

Projektmodule
Frühlingssemester 2014
(15. April - 23. Mai 2014)
Modulbeschreibungen

INHALT

Einschreibeverfahren	S. 3
Modulbeschreibungen	
DK.YM01_Platinen. Drehpotis.	S. 4–6
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. 10–11
DK.YM05_Off-Road Animation	S. 12–14
DK.YM06_Typografie – Bild – Bewegung	S. 15–16
DK.YM07_Kunstwerk Buch	S. 17–18
DK.YM08_Drucken, die Entdeckung der Langsamkeit	S. 19–20
DK.YM09_Ums Leben gern zeichnen	S. 21–22
DK.YM10_Trash, Kitsch, Camp oder Pop	S. 23–24
DK.YM11_Seriously Funny – Komik als subversive Praxis	S. 25–27
DK.YM12_Experimentelles Erzählen	S. 28–29
DK.YM13_Reinterpreting traditions: techniques, objects and patterns	S. 30–31
DK.YM14_Zivilcourage und Aktion	S. 32–33
DK.YM15_Das Gesicht der Stadt: Kunst & Design erobern den öffentlichen Raum	S. 34–35
DK.YM16_IRIS – IM GARTEN DER DINGE – Modell Entwurf Vermittlung	S. 36–37
DK.YM17_Shoot your dream	S. 38–39
DK.YM18_Verpackungsdesign	S. 40
DK.YM19_VJing	S. 41–42
DK.YM20_Dichtung und Wahrheit – im Netz der Geschichten	S. 43–44
DK.YM21_Von der Idee zur eigenen Firma	S. 45–46
DK.YM22_Ausstellungsgestaltung	S. 47–48
Descriptions in English	
DK.YM04_Colourflush	S. 49
DK.YM12_ Experimental Narrative (Telling)	S. 50–51
DK.YM13_Reinterpreting traditions: techniques, objects and patterns	S. 52–53
DK.YM17_Shoot your dream	S. 54–55
DK.YM18_Packaging Design	S. 56–57
DK.YM21_From idea to your own firm	S. 58–59

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-2014/> zu finden.

Ablauf

Am Dienstag, 14. Januar 2014 (15.00 bis 17.00 Uhr) 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, 14. Januar 2014 bis Montag, 20. Januar 2014 über Evento Web <https://saweb.hslu.ch/evento>

Zwingend müsst ihr euch in 4 Prioritäten für die Projektmodule einschreiben und, falls notwendig, zur ersten Priorität eine Begründung hinterlegen. Wir bemühen uns, eure Wahl zu berücksichtigen. Während der Einschreibeweile 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 Freitag, 31. Januar 2014 einen Einspruch mit Begründung an yvonne.suartana@hslu.ch zu senden. Je nachdem wird die Projektmoduleitung 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.

Ein Modul kann nur einmal besucht werden.

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

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM01_1.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Platinen. Drehpotis.
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Kenntnis audiotechnischer Grundlagen von Aufnahme, Bearbeitung und Wiedergabe. Erkunden von Alltagselektronik als Klangerzeuger. Erarbeiten von kompositorischer oder improvisatorischer Form. Erproben von Reproduktion der Improvisation/Komposition in Form von Performance oder performativer Installation. Ein geschärftes Bewusstsein für zeitliche Strukturen, musikalische Dramaturgie und für räumliche Setzung schlägt sich in der Projektrealisation nieder. Ein eigenes Projekt wird individuell oder im Team geplant, entwickelt, realisiert, reflektiert sowie präsentiert.
Inhalt	Das Modul durchläuft vier Phasen: 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. B) Die zweite Phase befasst sich in Form von Inputs mit Improvisation, der offenen musikalischen Form und der Komposition sowie Installation. C) Die dritte Phase ist dem Erforschen von Alltagselektronik als Klangquelle, dem Software-Sampler exs24 als Processing-Tool, gewidmet. Das Projekt wird in Einzel- oder Teamarbeit entwickelt und in eine Endform gebracht. 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.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule Vorausgesetzte Fachkompetenz: musikalisches Grundwissen, Basic Computerkenntnisse (Mac), vertraut sein mit verschiedenen musikalischen Formen
Lehr- und Lernmethoden	Inputreferate, Frontalunterricht, Übungen, individuelle Software Betreuung, individuelle Arbeitsgespräche, Einzel-, Teamarbeit (Recherche, Projektplanung, Realisation, Präsentation, Reflexion, Dokumentation), Team coaching, Sparringpartner (Studierende - Studierende), Teamwork Dozenten - Studierende

