst nicht animiert wird, abseits der gängigen Wege, und transdisziplinär.</p> <p>Dies ist keine Einladung ins Haus der Animation, sondern ein Angebot, Animation ins eigene Denken und die eigene Werkstatt herein zu nehmen, um herauszufinden, wie sie dort wirksam werden kann.</p> <p>Mit Animation ist in diesem Zusammenhang im weitesten Sinn erfundene, durch Manipulation von Bildern oder Bildelementen herbeigeführte Bewegung gemeint. Diese muss das entscheidende Element bei der Erzeugung und Vermittlung der angestrebten Bedeutung oder Erfahrung – also unentbehrlich – sein.</p> <p>Fachkompetenz: transdisziplinäres Denken, Planen und Handeln; für Neueinsteiger: Grundlagen der Animation als Gestalten von Bewegung / Gestalten mit Bewegung.</p> <p>Methodenkompetenz: Projektmanagement, Präsentation (Pitching).</p> <p>Sozialkompetenz: Teamfähigkeit; Lernen als Team; Kritikbereitschaft, Offenheit.</p> <p>Selbstkompetenz: partizipatives Denken und Handeln.</p>
Inhalt	<p>Animation ist kein Genre, sondern eine Kulturtechnik, deren Potential durch die Unterhaltungsindustrie und die Kommunikationswirtschaft noch längst nicht ausgeschöpft ist.</p> <p>Zentraler Lerninhalt ist, selbst erfundene, erschaffene und gestaltete Bewegung in verschiedenste Kontexte einzubringen und andere Fachbereiche als Animation damit zu erweitern und zu bereichern.</p> <p>Im Zentrum steht selbstgesteuerte Werkstattarbeit:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Einstiegsprojekt (Einzelarbeit, 1 Woche) 2. Hauptprojekt (Gruppenarbeit, 5 Wochen) <p>Dazu Inputs, Interventionen und Forumsveranstaltungen: Praxisberichte, Erfahrungsaustausch und Reflexion zu transdisziplinärem Denken, Forschen, Konzipieren und Arbeiten.</p> <p>Der Abschluss besteht in der Präsentation der fertigen Arbeit.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule
Lehr- und Lernmethoden	<p>Werkstatt und Selbststudium: Gruppenarbeit (in überzeugend begründeten Ausnahmen Einzelarbeit), Coaching;</p> <p>Vorlesungen, Forumsveranstaltungen, Präsentationen: Plenum</p>

Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Einige Links zu Personen, die in oben genanntem Sinn mit Animation gearbeitet haben: www.blublu.org www.krose.com http://en.wikipedia.org/wiki/William_Kentridge www.francoischalet.ch www.itfs.de/start/wettbewerbe/animated-fashion www.ohyeahwow.com (Darcy Prendergast) http://homepage3.nifty.com/maya_y/Maya_Yoneshos_page/Welcome.html www3.nfb.ca/animation/objanim/en/filmmakers/Pierre-Hebert/overview.php de.wikipedia.org/wiki/Robert_Breer www.profnietoshow.com
Leistungsnachweis(e)	Abgeschlossenes Projekt, Präsentation, Dokumentation
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80 %-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Rolf Bächler, Werner Müller, Helena Vagnières dazu Interventionen / Präsentationen von Gästen
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Rolf Bächler

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM06_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Typografie - Bild - Bewegung
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Ziel dieses Moduls ist es, die neuen Anwendungsbereiche und gestalterischen Formen der Darstellung von Bewegung im Umgang mit Typografie und Bild kennen zu lernen.</p> <p>Innerhalb von persönlichen Projekten oder von Gruppenarbeiten werden Arbeitstechniken und Umsetzungsmöglichkeiten erprobt und durch eine individuelle Planung und Entwicklung eigenständige Lösungsansätze verfolgt.</p> <p>Durch regelmässige Präsentationen im Team werden der Austausch und eine kritische Reflexion geübt und damit das erworbene Wissen vertieft.</p>
Inhalt	<p>Im ersten Teil werden die verschiedenen Anwendungsbereiche von bewegter Typografie wie z.B. der Filmvorspann, Videoclips, TV-Trailer, elektronische Plakate - in der Werbung, in der Kunst, im Web etc. vorgestellt. Es folgt eine Recherche für die Themenfindung zum eigenen Projekt. Im zweiten Teil wird der Einsatz von animierter Typografie innerhalb von freien gestalterischen Projekten untersucht. Die Studierenden erkunden Möglichkeiten, mit Bewegung zusätzliche Informationen oder Emotionen zu vermitteln. Geübt wird der Umgang mit Zeit, mit Dramaturgie und mit je nach Einsatzort zu definierenden Formen der Inszenierung. Zum Einsatz können dabei sowohl digitale Werkzeuge als auch Film, Video oder Formen der Animation kommen.</p> <p>Digital gearbeitet wird hauptsächlich mit dem Programm After Effects. Dieses wird auch eingeführt.</p> <p>Im dritten Teil wird der Kontaktunterricht mit einer Präsentation abgeschlossen.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	<p>Drei bestandene Fachmodule</p> <p>Interesse am experimentellen Umgang mit Typografie und Bild und Grundkenntnisse im Umgang mit dem Computer</p>
Lehr- und Lernmethoden	<p>Inputreferate, Workshops mit Gästen, praktische Übungen, individuelle Software Betreuung, individuelle Arbeitsgespräche, Einzel-, Teamarbeit (Recherche, Projektplanung, Realisation, Präsentation, Reflexion, Dokumentation), Team- coaching, Sparringpartnerschaften (Studierende - Studierende), Teamwork Dozenten - Studierende</p>
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	

Leistungsnachweis(e)	Präsentation und Dokumentation
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80 %-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Mo- duls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Flavia Mosele, Karin Fromherz, René Gisler, Florian Krautkrämer
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Flavia Mosele

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM07_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Kunstwerk Buch
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Inspiriert durch ein Wort, eine Farbe, Fotos, einen Tag, eine Stunde im eigenen Leben oder eine künstlerische/gestalterische Idee zu einem Artist-Book schaffen die Studierenden ihr persönliches "Kunstwerk Buch".</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sind in der Lage, ihr Buchprojekt-Thema zu erarbeiten, - verfügen über Grundkenntnisse in Lithografie und Buchbinden, - arbeiten selbständig und wissen sich nach Bedarf zusätzliche Unterstützung von den Fachdozenten zu holen, - beteiligen sich aktiv an den Plenumsdiskussionen, - erweitern ihr künstlerisches/gestalterisches Vokabular im Austausch mit den Studierenden aus anderen Studiengängen, - legen an der Schlusspräsentation ein fertiges "Kunstwerk Buch" vor.
Inhalt	<p>Kunstwerk Buch – Künstlerbuch – Artist Book – Buchobjekt – Unikat. In einer schweizerischen Sammlung werden uns Original-Künstlerbücher vorgelegt. An Büchern, Buch-Machern und Buchformen, welche Dozierende persönlich auswählen, gewähren sie Einblick in unbekannte Buchwelten und zeigen die Bedeutung des Künstlerbuches in Kunst & Design auf.</p> <p>In der Lithowerkstatt können Originale hergestellt und Ideen ausprobiert werden.</p> <p>Die Dramaturgie des Buches, insbesondere deren Bedeutung, wird erläutert und anschliessend in die Anwendung überführt.</p> <p>Nebst Vorlesungen, individuellen Besprechungen und Einbezug von Lithografie- und Buchbindertagen treffen sich alle Beteiligten am wöchentlichen "Jour fixe" zu Austausch und Feedback.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule
Lehr- und Lernmethoden	<p>Dozierenden-Inputs zum Künstlerbuch, Theorieinputs, Recherche,</p> <p>CH-Sammlung Künstlerbücher, Vorlesungen, Projektarbeit,</p> <p>Einzel- und Gruppenbesprechungen, Präsentation, Gastreferat</p>
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	<p>Werden von den Dozierenden abgegeben.</p> <p>Zwei Literaturtipps:</p> <p>Reclams Sachlexikon des Buches</p> <p>Marion Janzin, Joachim Güntner: Das Buch vom Buch.</p>

Leistungsnachweis(e)	Präsentation Dokumentation Skizzen- oder Logbücher Vorliegende fertiggestellte Projektarbeit (Unikat)
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80 %-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Guido Nussbaum, Nadine Spengler, Carla Neis, Markus Müller, Ingrid Kaufmann, Susanna Stammbach
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Susanna Stammbach