Unterrichtsunterlagen/ Literatur	- von den Dozierenden erarbeitete Unterlagen - Das Mikrophonbuch, Andreas Ederhof, Carstensen 2004 - Das Tonstudio Handbuch, Hubert Henle, Carstensen 2001 - Home Made Sound Electronics, Hg. Dom. Landwehr, Merian 2006 - Handmade Electronic Music, Nicolas Collins, Routledge 2009 - Home Made Electronic Arts, Hrsg. Dom. Landwehr/Verena Kuni, Merian 2009 - Home Made Bio Electronics Arts, Hrsg. Dom. Landwehr/Verena Kuni, Merian 2013 - Die Ästhetik des Performativen, Erika Fischer-Lichte, suhrkamp 2004
Leistungsnachweis(e)	Zwischen- und Schlusspräsentation
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: Iris Rennert, Junghae Lee
Record	Zu Beginn dieses Moduls erarbeiteten die Studierenden Audio-Aufnahmen, die im Logic Pro prozessiert wurden. Inputs zeigten das Feld der offenen, musikalischen Form/Improvisation, der Komposition. Des Weiteren wurde Alltagselektronik als Klangquelle erforscht, mit der Software Sampling exs24 das kompositorische Knowhow erweitert. Abschliessend wurden die Projekte in Form von Performances / Audioinstallationen präsentiert.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Franziska Lingg

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM02_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Die Studierenden entwickeln ein individuelles Malereiprojekt. Im Zentrum steht 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 Coachings 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	<p>Lange, Christiane, Matzner, Florian (Hg.): Malerei der Gegenwart: zurück zur Figur, München: Prestel, 2006.</p> <p>Weitere Texte im Verlauf des Kurses.</p>
Leistungsnachweis(e)	Projektarbeit und Schlusspräsentation mit praktischer und theoretischer Reflexion des Projekts.
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	Rachel Lumsden, Peter Roesch, André Rogger, Stephan Wittmer
Record	Die/der Studierende hat ein individuelles Malereiprojekt entwickelt, in dessen Zentrum eine figurative Bildfindung und Problemstellungen bei deren Materialisierung standen. Eine Sammlung visueller Eindrücke und die Auseinandersetzung mit Bildwelten etablierter Künstler/innen boten Anstösse von aussen. Die Übersetzungen ins Bildhafte stärkten die persönliche künstlerische Sprache: Im Austausch mit den Dozent/innen und den Mitstudierenden wurde kritische Haltung zum eigenen Malen und seiner Präsentation in einer Ausstellungssituation ausgeprägt.
Anschlussmodule/-kurse	
Modulverantwortlich	André Rogger

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM03_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Ein Überblick über zeitgenössische fotografische Positionen und Herangehensweisen, dazu gehören auch partizipative Projekte und kollektive Autorschaften. Erfahrungen mit unterschiedlichen fotografischen Ansätzen erweitern. Vertiefen der fotografisch-technischen Grundlagen, insbesondere der Aufnahmetechnik und Lichtführung und eines sinnvollen digitalen Workflows. 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.
Inhalt	Thematisch bewegen wir uns in der Arbeitswelt und lernen dabei Mikrokosmen kennen, sei dies ein Hotelbetrieb, eine geschützte Arbeitsstätte, vielleicht ein Theater oder das Revier der Stadtpolizei. Der Fokus des eigenen Projektes wird je nach persönlichen Interessen auf gesellschaftspolitische, soziologische, kulturelle oder psychologische Aspekte 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. Aufgrund der Komplexität des Themas sind Gruppenarbeiten erwünscht. Fototechnische Grundlagen der Kamera- und Aufnahmetechnik und ein sinnvoller digitaler Workflow werden individuell vertieft. Der Schwerpunkt des Moduls liegt bei der Projektarbeit.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule Eigene digitale Spiegelreflexkamera von Vorteil
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
Record	Die technischen, theoretischen und medienspezifischen Grundlagen für das zeitgenössische visuelle Erzählen mit fotografischen Mitteln wurden durch Inputveranstaltungen und praktische Übungen erarbeitet. Sie unterstützten die Realisation eines Projektes im thematischen Rahmen „Arbeitswelten“ mit einem selbst gesetzten Schwerpunkt.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Corina Flühmann

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM04_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, 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

Record	Die Studierenden haben „Farbe“ auf verschiedenen Ebenen erfahren. Farbmittel wurden analysiert, selbst hergestellt und in verschiedenen Workshops praktisch eingesetzt. Farbwahrnehmung und Bedeutung wurden in Bezug zur Kultur recherchiert und diskutiert. In einem Farbtagebuch wurde die individuelle Auseinandersetzung dokumentiert und so das Vokabular für Farbe und Farbphänomene erweitert und verfeinert.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodule
Modulverantwortlich	Marion Becella

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM05_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Off-Road-Motto: Verlasst die vertrauten Pfade, riskiert, was ihr bis anhin nicht gewagt habt – warum nicht mittels Animation!?</p> <p>Fachkompetenz: transdisziplinäres Denken, Planen und Handeln; Fähigkeiten, Umsetzungsstrategien zu entwickeln. Methodenkompetenz: Projektmanagement, Präsentation, Diskurs. Sozialkompetenz: Teamfähigkeit, Kritikbereitschaft, Offenheit. Selbstkompetenz: partizipatives Denken und Handeln, Reflexion des eigenen Tuns.</p>

Inhalt	<p>Animation ist kein Genre, sondern eine Kulturtechnik, die sich mit anderen Kulturtechniken verbinden lässt und so deren Potential erweitern kann.</p> <p>Was, wie, warum ist Sache der Teilnehmenden. Dabei gibt ihnen ein transdisziplinär ausgerichtetes Dozierenden-Team Denkanstösse und steht mit Rat und Tat zur Seite.</p> <p>Mit Off-Road-Animation fordern wir die Studierenden auf, sich auf Abwege zu begeben: Animation, wo sonst nicht animiert wird. Animieren, was sonst nicht animiert wird. Abseits der gängigen Wege. Transdisziplinär.</p> <p>Dies ist keine Einladung ins Haus der Animation, sondern ein Angebot an alle, Animation in ihre eigene Denk- und Werkstatt einzuladen, um herauszufinden, wie sie dort wirksam werden, ihr Universum bereichern 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>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 die selbstgesteuerte Werkstattarbeit im Team. Dazu kommen Inputs, Interventionen und Forumsveranstaltungen mit Praxisberichten, Erfahrungsaustausch und Reflexion zu transdisziplinärem Denken, Forschen, Konzipieren und Arbeiten. Der Abschluss besteht in der Präsentation der fertigen Arbeiten.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule
Lehr- und Lernmethoden	Werkstatt und Selbststudium: Gruppenarbeit (in überzeugend begründeten Ausnahmen Einzelarbeit), Coaching; Vorlesungen, Forumsveranstaltungen, Präsentationen: Plenum

Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Einige Links zu Personen, die sich mit Animation Off Road begeben 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, Reflexion
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, Franziska Trefzer
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Rolf Bächler

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM06_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Ziel dieses Moduls ist es, die neuen Anwendungsbereiche und gestalterischen Formen der Darstellung von Bewegung im Umgang mit Typografie und Bild kennen zu lernen. Innerhalb von persönlichen Projekten oder von Gruppenarbeiten werden Arbeitstechniken und Umsetzungsmöglichkeiten erprobt und durch eine individuelle Planung und Entwicklung eigenständige Lösungsansätze verfolgt. Durch regelmässige Präsentationen im Team werden der Austausch und eine kritische Reflexion geübt und damit das erworbene Wissen vertieft.
Inhalt	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. Digital gearbeitet wird hauptsächlich mit dem Programm After Effects. Dieses wird auch eingeführt. Im dritten Teil wird der Kontaktunterricht mit einer Präsentation abgeschlossen.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule Interesse am experimentellen Umgang mit Typografie und Bild und Grundkenntnisse im Umgang mit dem Computer
Lehr- und Lernmethoden	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
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 Moduls vereinbarten Kriterien.