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM08_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Die formlose Form
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Die Studierenden entwickeln experimentell Entwürfe zum Thema "Die formlose Form". Sie untersuchen dabei das Feld des Ungestalteten und Gestaltlosen. Im Zentrum steht die Auseinandersetzung mit dem Material (Lehm, Wachs, Zwei-Komponenten-Schaum).</p> <p>Die aus dem möglichst unvoreingenommenen Vorgehen entstandenen Qualitäten und Ergebnisse werden auf ihre Tauglichkeit überprüft und prozesshaft weiterentwickelt. Kriterien zur Tauglichkeit werden dabei immer wieder hinterfragt.</p> <p>Leitlinie ist nicht die Vorstellung einer Form, deren Logik nicht entscheidbar ist, sondern das Betreten unberührter Felder ausserhalb von Kategorien wie schön/hässlich, gute/schlechte Form.</p> <p>Das Ziel ist das Finden von Gestaltungsansätzen, die vorher nicht denkbar, vorstellbar waren. Die im Material gewonnenen Erkenntnisse sollen das Thema der Formlosigkeit neu generieren.</p>
Inhalt	<p>"Die formlose Form" - ist das nicht ein Widerspruch? Aber wenn alle Dinge - selbst Pfützen und Haufen - eine Form haben, wie soll man dann das Formlose denken? - Das Projektmodul bietet die Möglichkeit einer intensiven Auseinandersetzung mit den materiellen Bedingungen des Formlosen in einem spezifischen experimentellen Raum. Der Prozess steht im Mittelpunkt und fördert den Blick fürs Ganze.</p> <p>Die Materialien sind so angelegt, dass sie einen möglichst fördernden und offenen Ablauf innerhalb des Entwurfs zulassen und die nötigen Leitplanken für das interaktive Vorgehen bilden.</p> <p>Die Werkstatt spielt dabei eine zentrale Rolle. Zu Beginn des Moduls erfolgt eine technische Einführung in den Umgang mit den drei Materialien Lehm, Wachs und Zwei-Komponenten-Schaum. Die nachfolgenden Experimente werden intensiv betreut und durch thematische Theorieinputs unterstützt.</p> <p>In Besprechungen innerhalb der Gruppe werden individuelle Ansätze diskutiert und mögliche Qualitäten fokussiert. Die vertiefte Arbeit im Feld von unbekanntem Qualitäten erzeugt neue Erfahrungen und somit eine wichtige Grundlage für späteres Experimentieren und Entwerfen. Studierende aus allen Studienbereichen sind eingeladen, einen neuen Ansatz von Formvorstellung zu entwickeln und mit ihren eigenen Kompetenzen aus ihrem Fachbereich gestaltend zu modifizieren.</p>

Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule
Lehr- und Lernmethoden	Das Modul beinhaltet praktische Einführungen und theoretische Inputs der Dozierenden. Schwergewicht bilden die selbständigen Materialexperimente und die prozesshafte Entwurfsarbeit, die individuell betreut und in der Gruppe diskutiert werden. Gruppenarbeiten sind erwünscht.
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Handouts werden im Kurs abgegeben.
Leistungsnachweis(e)	Präsentation der Arbeiten in form experimenteller Modelle.
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80 %-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Maya Bringolf, Martin Huwiler, Guy Markowitsch
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Martin Huwiler

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM09_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Drucken, die Entdeckung der Langsamkeit
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Die Studierenden verstehen berufsspezifische und spartenübergreifende bildnerische und konzeptuelle Aspekte des Druckens und wissen seine Möglichkeiten in Entwurf und Produktion zu nutzen. Sie verfügen über Grundfertigkeiten in Hochdruck, Tiefdruck, Siebdruck und Lithographie soweit, dass sie selbständig in mindestens zwei der entsprechenden Werkstätten arbeiten, die verschiedenen Verfahren differenzieren und kombinieren sowie druckimmanente Arbeitsmethoden anwenden können.
Inhalt	Ein eigenes Thema wird durch Erkunden und Erproben von bildnerischen, konzeptuellen, methodischen und technischen Möglichkeiten des Druckens in den Werkstätten erschlossen. Es geht um eine spielerisch experimentierende, immer wieder suchende Arbeit ebenso wie um zunehmend vertiefte Untersuchungen. Studiengangübergreifende Projekte und Gruppenarbeiten sind sehr willkommen. Exkursionen, Ausstellungs- und Sammlungsbesuche sind geplant; für Vorträge und Arbeitsbesprechungen werden Gäste eingeladen.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule. Die Studierenden werden vorgängig zum Modulstart per Email zu ihren Voraussetzungen und Vorhaben befragt.
Lehr- und Lernmethoden	Projektarbeit, wobei Handwerk, Material und Werkzeug wesentliche Reibungsflächen bieten. Vortrag, Demonstration, Dialog. Plenumsveranstaltungen, Einzel- und Gruppengespräche, Präsentationen.
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Unterlagen und Literaturliste werden während des Moduls abgegeben.
Leistungsnachweis(e)	Eigenes Projekt bestehend aus Notizen und Skizzen, Versuchen, Studien, Entwürfen etc., sowie der aufbereiteten und präsentierten Arbeit. Dokumentation, Präsentation und Reflexion.
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80 %-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Carla Neis, Reto Leuthold, Anja Sitter, Werner Haas, Eva Inversini, Gäste
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Anja Sitter

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM10_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Trash, Kitsch, Camp oder Pop
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Sensibilität für die komplexe kulturelle Bedeutung von Geschmacksfragen und ihr Zusammenspiel mit ästhetischen, sozialen und ethischen Fragen.</p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, die eigene Erfahrung bzw. ihre Praxis mit unterschiedlichen gestalterisch-künstlerischen wie medialen Mitteln rund um das Thema Trash und Kitsch immer wieder zu hinterfragen und so die Grenzen des guten Geschmacks in der eigenen Arbeit auszuloten.</p> <p>Entwicklung eines eigenen Projektes in frei gewähltem Medium.</p>
Inhalt	<p>Trash, Kitsch, Pop und Camp gehören in der heutigen Kunst- und Designpraxis (wieder) selbstverständlich zur gängigen Ästhetik. Sie spiegeln einerseits legitime, oft aber geheime menschliche Sehnsüchte. Andererseits stellen sich dabei immer wieder spannende Fragen nach den Grenzen des guten Geschmacks, nach dem schönen oder falschen Schein und der Authentizität der Arbeiten – gerade auch in einer Zeit der schnellen Wiederverwertbarkeit.</p> <p>Die Einführung in den Kurs erfolgt durch Übungen, wobei die Studierenden ihr eigenes ästhetisches Empfinden praktisch-spielerisch befragen und methodische Möglichkeiten der Kontext- und Grenzverschiebung erproben. Dieser Einstieg wird von theoretischen Inputs und gemeinsamen Analysen von Beispielen begleitet: Begriffe wie "Trash", "Kitsch", "Camp" werden vorgestellt und anhand von Beispielen aus dem Alltag, aus Design, Kunst und Film – vom Gartenzwerg über Kitsch- und Abfall-Kunst bis hin zu B-Movies u.a. – diskutiert. Zu einzelnen Themenschwerpunkten sind Gastreferate und Atelierbesuche (u.a. inszenierte Fotografie, Design od. Theater, Trashfilm) eingeplant.</p> <p>Umsetzung: Durch das Befragen der eigenen Geschmacksgrenzen eröffnet sich ein interessantes Spannungsfeld, aus dem heraus ein konkretes persönliches Projekt entwickelt wird. Die Begegnung und Auseinandersetzung mit GestalterInnen und Kunstwerken sowie die eigene/ gemeinsame Reflexion von ästhetischen Begriffen und Praktiken bilden dafür den Hintergrund.</p> <p>Das Medium für die Umsetzung ist frei wählbar – von Objekt-Design über Malerei bis hin zu Video und installativen Arbeiten; technische Unterstützung erhalten die Studierenden von den Dozierenden, Gästen und in den Skills-Modulen.</p> <p>Präsentation, Reflexion und Dokumentation des eigenen Projekts am Schluss des Moduls.</p>

Besondere Eintrittsvoraussetzungen	v.a. Neugier für ästhetische Fragen und praktisch-spielerische Grenz-überschreitungen. Der vorher stattfindende Theoriekurs "Kitsch oder Kult?" ist eine gute Ergänzung/Einführung, aber keine Voraussetzung für das Praxismodul
Lehr- und Lernmethoden	praktische Übungen, Analysen künstlerisch-gestalterischer Arbeiten, Theorieinputs, Diskussionen im Plenum, Teamarbeit und selbständiges Arbeiten am eigenen Projekt, Mentoring
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Unterlagen werden im Kurs abgegeben
Leistungsnachweis(e)	Präsentationen mit praktischer und theoretischer Reflexion
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80 %-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Mo- duls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Marianne Halter, Marie-Louise Nigg und Gäste
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Marie-Louise Nigg

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM11_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Ums Leben gern zeichnen
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Die Studierenden reflektieren in einem ersten Schritt ihre in Experimenten bereits entstandenen Zeichnungen, um so zu einem eigenen Thema zu finden. Aufgrund dieser Reflexion soll sich die Projektidee kristallisieren, die während der Dauer des Moduls realisiert wird. Der Wissensaustausch zwischen den Studienbereichen der freien und der angewandten Künste führt zu neuen Inspirationen und gestalterischen Ausdrucksweisen und stärkt die Selbst- und die Sozialkompetenz.
Inhalt	<p>"Verstehen ist sehr komplex, weil es keine sichtbare, keine oberflächliche Wahrheit ist." (Saul Steinberg) Analoges Zeichnen ist ein physischer Prozess des Verstehens von Gesehenem und Imaginiertem, der sich nicht nur als Zeichnung manifestiert. Die Zeichnung ist zugleich eine Spur oder ein Zeugnis des geistigen Prozesses.</p> <p>In einem ersten Block erläutern Dozierende Aspekte des Zeichnens: zeichnend erzählen und Dramaturgien entwickeln, Zeichnen als intellektuelles und künstlerisches Experiment, Zeichnen als Prozess des Verstehens, Zeichnen als ein Entdecken.</p> <p>Dadurch soll es den Studierenden möglich sein, Interesse und Verständnis für zeichnerische Werke aus der freien und der angewandten Kunst zu präzisieren und eine eigene Position zu beziehen.</p> <p>Im zweiten Block wird durch weitere Recherche individuell das Thema erarbeitet und als Konzept formuliert. Hier findet die Phase der intensiven individuellen Auseinandersetzung mit den Dozierenden statt. Aufgrund dieser Auseinandersetzungen werden die Projektideen zur Ausführungsreife gebracht. In der letzten Phase werden die Projekte umgesetzt und für die Präsentation mit Ausstellung fertiggestellt.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	<p>Drei bestandene Fachmodule.</p> <p>Für Studierende mit einem passionierten Interesse am Zeichnen. Bereitschaft eigene Gewohnheiten und Vorstellungen im Zeichnen zu hinterfragen und Neues auszuprobieren.</p>
Lehr- und Lernmethoden	Theorieinputs, Übungen, Projektarbeit individuell und begleitet, Recherche im Zusammenhang mit der Projektidee, Besprechung mit Dozierenden und Gastdozentin, Einzel- und Gruppenbesprechung.
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Auf Literatur wird im Kurs fortlaufend themenorientiert hingewiesen.
Leistungsnachweis(e)	Eigenes Projekt, welches die vereinbarten Kriterien erfüllt und eine Dokumentation des Arbeitsprozesses.

Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	100 % Anwesenheit, Präsenz bei Inputs und Präsentationen. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls kommunizierten Kriterien.
Dozierende	Maria Arnold, Maria Lichtsteiner, Manfred Stirnemann Gäste
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Maria Arnold

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM12_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Experimentelles Erzählen
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Experimentieren mit Erzählstrukturen und Dramaturgie. Auseinandersetzung mit Bildern, Bildsequenzen, Klängen, Geräuschen, Texten und Textfragmenten. Erkenntnisse über Ton- Bild- und Sprachzusammenhänge gewinnen. Ein eigenwilliges Experimentiervorhaben entwickeln und durchführen.</p> <p>Hohe Qualität der Zusammenarbeit in der Gruppe wird angestrebt.</p>
Inhalt	<p>Im Mittelpunkt stehen das Experimentieren mit Erzählstrukturen und Dramaturgie sowie das Ausloten von Ton-, Bild- und Textverhältnissen. Dem forschenden Experimentieren wird in diesem Modul viel Zeit eingeräumt. Das Hauptprojekt besteht in einer Teamarbeit.</p> <p>In einer 2er oder 3er Gruppe (ausnahmsweise 4er) wird ein eigenwilliges Experimentiervorhaben entwickelt: Es werden Spielregeln für Experimente entworfen, die auf einen Weg ins Unbekannte führen. Die gesammelten Ereignisse und Erkenntnisse werden ausgewertet und bilden das Grundmaterial für die darauf folgenden Umsetzung in einem transdisziplinären Projekt.</p> <p>Wie wird mit Unvorhergesehenem und Unvorhergehörtem umgegangen, wie werden Zufälle ausgewertet und eingebaut? Sind geeignete Versuchsanordnungen für weitere Experimente entstanden?</p> <p>In der Umsetzung wird der Wahl der Medien, in welchen erzählt wird, eine zentrale Bedeutung zugemessen. Sind es Klangbilder, komponierte Dialogfragmente, vertonte Zeichnungsfolgen, Musikkommentare oder interaktive Bewegtbilder?</p> <p>Zu Beginn des Moduls werden einige kurze Impuls-Spiele gemeinsam ausprobiert. Was passiert, wenn Geräusche und Klänge auf Bilder oder Texte treffen? Welche Elemente beeinflussen die Wahrnehmung und die Erzählung? Diese Impuls-Spiele sollen überraschen und zu weiteren Versuchen anregen. Sie werden dokumentiert und sind in sich abgeschlossen.</p> <p>Die Projekte werden in angemessener Form in einer Ausstellung präsentiert.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	<p>Drei bestandene Fachmodule</p> <p>Teamfähigkeit, Offenheit, Neugier, Experimentierfreude, Interesse am Zusammenwirken von Ton, Bild und Sprache.</p> <p>Interesse am Experimentieren mit ungewohnten Erzählstrukturen.</p>

Lehr- und Lernmethoden	Thematische und praktische Einführungen. Experimentieraufträge in Kleingruppen. Unterrichtsgespräch, Projektarbeit (Mentoring), Selbststudium, Lehrvorträge, Diskussionsrunden, Auseinandersetzung durch Erarbeiten in Kleingruppen. Begleitung der Gruppenprozesse.
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Beispiele aus der Kunst und der angewandten Grafik (Spiele, Erzählexperimente im Comic, Audiobeispiele, Hörtexte)
Leistungsnachweis(e)	Abschlusspräsentation und Reflexion der Projektarbeit
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Vorausgesetzt wird ein vollständiger Modulbesuch. Unumgängliche Absenzen müssen mit den Modulverantwortlichen (vorgängig) abgeprochen werden. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien
Dozierende	Leo Bachmann, Cécile Hummel, Basil Vogt, (+Gast)
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Basil Vogt

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM13_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_ Adopting Abandoned Objects
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Professional skills: Students can identify the original purpose and functions of discarded objects and their reasons for becoming redundant. Additionally, students can imagine a glorious future for this same object. Students can choose either to develop new features to realise the purpose of the object or to redesign the object to appeal to a particular consumer or consumer group. Sustainability models and consumer behaviour and lifestyle theory and design and innovation processes will form the basis for the analysis and synthesis of information relevant to the innovation of the object.</p> <p>Methodological skills: Students can analyse an object and develop effective solutions using various methods including sustainability models, consumer behaviour theories and innovation and design processes.</p> <p>Social skills: Students can effectively interact and network with professionals, staff, and tertiary students in addition to experiencing the process, issues and joys of working in their own productive and effective team.</p> <p>Self-management skills: Students are able to work in a structured, process-oriented and precise manner using different work techniques.</p> <p>Self-awareness: Students will have the opportunity to reflect on their experiences working in a results oriented team.</p>

<p>Inhalt</p>	<p>Course 1: The object and its story The aim of this course is to create awareness amongst the students about the importance of the story that surrounds an object. Through stories we are able to judge, value, interact and ultimately get connected to an object.</p> <p>Course 2: Sustainable relations The students are given the task to uncover the non-designed context of an object left in a second-hand store. They will be asked develop different ways to recycle the object based on its context rather than its physicality. The students are free to redesign the object, design a new object or to recreate the context.</p> <p>Course 3: New Product Development Process The aim of this course is to understand that the effectiveness and efficiency of product development is based on a process. The first step in the process is to decide whether to appeal to a target group or to offer new technologies before analysing the object, developing new concepts and testing the object.</p>
<p>Besondere Eintrittsvoraussetzungen</p>	<p>Drei bestandene Fachmodule. The course will be taught in English.</p>
<p>Lehr- und Lernmethoden</p>	<p>Contact study: Knowledge transfer through a direct lecturer-student exchange including lectures, moderation of groups (in the context of case studies, own practical experiences, team assignments), class discussions, workshops, student presentations, class exhibition, etc.</p> <p>Self-study: Students work on group topics and individual tasks in a small group or on an independent basis.</p> <p>Assessment: Student performance is assessed on an individual (20% of the total grade) and group (80%) basis.</p>
<p>Unterrichtsunterlagen/ Literatur</p>	<p>Lecture handouts, relevant articles and case studies, and a list of compulsory and recommended readings.</p>

Leistungsnachweis(e)	<p>Students' performance will be evaluated on two levels:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Module: To earn a passing grade, students must fulfill all the requirements for the following: <ol style="list-style-type: none"> a. The object and its Story (Course 1) The specific criteria for the evaluation of the Course will be communicated by the respective lecturer at the beginning of the module. b. Sustainable Relations (Course 2) The specific criteria for the evaluation of the Course will be communicated by the respective lecturer at the beginning of the module. c. New Product Development Process (Course 3) The specific criteria for the evaluation of the Course will be communicated by the respective lecturer at the beginning of the module. 2. Courses (1, 2, 3) <ul style="list-style-type: none"> Course 1: Recycling and Innovation Assessment of the subject will be communicated by the lecturer at the start of the module. Course 2: Consumer Behaviour Assessment of the subject will be communicated by the lecturer at the start of the module. Course 3: New Product Development Process Assessment of the subject will be communicated by the lecturer at the start of the module. <p>Additional performance evaluation in the individual courses will be determined by the lecturers and communicated to the students at the beginning of the module. The evaluation may be in the form of term papers, individual reflections or any other means the lecturer may deem appropriate.</p>
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	<p>In order to get credit for Adopting Abandoned Objects students will have to fulfil all the requirements stated under Module above and earn a grade of "Pass" or better in the module.</p> <p>Active attendance of a min. of 80% is required over the entire module (Courses 1, 2, and 3). Lecturers will be tracking individual attendance on a daily basis.</p> <p>Assessment of each subject will be evaluated on the criteria identified and described at the beginning of each course.</p>
Dozierende	<p>Sarah Rüedi (Course 2 + 3) Stijn Ossevoort (Course 1)</p>
Anschlussmodule/-kurse	<p>Fachmodul</p>
Modulverantwortlich	<p>Sarah Rüedi</p>