Dozierende	Flavia Mosele, Karin Fromherz, René Gisler, Florian Krautkrämer
Record	Das Potential von animierter Typografie wurde im Hinblick auf durch neuere Medien ermöglichte Anwendungen innerhalb von freien gestalterischen Projekten untersucht. Mit typografischen Experimenten erkundeten die Studierenden Möglichkeiten, mit Bewegung zusätzliche Informationen oder Emotionen zu vermitteln. Der Umgang mit Zeit, mit Dramaturgie und mit Formen der Inszenierung in einem bestimmten Umfeld, in einer definierten Situation, stand im Zentrum.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Flavia Mosele

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM07_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Inspiziert 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". Die Studierenden: - 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	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. In der Lithowerkstatt können Originale hergestellt und Ideen ausprobiert werden. Die Dramaturgie des Buches, insbesondere deren Bedeutung, wird erläutert und anschliessend in die Anwendung überführt. Nebst Vorlesungen, individuellen Besprechungen und Einbezug von Lithografie- und Buchbindertagen treffen sich alle Beteiligten am wöchentlichen "Jour fixe" zu Austausch und Feedback.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule
Lehr- und Lernmethoden	Dozierenden-Inputs zum Künstlerbuch, Theorieinputs, Recherche, CH-Sammlung Künstlerbücher, Vorlesungen, Projektarbeit, Einzel- und Gruppenbesprechungen, Präsentation, Gastreferat
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Werden von den Dozierenden abgegeben. Zwei Literaturtipps: Reclams Sachlexikon des Buches Marion Janzin, Joachim Güntner: Das Buch vom Buch.
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
Record	Die Studierenden sind in verschiedene Buchwelten eingetaucht. Sie sind haben das Wesen des Buches bzw. des Künstlerbuches erfasst. Gleichzeitig sind Interaktion von Text und Bild erkundet und ein eigenes Buch als Unikat konzipiert, entworfen und hergestellt.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Susanna Stammbach

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM08_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Die Studierenden verstehen berufsspezifische und spartenübergreifende bildnerische und konzeptuelle Aspekte des Druckens und wissen dessen 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 nutzen 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 eine zunehmend vertiefte Untersuchung und die Klärung einer eigenen Position. Kontextualisierung und Reflexion der Modulinhalte in Hinblick auf den angestrebten Beruf sind Teil der Arbeit. Studiengangübergreifende Projekte und Gruppenarbeiten sind 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 Literaturlisten 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	Eva Inversini, Reto Leuthold, Carla Neis, Goedele Peeters, Anja Sitter

Record	Bildnerische, konzeptuelle, methodische und technische Möglichkeiten des Druckens wurden anhand eines selbst bestimmten und entwickelten Inhalts erschlossen. Das druckende Arbeiten erweiterte das persönliche Spektrum an bildnerischen Erkenntnissen und Denkweisen sowie das Repertoire an gestalterischen und technischen Vorgehensmöglichkeiten im Entwurf.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Anja Sitter

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM09_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, 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	"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. 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. 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. 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.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule. Für Studierende mit einem passionierten Interesse am Zeichnen. Bereitschaft eigene Gewohnheiten und Vorstellungen im Zeichnen zu hinterfragen und Neues auszuprobieren.
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
Record	Die Studierenden haben einen eigenen, vertieften Zugang zum Zeichnen erarbeitet und gefunden und ihre Kompetenzen im Bildlesen und Bildproduzieren erweitert und gefestigt.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Maria Arnold

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM10_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Sensibilität für die komplexe kulturelle Bedeutung von Geschmacksfragen und ihr Zusammenspiel mit ästhetischen, sozialen und ethischen Fragen. 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. Entwicklung eines eigenen Projektes in frei gewähltem Medium.
Inhalt	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. 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 Gartenzweig über Kitsch- und Abfall-Kunst bis hin zu B-Movies u.a. – diskutiert. Zu einzelnen Themenschwerpunkten sind Gastreferate bzw. Atelier- oder Theaterbesuche (u.a. inszenierte Fotografie, Trashfilm) eingeplant. 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. 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. Präsentation, Reflexion und Dokumentation des eigenen Projekts am Schluss des Moduls.

Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule. 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 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/ Testanforderung(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, Doris Kurzmeyer und Gäste
Record	Das Modul befragt anhand von praktisch-spielerischen Übungen, theoretischen Inputs sowie gemeinsamen Analysen von Beispielen aus Alltag, Design, Kunst und Film kritisch die Grenzen des guten Ge- schmacks. Im Zentrum steht das Experimentieren mit unterschiedlichen gestalterisch-künstlerischen wie medialen Mitteln rund um das Thema Trash und Kitsch. Daraus wird ein eigenes Projekt entwickelt, das mit einer Schlusspräsentation abgeschlossen wird.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Marie-Louise Nigg

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM11_1.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Seriously Funny – Komik als subversive Praxis
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilität gegenüber eigenen Erfahrungen entwickeln, in denen etwas als komisch oder "nicht passend" erscheint. - Einführung in die grundlegenden Theorien der Komik und deren Anwendung in der praktischen Arbeit. - Entwicklung eines kritischen Bewusstseins gegenüber den Kategorisierungen in Hoch- und Populärkultur. - Verbindung von theoretischer und praktischer Arbeit: Entwicklung eines eigenen komischen Projektes in individuellen oder Gruppenarbeit in frei gewähltem Medium.

Inhalt	<p>Der Workshop richtet sich an Studierende, die die Möglichkeiten von komischen Strategien für ihre künstlerisch-gestalterische Arbeit erforschen möchten (Animation, Video, Illustration, Graphic Design, Fotografie und Kunst). Er ist als Veranstaltung konzipiert, die zwischen Theorie und Praxis vermittelt. Die Beschäftigung mit Texten zur Komik bildet die Grundlage für eine Vielzahl praktischer Übungen. In der zweiten Hälfte des Moduls beginnt die Arbeit an einem eigenen Projekt. Vier Fragen strukturieren das Modul:</p> <p>1.) Was finden wir komisch und warum? Die Teilnehmer/innen stellen Beispiele vor, die sie besonders komisch finden (etwa komische Zeichnungen, Illustrationen, Comics, Kunstwerke, Bilder, Filme, Youtube-Videos etc.). Anschliessend soll diskutiert werden, woran das liegen könnte.</p> <p>2.) Wie lässt sich das Komische beschreiben? Der Diskussionsstand der ersten Runde soll daraufhin durch die Auseinandersetzung mit grundlegenden Texten zur Komik abgeglichen und ergänzt werden. Wir wollen uns historisch und systematisch einen Überblick über die verschiedenen Ansätze der Komik verschaffen. Ziel ist es, uns anhand von Komiktheorie und -kritik sowie anhand von praktischen, v.a. filmischen Beispielen Grundlagen und Begriffe zu erarbeiten.</p> <p>3.) Welche Bedeutung hat das Komische in der gestalterischen Arbeit? Das methodische Vokabular soll dann bei der Recherche, Präsentation und Diskussion von komischen Künstler/innen, experimentellen Komiker/innenn, Comic-Zeichner/innen, (Animations-)Filmer/innen und eigener Übungsergebnisse angewendet und geprüft werden: Dabei sollen insbesondere Analogien und Unterschiede der Funktionsweisen von Komik einerseits und der künstlerischen Gestaltung andererseits diskutiert werden.</p> <p>4.) Welche Bedeutung hat das Komische in der eigenen Arbeit? Im Modul sollen eigene Projekte konzipiert und zur Diskussion gestellt werden. Anschliessend sollen die Entwürfe umgesetzt und bis zur Präsentationsreife ausgearbeitet werden. Die Art des Vorhabens, die Wahl der Mittel und die personellen Konstellationen stehen den Teilnehmer/innen dabei frei.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule.
Lehr- und Lernmethoden	<ul style="list-style-type: none"> - Übungen: Rechercheaufträge, kleine Gestaltungsaufgaben - Vorlesungen und Seminare - Filmvisionierungen, Offene Leinwand-Veranstaltungen, gemeinsame Diskussion komischer Werke aller Art - Mentorierte Arbeit an einem eigenen Projekt
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Bachmeier, Helmut: Texte zur Theorie der Komik.
Leistungsnachweis(e)	<ul style="list-style-type: none"> - Abschlusspräsentation des eigenen Projekts - aktive Mitarbeit - Dokumentation

Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80 %-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Frank Hesse, Fred Truniger, François Chalet, Gäste
Record	Die Entwicklung von komischen Konzepten in der eigenen Arbeit stand im Zentrum des Moduls „Seriously Funny“. Als Ausgangspunkt dafür diente die Beschäftigung mit der Theorie der Komik, die sich die Studierenden in praktischen Übungen erarbeiteten. Das Modul wurde mit einer Präsentation in einem frei gewählten Medium abgeschlossen.
Anschlussmodul	Fachmodul
Modulverantwortlich	Fred Truniger

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM12_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	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. Hohe Qualität der Zusammenarbeit in der Gruppe wird angestrebt.
Inhalt	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. 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. Wie wird mit Unvorhergesehenem und Unvorhergehörtem umgegangen, wie werden Zufälle ausgewertet und eingebaut? Sind geeignete Versuchsanordnungen für weitere Experimente entstanden? 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? 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. Die Projekte werden in angemessener Form in einer Ausstellung präsentiert.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule Teamfähigkeit, Offenheit, Neugier, Experimentierfreude, Interesse am Zusammenwirken von Ton, Bild und Sprache. Interesse am Experimentieren mit ungewohnten Erzählstrukturen.

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) abgesprochen werden. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien
Dozierende	Leo Bachmann, Cécile Hummel, Basil Vogt, (+Gast)
Record	Durch das Experimentieren in Kleingruppen entdeckten die Studierenden Ton-Bild-Text-Verhältnisse und Möglichkeiten der Ideenfindung. Die treffende Wahl der Medien sowie die Bearbeitung der Dramaturgie standen im Mittelpunkt der Umsetzung. Mit dem Entwickeln und Lancieren des eigenen Experimentiervorhabens lernten die Studierenden eine Absicht zu formulieren, die Ausführung zu planen und während des Prozesses mit Unvorhergesehenem umzugehen. Über die interdisziplinäre Teamarbeit wurde die Fähigkeit, seine eigene Tätigkeit über den Fachbereich hinaus zu vermitteln entwickelt, sowie der Aussenblick auf den eigenen Fachbereich geschärft. Selbstkompetenz, Sozialkompetenz, Recherchenkompetenz und Medienkompetenz wurden geübt und entwickelt.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Basil Vogt

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM13_1.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Reinterpreting traditions: techniques, objects and patterns
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Ziel des Moduls sind Entwurf und Realisierung von Produkten – Objekte oder grafische Erzeugnisse –, die von tradierten Produktformen, Fertigungstechniken, Mustern und Ornamenten bzw. zeitlich und damit auch technisch geprägten grafischen Stilen inspiriert sind, diese jedoch nicht imitieren, sondern sinnfällig neu interpretieren.</p> <p>Dabei gilt es zum einen sich mit dem Tradierten kritisch und kreativ auseinanderzusetzen, um das darin gespeicherte Knowhow zu erfassen und für den eigenen Entwurf zu nutzen.</p> <p>Zum anderen ist aber auch zu erkennen, wo das Tradierte inzwischen nicht mehr zeitgemäss ist und mit den heute bereitstehenden Mitteln und Möglichkeiten für aktuelle Bedürfnisse zitiert und sinnvoll weiterentwickelt werden kann.</p> <p>Die Analyse von bereits existierenden Beispielen von Re- und Retro-Design aus den letzten Jahren schärfen das Verständnis: Was zeichnet eine gelungene Neuinterpretation aus? Wo hingegen beginnt die Imitation oder das Plagiat?</p> <p>Die Analyse bestehender Re-Designs führt zu Kriterien, durch die sich überzeugende Neuinterpretationen auszeichnen.</p>
Inhalt	<p>Anfang des 20. Jahrhunderts waren Vertreter der klassischen Avantgarde stolz darauf, sich vom historischen Erbe völlig zu lösen und beim Entwerfen quasi von Null anzufangen. Diese Haltung ist gegenwärtig kaum noch möglich. Neues entsteht heute oftmals durch Rückgriff auf oder Zitat von Tradiertem und Bewährtem, das durch eine Neuinterpretation in die Gegenwart gelangt.</p> <p>In dem Modul recherchieren und analysieren wir traditionelle Techniken, Produktformen, Schriften, Grafikstile, Muster und Ornamente, die den Ausgangspunkt für das eigene Entwurfsprojekt bilden.</p> <p>Mit der Wahl eines Themas erfolgt der Einstieg in das Gestaltungsprojekt. Dieses wird durch individuelle Recherchen im Museum, im Gespräch mit Fachleuten oder durch den Besuch von Werkstätten vertiefend erkundet.</p> <p>In Einzel- oder Kleingruppenarbeit werden in einem betreuten Entwurfsprozess aus dem Fundus der Traditionen einzelne Themen ausgewählt, bestehende Traditionen zeitgemäss neu interpretiert und in Form von Designmodellen / Maquetten / Schriftentwürfen umgesetzt.</p> <p>Die hochschulöffentliche Präsentation und eine Projektdokumentation einschliesslich Reflexion bilden den Abschluss.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	