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM14_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Occupy Kunsti - Aktionen und Zivilcourage heute
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Das Projektmodul wird als ein diskursives Gefäss verstanden. Ein Ziel ist ein gemeinsamer Wissensfundus an der Schnittstelle von Kunst, Gesellschaft und Aktion. Eigene Werkzeugen sowie individuelle Reflexions- und Arbeitsprozesse werden entdeckt. Vorgefasste Vorstellungen von künstlerischer und industrieller Produktion werden zugunsten neuer Überlegungen überwunden. Die Körperpräsenz bzw. das Körperbewusstsein sind als zentrale Skills eingesetzt.
Inhalt	Die Strukturen der Schweizer Gesellschaft erscheinen bequem und fest; darüber vergessen wir oft, dass wir die Welt mitgestalten und ihren Verlauf mitbestimmen. Welches sind die brennenden Themen von heute und morgen? Handeln ist gefragt, Bestehendes muss neu gedacht und die Themen auf den Tisch gebracht, aktiv reflektiert und diskutiert werden. Die Schweiz ist eine Insel des gut geordneten Überflusses. Womit verdienen die Schweizer ihr Geld? Seit Jahren verlagern wir Industrie in Länder, in denen günstiger produziert werden kann. Übrig bleibt eine Wissens- und Kommunikationsgesellschaft. Welchen Einfluss haben diese Veränderungen auf die künstlerische Praxis? Was betrifft in uns die Zivilperson, was den Künstler? Wie nehmen wir Bezug auf die Themen, die die gesamte Gesellschaft betreffen? Oft bleibt angesichts der grossen Fragen eine Leere. Die Last der Welt ist nicht auf den Schultern zu tragen und man fährt weiter, Illusionen zu erschaffen, durch die man der Realität entrinnen kann. Wie wäre es aber, wenn mit künstlerischen Formen ein gesellschaftlicher Diskurs geführt würde? In diesem Projektmodul versuchen wir, verschiedene Herangehensweisen zu finden, um mit Themen des Engagements einen öffentlichen Diskurs einzugehen. Welche Formen von Interventionen sind innerhalb und ausserhalb der Kunst vorhanden? Es wird experimentell vorgegangen, indem wir Fragen aufwerfen. Es gibt keine vorgeschriebene Arbeitsform. Man kann im Stillen arbeiten oder draussen, alleine oder mit anderen. Hauptsache ein Diskurs wird geführt. Ein Aufwachmodul. Auftakt ist eine gemeinsame mehrtägige Wanderung, auf der wir unskennenlernen und Diskussionen führen, während wir in Bewegung sind – immer in Bewegung bleiben! Wir tauschen uns aus, erzählen, wo es bei uns brennt, graben tiefer, schmieden Ideen und Pläne. Die Studierenden werden von einem Dozierendenteam unterstützt, das über bildhauerisches, bildnerisches, aktionistisches und breites the-

	oretisches Know-how verfügt. Roza El-Hassan, Aktionskünstlerin und Zeichnerin, die sich stark mit politischen Fragen auseinandersetzt, gibt einen Workshop. Ebenso San Keller, bekannt durch seine partizipativ-ephemeren Aktionen. Herbert Fischer, Regisseur und Schauspieler, führt ein in das Method Acting.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule. Lust auf Diskurs sowie Wille zu Wagnis und experimentellem Arbeiten
Lehr- und Lernmethoden	Workshops, Diskussionen, Austausch, Wanderung, Experimente, individuelles oder kollaboratives Arbeiten, Inputs, Coaching, Recherche
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Das Unterrichtsmaterial setzt sich zusammen aus Texten, Artikeln, Bildern und Videos, die von den Studierenden und Dozierenden als gemeinsamer Fundus aufgebaut und untersucht wird.
Leistungsnachweis(e)	Abschlusspräsentation und Reflexion der Projektarbeit durch Vorlegen einer Dokumentation sowie mind. 80% Präsenz und aktive Teilnahme.
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80 %-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Julie Harboe, Michael Noser, Patrick Rohner, Jonas Burkhalter, San Keller, Roza El-Hassan, Ewald Trachsel, Herbert Fischer
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Julie Harboe, Michael Noser, Patrick Rohner

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM15_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Langsamverkehrsachse: Spielen am Modell
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Die Studierenden erfahren am Beispiel eines konkreten Projekts im städtischen Raum modellhaft, wie sie ihre künstlerisch-gestalterischen Ideen und Fähigkeiten in diesem Kontext einbringen können Sie lernen mögliche Aufgabenfelder für Kunstschaffende und Designer/Innen im urbanen öffentlichen Raum kennen und erhalten einen Einblick in die unterschiedlichen Problemstellungen und deren Bearbeitungsmethoden aus diesem Feld..
Inhalt	<p>Die Zentralbahn in Luzern wird zwischen Hauptbahnhof und Kriens unter den Boden verlegt. Ab Montag, 12. November 2012 fahren die Züge auf der neuen, tiefgelegten Linie. Die neue Haltestelle Luzern Allmend/ Messe wird ab dem Fahrplanwechsel am Sonntag, 9. Dezember 2012 bedient.</p> <p>Dadurch sind neue Freiräume entstanden, für welche die Stadt Luzern die sogenannte "Langsamverkehrsachse Luzern Süd" plant. Hier sollen Velofahrer, Skater, Kinderwagen und Fussgänger sich neu tummeln können. Die Achse soll auch den Bahnhof mit dem Südpol verbinden, wo auch die neue Musikhochschule geplant ist. Für diese Achse und speziell für den Bereich des Südpols sollen Ideen entwickelt werden. Das Langsamachsen Projekt* bietet für ein interdisziplinäres Modul eine ideale "Spielwiese" mit der Möglichkeit, die eigenen Medien und Interessen - sei das in Textil- und Materialdesign, in Typografie, Grafik, Fotografie, Illustration, Skulptur, Objekt, Design, Installationen, Film, Animation, Textil usw. im städtischen Kontext zu erproben.</p> <p>Auch alle Formen von Visualisierungen können in diesem Projekt erprobt werden, sei es zur Veranschaulichung künstlerische Ideen jeder Art, sei es für Design Ideen wie Spielgeräte, Bänke, Leuchtkörper o. dgl, ebenso wie für Infomaterial (gedruckt oder online), oder für Info- oder Leitsysteme im gebauten wie im virtuellen Raum.</p> <p>Im Modul werden Inputs von unterschiedlichen Fachleuten zum Thema geboten (Theorie und Praxis) und im Format eines fiktiven Wettbewerbs wird eine Idee bis zur Ausführungsreife entwickelt (mit Ortserkundung, Skizzen, Modellbau, Projektvisualisierungen (verschiedene Medien möglich), Budgets, Wettbewerbspräsentationen etc.). Aller Voraussicht nach gibt es auch Möglichkeiten vor Ort zu Experimentieren.</p> <p>* Es wurde durch ein interdisziplinäres Forschungsprojekt der HSLU begleitet (Interdisziplinärer Forschungsschwerpunkt Gebäude als System siehe unter http://www.hslu.ch/design-kunst/d-forschung-entwicklung/d-kunst_und_oeffentlichkeit.htm)</p>

Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule Der Kurs bietet Übersetzungen für Englisch sprechende Studierende an.
Lehr- und Lernmethoden	Inputs, Exkursion, Projektarbeit (individuell und im Team), Experimente vor Ort, Diskussionen, individuelles Coaching, Selbststudium
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Bild- und Textmaterial auf Ilias
Leistungsnachweis(e)	Projektarbeit und Schlusspräsentation mit praktischer und theoretischer Reflexion des sechswöchigen Moduls.
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80%-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsausweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Nika Spalinger, Matthias Zäh, NN, Gäste
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Nika Spalinger

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM16_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Ausstellungsgestaltung
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Ein vorgegebenes Thema ist in einem räumlichen Kontext vermittelt worden.</p> <p>Die Studierenden kennen den umfassenden Prozess, einen vorgegebenen Inhalt (Ausstellungsthema) zu analysieren, zu interpretieren und umzusetzen. Sie kennen die Abläufe des Projektmanagements (Planung, Organisation und Koordination) und realisierten eine Idee im räumlichen, öffentlichen, gesellschaftsrelevanten Kontext.</p> <p>Sie üben teamorientiertes Zusammenarbeiten.</p> <p>Sie wenden verschiedene Techniken, Mittel und Materialisierungen aus ihrem Fachbereich im interdisziplinären Kontext an und integrieren verschiedene Medien in einen räumlichen (Ausstellungs-) Zusammenhang.</p>
Inhalt	<p>Das Plakatfestival „Weltformat“ findet 2013 in Luzern zum fünften Mal statt.</p> <p>Es werden zu diesem Anlass verschiedene Einzel- und Themenausstellungen sowie diverse Rahmenveranstaltungen organisiert. Ziel ist, ein breites Publikum für das Medium und Kulturgut Plakat zu sensibilisieren.</p> <p>Eine der bevorstehenden Ausstellungen wird in unserem Modul konzipiert und gestaltet.</p> <p>Die besondere Herausforderung besteht darin, das Medium Plakat in den Raum zu übertragen. Muss ein Plakat immer an der Wand hängen oder kann ein Plakat auch begehrbar sein? Welche gestalterischen Mittel und Medien erweitern den zweidimensionalen Raum des Plakates? Wie vermittele ich Hintergrundinformationen zum Thema, so dass sie auch von Laien verstanden werden? Und wie setzen wir eine Idee in einem vorgegebenen Raum um? Solche und weitere Fragen stehen im Zentrum des Projekts.</p> <p>Ablauf: Nach der Einführung in das Thema und einer Sichtung des zur Verfügung stehenden Materials werden in Teams Ideen gesammelt und mögliche Ausstellungs- und Vermittlungskonzepte in Skizzen und Modellen visualisiert. Besondere Aufmerksamkeit wird auf die Wahl des adäquaten Mediums für die Vermittlung der Inhalte an das Publikum gelegt. Hier haben die Studierenden Gelegenheit, gemäss ihrer fachlichen Ausrichtung, ihres Wissens und Interesses das Ausstellungskonzept zu prägen und entscheidende Impulse zu geben. Unterstützt</p>