Lehr- und Lernmethoden	Kontaktunterricht: Input-Referate, individuelle Konzept- und Entwurfsbesprechungen, Zwischenpräsentationen und Diskussionen im Plenum. (begleitetes) Selbststudium: Recherchen, Museums- und Werkstattbesuche, Konzeptentwicklung, Umsetzung der Entwürfe Das Entwurfsprojekt kann sowohl in Einzelarbeit als auch in einer Kleingruppe durchgeführt werden. Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Informationen und Anregungen bietet die Website: www.lebendige-traditionen.ch (siehe die Rubrik „traditionelles Handwerk“) Weitere Unterlagen werden während des Moduls bereitgestellt.
Leistungsnachweis(e)	Dokumentation, Reflexion und Abschlusspräsentation
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mindestens 80-prozentiger Besuch des Moduls. Der Leistungsnachweis wird gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien bewertet.
Dozierende	Dagmar Steffen, Stijn Ossevoort, Stefanie Preis
Record	Das Modul behandelt Re-Design als eine spezifische Innovationsstrategie der Gegenwart, die im Objekt-, im Grafik- und im Fontdesign angewandt wird. Auf der Basis individueller Recherchen und einer kritischen Analyse traditioneller Entwürfe und Techniken wurden innovative Neuinterpretationen entwickelt und in Form von Modellen, Maquetten und Schriftentwürfen umgesetzt.
Anschlussmodule/-kurse	
Modulverantwortlich	Dagmar Steffen

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM14_1.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_ Zivilcourage und Aktion
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Das Projektmodul wird als ein diskursives Gefäss verstanden. Ein Ziel ist es, einen gemeinsamen Wissensfundus in der Schnittstelle von Kunst und Design, Gesellschaft und Aktion aufzubauen. Das Entdecken von eigenen Werkzeugen sowie individuelle Reflexions- und Arbeitsprozesse werden gefördert. Die Studierenden werden von einem Dozierendenteam unterstützt, das bildnerisches, aktionistisches und breites theoretisches und praktisches Wissen hat und über Erfahrungen im Bereich Kunst und Gesellschaft verfügt. Vorgefasste Vorstellungen von künstlerischer und industrieller Produktion werden zugunsten neuer Überlegungen überwunden. Auch die Körperpräsenz / das Körperbewusstsein ist einer der zentralen Skills dieses Moduls.
Inhalt	Die Strukturen der Schweizer Gesellschaft erscheinen so bequem und fest, dass wir darüber oft vergessen, 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 werden. Die Schweiz ist eine Insel des gut geordneten Überflusses. Womit verdienen die Schweizer ihr Geld? Seit Jahren verlagert sie ihre Industrie in Länder, in denen günstiger produziert werden kann. Übrig bleibt eine Wissens- und Kommunikationsgesellschaft. Welchen Einfluss haben diese Veränderungen auf die gestalterische Praxis? Was betrifft in uns die Zivilperson, was die Künstlerin oder den Designer? Wie nehmen wir Bezug auf die Themen, die die gesamte Gesellschaft betreffen? Oft werden Illusionen erschaffen, durch die man der Realität entrinnen kann. Wie wäre es aber, wenn mit künstlerisch-gestalterischen Formen ein gesellschaftlicher Diskurs geführt wird? In diesem Projektmodul versuchen wir, verschiedene Herangehensweisen zu finden, um mit öffentlichen Themen umzugehen (z.B. Energie, Ernährung, Finanzen/Ökonomie, Rohstoffe, Gartenbau/Landwirtschaft, Open Source/Open Knowledge etc.). Welche Formen von Interventionen sind innerhalb und ausserhalb von Kunst und Design vorhanden? Ausser, dass man sich konsequent und durchgehend engagiert, gibt es keine vorgeschriebene Arbeitsform. Man kann im Stillen arbeiten oder Draussen, alleine oder im Team. Hauptsache ein Diskurs wird geführt.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule. Lust auf Diskurs sowie Wille zu Wagnis und experimentellem Arbeiten.