	<p>werden sie dabei von Dozierenden aus Graphic Design, Animation/ Video/interaktive Installation, künstlerisches, dreidimensionales Gestalten. Dabei gilt es auch die zur Verfügung stehende räumliche Situation sowie verschiedene Medien (z.B. Exponate, Plakate, Text- und Filmdokumente etc.) zu berücksichtigen.</p> <p>Die Konzepte werden dem Kunden präsentiert und eines davon gemeinsam ausgewählt. Dieses wird anschliessend im Gesamtteam ausgearbeitet. Am Ende des Moduls steht ein fertiges Ausführungsmodell. Je nach Komplexität werden Teile der Umsetzung und Realisation im Rahmen des Moduls stattfinden oder als Auftrag an Dritte vergeben. Der Aufbau findet gemäss Planung im Anschluss an die Projektmodule statt.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Offenheit, Neugier an der Beziehung von zwei- und dreidimensionaler Gestaltung, Bereitschaft zu Teamarbeit!
Lehr- und Lernmethoden	Diskussion, Recherche, Frontalunterricht, Projekt- und Teamarbeit, Gastreferate.
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Wird im Vorfeld abgegeben.
Leistungsnachweis(e)	Ein in Teams entwickeltes Ausstellungskonzept, Ausarbeitung einzelner Teilbereiche davon, Umsetzung und Ausführung im Grossteam. Im Oktober 2013 steht eine fertige Ausstellung.
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	<p>Voraussetzung ist ein mind. 80%-iger Modulbesuch.</p> <p>Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.</p>
Dozierende	Jürgen Haas, André Meier, Katharina Anna Wieser und Gäste
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	André Meier

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM17_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Shoot your dream
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Die teilnehmenden Studierenden stellen zum Thema Traum einen Kurzfilm in Teamarbeit her. Dabei werden inhaltliche und formale Grenzen ausgelotet bzw. überschritten. Hierbei werden die praxisbezogenen Erfahrungen im Erstellen eines Kurzfilms ausgeweitet. Die Studierenden haben am Ende des Moduls sämtliche Phasen einer Filmproduktion (Recherche, Treatment/Exposé, Drehbuch/Storyboard, Dreh/Produktion, Postproduktion und Auswertung) praktisch erfahren, kennen die entsprechende Fachterminologie wie auch die klassischen Gestaltungsgrundlagen. Weiter haben sie im Team gearbeitet, an Ihren mündlichen und schriftlichen Fertigkeiten wie auch an Ihrem künstlerischen Ausdruck und dessen diskursiver Reflexion geübt und ihre fachspezifischen Kompetenzen in eine den Fachbereich übergreifende Gruppe eingebracht.
Inhalt	Nach einer Einführung durch die zwei Hauptdozenten und einer individuellen Recherche durchlaufen die Studierenden in Gruppen die verschiedenen Phasen der Filmproduktion. Dabei erhalten sie teamweise Feedback und Hilfestellungen sowie auch theoretische & praktische Inputs, die spezifisch auf ihre individuelle Arbeit eingeht. Dem Ablauf entsprechend, werden Gastdozierende Vorträge halten und den Studierenden in gemeinsamen Präsentationen fundierte Rückmeldungen zu ihren Projekten geben. Zum Schluss wird erwartet, dass die Filme auf die Plattform "Frischfilm" von SF geladen und somit der Öffentlichkeit ausgesetzt werden. Bei ausserordentlichen Projekten besteht die Möglichkeit, dass sie von der Redaktion "Sternstunden" vom Schweizer Fernsehen direkt eingekauft und im ganzen deutschsprachigen Raum (DE, A, CH) ausgestrahlt werden.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule. Passionierte, neugierige Student/innen die durch hartes Arbeiten brillieren und unbedingt einen Kurzfilm machen wollen. Filmunkundigen werden in einer speziellen Einführung die Materie Film näher gebracht und die entsprechenden praktischen wie theoretischen Grundlagen vermittelt. Das Modul wird deutsch/englisch geführt.
Lehr- und Lernmethoden	Theorieinputs, Praxisinputs, Projektarbeit individuell und begleitet, Besprechung & Reflexion mit Dozierenden, Gastdozentinnen und Kommissionen, Vorträge, selten mal auch einfach frontaler Unterricht.

Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Wird in multimedialer Form denn Terinlehrenden ausgehändigt, gemailt, kopiert und eher selten mit der Post zugestellt. Dies betreffen vor allem Beispiele für Träume aus der Philosophie, der Literatur, der Bildenden Kunst, der Architektur, des Designs und der Mode wie selbstverständlich auch des Films.
Leistungsnachweis(e)	Der Film, die Abschlusspräsentation und die Reflexion des Projekts sowie die Teamarbeit
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	100 % Leistung ;-), 100 % Präsenz bei Inputs und Präsentationen. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls ausgehändigten Kriterien.
Dozierende	Felix Fassbind, Christoph Oertle, Monica Cantieni, Jonas Meier, Olivier Zobrist, Christian Schwaller
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Felix Fassbind

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM18_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_ Verpackungsdesign
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Die Funktionen, die dreidimensionale Form, die Handhabung und die grafische Oberfläche bestehender Verpackungen werden erkundet und hinterfragt, woraus eine eigene Position bezogen wird. Austausch mit Studierenden anderer Vertiefungsrichtungen innerhalb des Moduls.
Inhalt	Im Vordergrund steht die Auseinandersetzung mit dem verpackten Objekt, der Verpackung als Objekt und der grafischen Behandlung der Oberfläche. Die wichtigsten Kriterien, die eine Verpackung zu erfüllen hat, werden in kurzen Übungen erarbeitet und in der Gruppe mit dem Hintergrund der eigenen Vertiefungsrichtung diskutiert. Eigene Projektvorhaben – vorzugsweise in 2er-Gruppen – werden im Verlaufe des Kurses formuliert und zeichnerisch und in Modellen erarbeitet. In individuellen Gesprächen mit den Dozierenden und im Austausch mit den Studierenden wird das Projektvorhaben hinterfragt und geschärft. Resultat des Entwicklungsprozesses ist ein Modell (z. B. aus Karton) oder ein Prototyp (präzisere Wahl des Materials) der Verpackung – inklusive grafischer Ausgestaltung der Flächen – und des Verpackungsinhalts. Zusammen mit der Essenz aus dem Entwicklungsprozess beantwortet das Modell/der Prototyp alle relevanten gestalterischen und inhaltlichen Fragen. In Gesprächen mit den Dozierenden und Studierenden wird für jedes Objekt die richtige Ausstellungssituation besprochen und umgesetzt. Werkstatteinführungen nach Bedarf.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule, das Modul wird deutsch/englisch geführt.
Lehr- und Lernmethoden	Führen eines Logbuches, Frontalunterricht, Theorieinputs, Mentoring, Teamarbeit, Gruppendiskussionen, Kurzübungen, Präsentationen
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Werden zu Kursbeginn abgegeben.
Leistungsnachweis(e)	Präsentation des eigenen Projektes, Vorlegen des Log-Buches und einer Dokumentation sowie mind. 80% Präsenz
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80 %-iger Modulbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Tobias Klauser, Lovis Caputo, Sarah Küng
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Tobias Klauser

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM19_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_VJing
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Neue Technologien und Medien erweitern die Möglichkeiten im Zusammenspiel von Bewegtbildern und Musik. Ziel der Moduls ist es, in einem interdisziplinären Team den neuen Anwendungsbereich auszuloten und neue gestalterische Formen zu entwickeln.</p> <p>Innerhalb von persönlichen Projekten oder von Gruppenarbeiten werden eigenständige Lösungsansätze und Konzepte erarbeitet und Umsetzungsmöglichkeiten erprobt. Durch regelmässige Präsentationen im Team wird der Austausch und eine kritische Reflexion gefördert und damit das erworbene Wissen vertieft..</p>
Inhalt	<p>VJing+ befasst sich mit verschiedenen Möglichkeiten des Zusammenspiels von Bewegtbildern und Live-Musik. Visuelle GestalterInnen entwickeln in Zusammenarbeit mit MusikerInnen Produktionen, welche in einem Live-Setting aufgeführt werden. Dies kann von klassischen VJ (Visual Jockey)-Produktionen mit Visuals und Live-Musik bis hin zu Inszenierungen mit Film oder Performances mit Objekten- und Tonfragmenten gehen.</p> <p>Im ersten Teil wird eine ausführliche Recherche zum Thema VJ-ing durchgeführt. In den Bereichen Kunst, Performance, Musik, Film, Videoclips, Literatur usw. wird thematisch nach relevanten Referenzbeispielen gesucht und eine Sammlung angelegt.</p> <p>Im zweiten Teil sind die spezifische Rezeptionssituation und das Zielpublikum zentrale Themen.</p> <p>Im dritten Teil werden Ideen entwickelt und im Team oder als Einzelprojekte ausgearbeitet.</p> <p>Geübt werden der Umgang mit Zeit, mit Dramaturgien und die auf den Einsatzort und Zweck angepasste Form der Inszenierung. Zum Einsatz können dabei sowohl Videosequenzen wie auch verschiedenste Formen der Animation kommen.</p> <p>Gearbeitet wird hauptsächlich mit dem Programmen Final Cut, After Effects und Photoshop.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	<p>Drei bestandene Fachmodule</p> <p>Interesse am experimentellen im Umgang mit filmischen Bildern und Musik</p>
Lehr- und Lernmethoden	<p>Inputreferate, Workshops mit Gästen, praktische Übungen, individuelle Software Betreuung, individuelle Arbeitsgespräche, Einzel-, Teamarbeit (Recherche, Projektplanung, Realisation, Präsentation, Reflexion, Dokumentation), Team-Coaching</p>

Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Literaturliste und Unterlagen werden im Modul abgegeben
Leistungsnachweis(e)	Präsentation und Dokumentation
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein 80 %-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Robert Müller, Amadeus Waltenspühl, François Chalet, Assistenz: Kaspar Flückiger
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Robert Müller

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM20_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_ Transmedia-Story: Bild, Film, Text, Web
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Erfahren, dass Realität und Fiktion, Wirklichkeit und Phantasie nahe beieinander liegen.</p> <p>Erkenntnis, dass auch künstlerische Strategien und Perspektiven dem dokumentarischen Blick dienen können.</p> <p>Wer heute ein Publikum erreichen will, der muss zum Glück nicht mehr einen Filmproduzenten, einen Radiomacher oder einen Verlag überzeugen. Im Internet wird jeder zum Autoren und Sender seiner eigenen Geschichten. Wir wollen auf Plattformen wie YouTube, Blogs, Apps und sogar Facebook und Twitter spannende Geschichten erzählen und damit ein Publikum erreichen. Und wir schauen auch, was passiert, wenn man diese Geschichten auf verschiedenen Medien miteinander vernetzt.</p>
Inhalt	<p>Mit einem interessanten Thema im Gepäck ziehen wir mit der Kamera und Tonaufnahmegeräten los, um Orte zu beobachten, mit Menschen zu sprechen und Geschichten zu entdecken.</p> <p>Im Mittelpunkt steht das dokumentarische Erzählen, in dem auch fiktionale Elemente eine Rolle spielen können. Das Modul bewegt sich ausserdem an der Schnittstelle zwischen Kunst und dokumentarischer Darstellung.</p> <p>Wir wollen die digitale Kamera als ein schnelles, vielfältiges Tool nutzen, das Fotos, Film und Ton aufnehmen kann. Dazu braucht es keine Topgeräte. Es ist ausdrücklich erwünscht, dass Studierende mit einem iPhone oder einem anderen Smartphone arbeiten. Selbstverständlich werden einige technische Grundlagen erklärt. Wer möchte, kann natürlich auch mit hochwertigeren Kameras arbeiten, sollte dann aber das notwendige technische Wissen dazu mitbringen.</p> <p>Aber bewegte und unbewegte Bilder und Tonaufnahmen sind nur der Ausgangspunkt. Heutzutage ist das Publizieren der Bilder fast genauso einfach und schnell wie das Fotografieren. Soziale Medien wie YouTube, Flickr, Facebook, Blogs und ähnliches bieten ein grosses Potential für die Selbstverbreitung von Bildinhalten. Dazu braucht es Konzepte und eine Vernetzungsstrategie, die wir gemeinsam entwickeln werden, um die Geschichten im Internet einem möglichst breiten Publikum zur Verfügung zu stellen.</p> <p>Ein weiterer wichtiger Aspekt besteht darin, dass wir den Prozess und den Arbeitsablauf ständig dokumentieren und ebenfalls wieder in den sozialen Medien spiegeln.</p> <p>Von Seiten der Dozierenden wird das Modul betreut mit Kompetenzen</p>

	<p>im Bereich der fotografischen und filmischen Bildgestaltung, der sozialen Medien und von dokumentarischen Methoden.</p> <p>Am Anfang des Moduls wird ein stärkerer Fokus auf die Vermittlung technischer Grundlagen gelegt. Im zweiten Teil steht das Geschichtenerzählen im Vordergrund.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	<p>Freude am Erzählen, am Zuhören, am Entdecken und am Arbeiten mit der Kamera. Es sollte eine digitale Kamera mitgebracht werden, es darf sich dabei aber durchaus um ein smartPhone handeln (z.B. iPhone). Auch hochwertigere Kameras dürfen benutzt werden. Im Einzelfall können wir auch Kameras und Aufnahmegeräte zur Verfügung stellen.</p> <p>Es werden keine Grundkenntnisse in Sachen soziale Medien (Facebook, Blogs, etc...) erwartet, aber die Studierenden müssen bereit sein, mit diesen Medien intensiv zu arbeiten, und zu Beginn des Workshops persönliche Accounts/Profile einrichten.</p> <p>Achtung: dieses Modul ist sehr intensiv. Die Dozierenden arbeiten z.Teil sehr eng mit den Studierenden zusammen. Wir erwarten ein grosses Engagement. Die Abwesenheit von Studierenden an einzelnen Tagen ist problematisch. Für Animationsstudierende, welche voraussichtlich wegen des Fachkongresses FMX in Stuttgart für eine Woche ausfallen, ist dieses Modul nicht geeignet!.</p>
Lehr- und Lernmethoden	<p>Theorieinputs und Gastreferate (vor Ort oder via Skype), Übungen, Projektarbeit in der Gruppe (begleitet und unbegleitet), Diskussion, Präsentation im Plenum, Kommunikation mittels sozialer Medien</p>
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	<p>Werden im Vorfeld des Moduls verteilt</p>
Leistungsnachweis(e)	<p>Ein im Team entwickeltes dokumentarisches Projekt, welches über verschiedene digitale Medien und Plattformen publiziert wird</p>
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	<p>Voraussetzung ist ein mind. 80%-iger Kursbesuch.</p> <p>Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.</p>
Dozierende	<p>Axel Vogelsang, Roger Levy, Goran Galic</p>
Anschlussmodule/-kurse	<p>Fachmodul</p>
Modulverantwortlich	<p>Axel Vogelsang</p>

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM21_4.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Von der Idee zur eigenen Firma
Studiengang/Fachbereich	Alle
Art des Studiengangs	Bachelor
Modulniveau	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Modultyp	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Zeitpunkt (von – bis) / Dauer (XX Tage in Y Wo.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Die Studierenden verstehen die wesentlichen Elemente von unterschiedlichen Geschäftsmodellen und die typischen Schritte von der Idee bis zur Gründung.</p> <p>Sie sind fähig, das Marktpotential ihrer Idee grob abzuschätzen, ein passendes Geschäftsmodell für ihre Idee zu entwerfen und einen Business Plan oder eine Geschäftsstrategie in seinen Grundzügen zu skizzieren und zu formulieren.</p> <p>Sie entwickeln eine für das Projekt passende Rollenteilung und arbeiten erfolgreich zusammen.</p> <p>Die Studierenden überprüfen für sich selbst, ob sie sich in der Rolle des Entrepreneurs wohl fühlen, und können formulieren, weshalb sich sie dafür geeignet fühlen.</p>
Inhalt	<p>Dieses Modul richtet sich an Künstler und Designerinnen, die sich für das Gründen einer eigenen Firma interessieren. Das klassische Geschäftsmodell vieler Designer und Designerinnen bzw. von Künstlern und Künstlerinnen besteht darin, sich einige Jahre nach dem Schulabschluss selbständig zu machen. Viele junge Leute entwickeln aber auch Ideen für neue Produkte oder Services und fragen sich, ob die am Markt wohl eine Chance hätten. Das Modul bietet Raum, in dem Studierende noch „ohne Gewähr“ mit Geschäftsideen experimentieren, in dem sie in die Rolle von Unternehmern und Unternehmerinnen eindenken und sich dem Thema Gründen sowohl fachlich wie spielerisch annähern können. Dies sozusagen (auf Vorrat) und für den Moment, indem sie sich als Menschen und Berufspersonen reif genug fühlen, um es mit dem Gründen ernst zu machen. Das Modul ist sozusagen ein Schnupperkurs für Leute, die den „entrepreneurial spirit“ in sich tragen. Das Modul besteht aus folgenden inhaltlichen Bausteinen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einzelaufgabe: Vorbilder von kreativen Gründern bzw. Firmen der Kreativindustrie suchen, auswählen, porträtieren und im Modul vorstellen. Entwicklung einer gemeinsamen Dokumentation. - Theorieinput zum Thema Creative Economy, Geschäftsmodelle und Elemente von Geschäftsmodellen, Budgetierung, Recht, Sozialversicherungen, etc. - Projektarbeit in Gruppen: Experimentieren mit eigenen Geschäftsideen für eine Firmengründung. Interdisziplinäre Gruppen sind sehr erwünscht. - Erfahrungsberichte aus dem Berufsleben als Designer und Künstlerin.

Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule Das Modul wird deutsch/englisch geführt
Lehr- und Lernmethoden	Verarbeitung der Theorie in der Lern Team Coaching Methode Einzelarbeit mit Dokumentationscharakter (Interview, Fotos oder Video) Interdisziplinäre Projektarbeit in Teams
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business model generation. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons Ltd. Grüner, H., Kleine, H., Puchta, D., & Schulze, K.-P. (2009). Kreative gründen anders! Existenzgründungen in der Kulturwirtschaft. Ein Handbuch. Bielefeld: transkript. Howkins, J. (2007). The creative economy. How people make money from ideas. London: Penguin Books. Sarasvathy, S. D. (2008). Effectuation. Elements of entrepreneurial expertise. Northampton: Edward Elgar.
Leistungsnachweis(e)	Pro Person: Ein Porträt einer Firma aus der Kreativwirtschaft inkl. Analyse von deren Geschäftsmodelle. Pro Gruppe: Ein Businessplan für ein Start-up (Welche Elemente mindestens abgehandelt werden müssen, wird bekannt gegeben.)
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80 %-iger Modulbesuch. Präsenz bei Inputs und Präsentationen zwingend. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls kommunizierten Kriterien.
Dozierende	Claudia Acklin, Simon Santschi, René Gisler und Gäste
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Claudia Acklin

Abbreviation (No.)	DK.YM04_4.09
Description (Title)	DK.YM_ Colourflush
Course / Section	VIK, PD, K+V
Type of program	Bachelor
Module level	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Module type	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Date (from – to) / Duration (XX Days in Y Weeks.)	First Lesson 16. April until 24. Mai 2013, every Tuesday - Friday 23 Days in 6 Weeks
Objectives	<p>The exposure to colour can be an intense experience- and it can be investigated and reflected upon on different levels. It is an exciting sensation caused by material and color perception. The students acquire and refine their vocabulary of colour and colour phenomena and are then in the position to use this knowledge purposefully.</p> <p>The products of this module are artistic and applied work. A colour diary will document the manual work and the thinking work linguistically.</p>
Content	<p>Theory inputs on colour perception, colour in painting and colour semiotics (etc.)</p> <p>Workshops: Part 1: Colour as the basic material of the painter. The production of water colours. Colour manipulation. Works on paper. Part 2: Colour and cultural history. Historical and current overview of colouring material (dyestuffs and pigments). The manufacture and application of selected mineral pigments and natural dyestuffs. We will also look at the local value and application of colours in different cultures. Part 3: We will look at colour as a product and in business for example in textiles and fashion. We will examine the manufacture of coloured textile surfaces and the use of additive colour mixing.</p>
Special Entry Requirements	Students must have passed three specialist modules successfully.
Learning and Teaching Methods	These include: research, private study, lectures, practical exercises and analysis in the workshop, discussions in groups and presentation.
Teaching materials / literature	Materials will be given out during the course or obtained together with the students.
Grading/Performance record	Students will be graded on presentations in the middle and at the end of the course and their documentation.
Performance Evaluation	This requires a minimum of 80% attendance rate. The students performance is assessed according to criteria agreed at the start of the module.
Teachers	Thomas Fellner, Anita Brigitte Wanner, Marion Becella
Connected Module	Specific module.
Responsible for Module	Marion Becella

Abbreviation (No.)	DK.YM12_4.09
Description (Title)	DK.YM_ Experimental Narrative (Telling)
Course / Section	Alle
Type of program	Bachelor
Module level	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Module type	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Date (from – to) / Duration (XX Days in Y Weeks.)	First Lesson 16. April until 24. Mai 2013, every Tuesday - Friday 23 Days in 6 Weeks
Objectives	To experiment with narrative structures and dramatic composition. This includes exploring images, pictures sequences, sounds, noises, texts and fragments of text. Students will gain a knowledge of sound-image and the spoken word. They will develop and realise an original experimental project. A high quality of collaboration in the group is sought.
Content	<p>The module centres on experimenting with narrative structure and dramatic composition and examining sound, image and text-related contexts (telling). A lot of time is allocated to exploratory experimentation in this module. The main assignment takes the form of a collaborative team effort. Original approaches to experimentation are developed in groups of 2 or 3 (exceptionally 4): The rules for the experiments are designed to lead the students on a journey into the unknown. The collected events and findings will be evaluated and used as the basic material for implementation in the subsequent trans-disciplinary project. How are the unforeseen and the unforeheard dealt with? How is chance evaluated and incorporated? Are appropriate experimental conditions developed for further experimentation?</p> <p>In the realization, the choice of media in which one „tells“ will be central in determining the meaning. Are these sound patterns, composed fragments of dialogue, successive drawings set to music, music commentary or interactive moving images?</p> <p>The module starts with a few short stimulating games. What happens when noise and sounds encounter images or text? What are the elements that affect our perception and the narrative process? These inspirational games are aimed at eliciting surprise and promoting further experimentation. They are documented and self-contained.</p> <p>The project will be presented in an appropriate manner as part of an exhibition.</p>
Special Entry Requirements	Students must have passed three specialist modules successfully. We are looking for students with a capacity for teamwork, openness, curiosity, eagerness to experiment and an interest in the interplay of sound, image and the spoken word.
Learning and Teaching Methods	These include: thematic and practical introductions, experimental assignments in small groups, class discussions, project (mentoring), independent study, lectures, discussion rounds, exploration through working in small groups and supervision of the group process.

Teaching materials / literature	These include examples taken from fine art and applied graphics (games, narrative experiments in the comic strip, examples of audio, aural texts)
Grading/Performance record	Students are graded on their final presentation and their personal reflection on the project work.
Performance Evaluation	Full course attendance is assumed. Unavoidable absences must be discussed in advance with the module co-ordinator. The students performance is assessed according to criteria agreed at the start of the module.
Teachers	Leo Bachmann, Cécile Hummel, Basil Vogt, (+Guest)
Connected Module	Specific module.
Responsible for Module	Basil Vogt

Abbreviation (No.)	DK.YM13_4.09
Description (Title)	DK.YM_ Adopting Abandoned Objects
Course / Section	Alle
Type of program	Bachelor
Module level	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Module type	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Date (from – to) / Duration (XX Days in Y Weeks.)	Kontaktunterricht 16. April bis 25. Mai 2013, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Objectives	<p>Professional skills: Students can identify the original purpose and functions of discarded objects and their reasons for becoming redundant. Additionally, students can imagine a glorious future for this same object. Students can choose either to develop new features to realise the purpose of the object or to redesign the object to appeal to a particular consumer or consumer group. Sustainability models and consumer behaviour and lifestyle theory and design and innovation processes will form the basis for the analysis and synthesis of information relevant to the innovation of the object.</p> <p>Methodological skills: Students can analyse an object and develop effective solutions using various methods including sustainability models, consumer behaviour theories and innovation and design processes.</p> <p>Social skills: Students can effectively interact and network with professionals, staff, and tertiary students in addition to experiencing the process, issues and joys of working in their own productive and effective team.</p> <p>Self-management skills: Students are able to work in a structured, process-oriented and precise manner using different work techniques.</p> <p>Self-awareness: Students will have the opportunity to reflect on their experiences working in a results oriented team.</p>

Content	<p>Course 1: The object and its story The aim of this course is to create awareness amongst the students about the importance of the story that surrounds an object. Through stories we are able to judge, value, interact and ultimately get connected to an object.</p> <p>Course 2: Sustainable relations The students are given the task to uncover the non-designed context of an object left in a second-hand store. They will be asked develop different ways to recycle the object based on its context rather than its physicality. The students are free to redesign the object, design a new object or to recreate the context.</p> <p>Course 3: New Product Development Process The aim of this course is to understand that the effectiveness and efficiency of product development is based on a process. The first step in the process is to decide whether to appeal to a target group or to offer new technologies before analysing the object, developing new concepts and testing the object.</p>
Special Entry Requirements	<p>Drei bestandene Fachmodule. The course will be taught in English.</p>
Learning and Teaching Methods	<p>Contact study: Knowledge transfer through a direct lecturer-student exchange including lectures, moderation of groups (in the context of case studies, own practical experiences, team assignments), class discussions, workshops, student presentations, class exhibition, etc.</p> <p>Self-study: Students work on group topics and individual tasks in a small group or on an independent basis.</p> <p>Assessment: Student performance is assessed on an individual (20% of the total grade) and group (80%) basis.</p>
Teaching materials / literature	<p>Lecture handouts, relevant articles and case studies, and a list of compulsory and recommended readings.</p>

Grading/Performance record	<p>Students' performance will be evaluated on two levels:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Module: To earn a passing grade, students must fulfill all the requirements for the following: <ol style="list-style-type: none"> a. The object and its Story (Course 1) The specific criteria for the evaluation of the Course will be communicated by the respective lecturer at the beginning of the module. b. Sustainable Relations (Course 2) The specific criteria for the evaluation of the Course will be communicated by the respective lecturer at the beginning of the module. c. New Product Development Process (Course 3) The specific criteria for the evaluation of the Course will be communicated by the respective lecturer at the beginning of the module. 2. Courses (1, 2, 3) <ul style="list-style-type: none"> Course 1: Recycling and Innovation Assessment of the subject will be communicated by the lecturer at the start of the module. Course 2: Consumer Behaviour Assessment of the subject will be communicated by the lecturer at the start of the module. Course 3: New Product Development Process Assessment of the subject will be communicated by the lecturer at the start of the module. <p>Additional performance evaluation in the individual courses will be determined by the lecturers and communicated to the students at the beginning of the module. The evaluation may be in the form of term papers, individual reflections or any other means the lecturer may deem appropriate.</p>
Performance Evaluation	<p>In order to get credit for Adopting Abandoned Objects students will have to fulfil all the requirements stated under Module above and earn a grade of "Pass" or better in the module.</p> <p>Active attendance of a min. of 80% is required over the entire module (Courses 1, 2, and 3). Lecturers will be tracking individual attendance on a daily basis.</p> <p>Assessment of each subject will be evaluated on the criteria identified and described at the beginning of each course.</p>
Teachers	<p>Sarah Rüedi (Course 2 + 3) Stijn Ossevoort (Course 1)</p>
Connected Module	<p>Fachmodul</p>
Responsible for Module	<p>Sarah Rüedi</p>

Abbreviation (No.)	DK.YM15_4.09
Description (Title)	DK.YM_ Slow Traffic Axis: Experimenting with the model.
Course / Section	Alle
Type of program	Bachelor
Module level	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Module type	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Date (from – to) / Duration (XX Days in Y Weeks.)	16. April bis 24. May 2013, every Tuesday - Friday, 23 days in 6 weeks
Objectives	Through working on a project set in the real-world the students experience how they can apply their art and design ideas and abilities to an urban context. They will find out how art and design professionals can apply their skills in the urban public realm and gain an understanding of the various issues in this field and how they can be tackled.
Content	<p>The central railwayline in Luzern, between the main station and Kriens, will be re-routed underground. The new train stop: Luzern -Allmend/ Messe will be operating on the timetable by the 12th of December 2012.</p> <p>This will create a new free space, for which the town of Lucerne is planning what it calls "The South Lucerne Slow-traffic Axis". The idea is that it should be a passage reserved for cyclists, roller-skaters, prams and pedestrians can pass. This passage will also link the train station with the Südpol, where the new Music Academy is planned. Ideas should be developed for this area and especially for the area around Südpol.</p> <p>The Slow Axis project* offers itself as an interdisciplinary module. It is an ideal "Playground" which offers the opportunity to try out your own skills and interests in a public context- whether your interest is in textiles or material design, in typography, graphics, photography, illustration, sculpture, object design, installation, film, animation etc.</p> <p>Applications can be found in this project for all forms of visualization. Artistic ideas of all kinds are welcome; the design idea can be for a playground, benches, light fixtures etc: for information material (printed or online), or for built in information or control systems, as in the virtual space.</p> <p>This module will include inputs from various experts (theory and practice) and because of its format as a fictional competition the ideas should be developed with a view to implementation (area survey, sketches, model building, project visualization (different media are possible), budgets and competition presentation). In all likelihood there will also be the opportunity to experiment on-site.</p>
Special Entry Requirements	Students must have passed three specialist modules successfully. The course offers translations for English-speaking students
Learning and Teaching Methods	These will include: inputs, excursions, projectwork (individual and in a team), on-site experimentation, discussions, individual coaching and private study.

Teaching materials / literature	These will be in the form of pictures and text material available on Ilias
Grading/Performance record	Students will be graded on their project work and the end presentation. This should include practical and theoretical reflection over the six week module.
Performance Evaluation	This requires a minimum of 80% attendance rate. The students performance is assessed according to criteria agreed at the start of the module.
Teachers	Nika Spalinger, Matthias Zäh, NN, Guests
Connected Module	Specific module.
Responsible for Module	Nika Spalinger

Abbreviation (No.)	DK.YM17_4.09
Description (Title)	DK.YM_ Shoot your dream
Course / Section	Alle
Type of program	Bachelor
Module level	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Module type	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Date (from – to) / Duration (XX Days in Y Weeks.)	16. April bis 24. May 2013, every Tuesday - Friday, 23 days in 6 weeks
Objectives	<p>The aim of this module is that the participating students produce a short film in a team on the theme of dream. In the course of this project they will explore the limits of the form and content and even exceed them. In addition to the important input on the theoretical side, special attention will be given to the expansion of the students practical experience in the making of the film.</p> <p>By the end of the module the students will have practical experience in all the phases of film production (research, treatment/exposé, script/storyboard, making/production, postproduction and analysis). They will have knowledge of the appropriate terminology as well as basic skills in classic design. Furthermore they will learn to work in a team, work on their spoken and written communication skills, develop their artistic expression and reflect upon it in discussion and share their subject-specific skills into a cross-departmental group. In this way students can deepen the skills they have learnt and, in the ideal situation, expand upon them.</p>
Content	<p>After the introduction by the two main teachers and some individual research, the students can work in groups as they go through the different phases of film production. They receive team feedback and support as well as theoretical and practical inputs specific to their individual work. In these sessions, the guest lectures will hold talks and the students will give group presentations with consolidated feedback on their projects. In the end it is expected that the film will be uploaded on to the SF (Swiss Film) Platform Frischfilm and consequently it will be „exposed“ to the public. In the case of exceptional projects there is always the possibility that some one from the editors of Sternstunden (star moments) from the Swiss television (SF Schweizer Fernsehen) would buy it directly and in this case it would be broadcast to the whole German speaking area (D, A, CH).</p>
Special Entry Requirements	<p>Students must have passed three specialist modules successfully. We are looking for students that are passionate, curious, shine through hard work and absolutely want to make a shortfilm. The film illiterate will be given a specialist introduction so that they will be brought closer to the material of film and subsequently the emphasis will be on practical as well as theoretical principles.</p> <p>The module will be taught in both German and English.</p>

Learning and Teaching Methods	These include: theory inputs, practical inputs, project work- individual and accompanied, talks & reflexion with teachers, guest lecturers and fellow students, lectures and the occasional straight forward lesson.
Teaching materials / literature	These will be handed out, emailed, copied in a multimedia format and occasionally mailed by post. This applies to examples of dreams from philosophy, literature, visual arts, architecture, design, fashion and of course film.
Grading/Performance record	This will consist of: the film, the end presentation, the reflection on the projects and the teamwork.
Performance Evaluation	100 % Effort ;-), 100 % presence for presentations and inputs. The students performance is assessed according to criteria agreed at the start of the module.
Teachers	Felix Fassbind, Christoph Oertli, Monica Cantieni, Jonas Meier, Olivier Zobrist, Christian Schwaller
Connected Module	Specific module.
Responsible for Module	Felix Fassbind

Abbreviation (No.)	DK.YM18_4.09
Description (Title)	DK.YM_ Packaging design
Course / Section	Alle
Type of program	Bachelor
Module level	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Module type	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Date (from – to) / Duration (XX Days in Y Weeks.)	16. April bis 24. May 2013, every Tuesday - Friday, 23 days in 6 weeks
Objectives	The aim is to familiarise students with the function, three-dimensional form, handling and graphic surface of existing packaging, to critique it and thereby help them form their own ideas. The focus will be on exploring the packaged object, the packaging as object and the graphical treatment of the surface. Participants will be encouraged to interact with students from other areas of specialisation within the module.
Content	Short exercises will help students determine the main criteria that packaging must meet. They will formulate their own projects during the course– preferably in pairs – and work on them through illustration and model making. The projects will be critiqued and honed through individual discussions with the tutors and exchange with other students. The result of this development process will be a model (e.g. cardboard) or prototype (exhibiting a more precise use of materials) of the packaging – including the surface graphics – and its contents. Together with the essence of the development process, the model / prototype should provide an answer to all the relevant design-led and content-related questions. Following this, the most appropriate display situation for each of the objects will be discussed and realised with tutors and students. Workshop inductions will be given according to need.
Special Entry Requirements	Students must have passed three specialist modules successfully. The module will be conducted in German and English.
Learning and Teaching Methods	These include: keeping a logbook, tutor-centred instruction, theory inputs, mentoring, teamwork, group discussions, short exercises and presentations.
Teaching materials / literature	These will be given out at the beginning of the course.
Grading/Performance record	Presentation of the individual projects, Submission of log book and documentation plus at least 80% attendance record.
Performance Evaluation	At least 80% attendance record is required. Assessment of the performance will be according to the criteria agreed upon at the beginning of the module.
Teachers	Tobias Klauser, Lovis Caputo, Sarah Küng
Connected Module	Specific module.
Responsible for Module	Tobias Klauser

Abbreviation (No.)	DK.YM 21_4.09
Description (Title)	DK.YM_ From idea to your own firm or how do I make my own business?
Course / Section	VIK, PD, K+V
Type of program	Bachelor
Module level	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Module type	R (Wahlpflichtmodul)
ECTS-Credits	12
Date (from – to) / Duration (XX Days in Y Weeks.)	First Lesson 16. April until 24. Mai 2013, every Tuesday - Friday 23 Days in 6 Weeks
Objectives	<p>Specific Skills: The students will understand the fundamental elements of different business models and the typical steps that have to be taken between having an idea and launching a business.</p> <p>Practise competence: "The students are able to assess the market potential of their rough idea and design a suitable business model. They are able to outline and formulate a basic business plan or a business strategy."</p> <p>Social Skills: The students are able to allocate and develop suitable working roles within the project and work together successfully.</p> <p>Personal skills: The students check for themselves whether they feel comfortable in the role of an entrepreneur and articulate why this might feel appropriate.</p>
Content	<p>This module is intended for artists and designers who are interested in founding their own company. The classic business model for many designers and artists that one year after their school graduation they will be free-lance or self employed. Many young people develop ideas for new products or services and ask themselves if they will have a chance in the market. The project „Creative entrepreneurs“ creates a space where students can experiment with business plans „without commitment“. Here they are in the role of entrepreneur and can approach the theme seriously or playfully. In other words by exploring these issues they can prepare themselves professionally and personally for future projects in the real world. This project module is, so to say, a trial for people who have an „entrepreneurial spirit“ within them.</p> <p>This module is made up of the following content related building blocks:</p> <p>Single assignment: creative entrepreneurs as role models- you will search for, select and present firms in the creative industries and introduce these into your model. This will be part of the development of a group documentation. There will be theory input on the theme of creative economy, the business model and elements from business models, budgeting, rights and social security etc. - Project work in groups: Experiment with your own business ideas for launching a firm. Interdisciplinary groups are preferred.</p> <p>-Reports based on experience from professional life as an artist and designer.</p>

Special Entry Requirements	Students must have passed three specialist modules successfully. The module is taught in German / English
Learning and Teaching Methods	-Processing the theory in the learning team coaching method. -Individual work in the form of documentation (Interview, photos or Video) -Interdisciplinary project work in teams.
Teaching materials / literature	Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business model generation. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons Ltd. Grüner, H., Kleine, H., Puchta, D., & Schulze, K.-P. (2009). Kreative gründen anders! Existenzgründungen in der Kulturwirtschaft. Ein Handbuch. Bielefeld: transkript. Howkins, J. (2007). The creative economy. How people make money from ideas. London: Penguin Books. Sarasvathy, S. D. (2008). Effectuation. Elements of entrepreneurial expertise. Northampton: Edward Elgar.
Grading/Performance record	Per Person: A portrait of a company including an analysis of its business model in the creative industries. Per Group: A Businessplan for a Start-up (the minimum of elements which will need to be dealt with will be announced)
Performance Evaluation	This requires a minimum of 80% attendance rate. The students performance is assessed according to criteria agreed at the start of the module.
Teachers	Claudia Acklin, Simon Santschi, René Gisler und Guests
Connected Module	Specific module.
Responsible for Module	Claudia Acklin