Lehr- und Lernmethoden	Workshops, Diskussionen, Austausch, Experimente, individuelles oder kollaboratives Arbeiten, Inputs, Coaching, Recherche
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Das Unterrichtsmaterial setzt sich aus Texten, Artikeln, Bildern und Videos zusammen, das 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, Ewald Trachsel, Herbert Fischer, Gast
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Julie Harboe

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM15_1.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Das Gesicht der Stadt: Kunst & Design erobern den öffentlichen Raum (Reisen, Stadt, Tourismus)
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Die Stadt ist nicht nur Bühne für individuelle Lebensentwürfe sondern bietet über ihre Lage und Architektur, ihre kulturellen und kommerziellen Angebote Stoff für exotische Sehnsüchte - auf Reisen ebenso wie im Alltag.</p> <p>Studierende aus allen Fachrichtungen die gerne Reisen (oder zu faul sind dazu), verfolgen im Modul die Frage, welche Bilder, Orte, Farben, Gerüche und Töne entscheidend sind damit unvergesslich Begegnungen und Geschichten sich ereignen und wie solche über künstlerisch-gestalterische Mittel erzählt, geprägt, reflektiert und subvertiert werden können.</p> <p>Ziel des Moduls ist es, in kleinen Teams diesen Fragen interdisziplinär nachzugehen. Dabei können Malerei, Zeichnung, Figuren, Objekt, Installation, Aktion und Performance ebenso zum Einsatz kommen wie Fotografie.</p> <p>Es gibt dabei die Möglichkeit, basierend auf oben genannten Techniken einen kleinen Animationsfilm zu realisieren, der in der Technik der Einzelbild Aufnahme alle erdenklichen Gestaltungsmöglichkeiten erlaubt und sich so einen ersten Einblick in das Thema Animation zu verschaffen oder die eigenen Kenntnisse zu erweitern und zu vertiefen in Zusammenarbeit mit Studierenden verschiedener Fachrichtungen und zu einem vielschichtigen und aktuellen Thema.</p>

Inhalt	<p>Ausgangspunkt im Modul ist das Thema Reisen: Jeder Reise geht ein Bild im Kopf voraus und folgt eine Geschichte mit Begegnungen, Schwierigkeiten Höhepunkten und Durststrecken. Wer nicht reist hat nichts zu erzählen – reisen ist auch ein wichtiges Statussymbol. Reisen ist seit jeher auch eine Metapher für die Lebensreise. Darum eignet sich dieses Thema Reisen ideal als Einstieg zur Frage: Wie sehen (städtische) Räume und Orte aus, in denen sich (Reise-) Geschichten ereignen und wie erzählen wir diese? Es gibt ja ganz unterschiedliche Arten des Reisens: kurze, lange, freiwillige und unfreiwillige, dem Massentourismus steht die Massenmigration gegenüber. Im Tourismus und in der Stadt kommen alle diese Arten zusammen, das ist speziell in Luzern auch sichtbar. Seit den 80er Jahren hat sich der Tourismus weltweit zu einem der bedeutendsten Wirtschaftszweige entwickelt. In der Art und Weise wie wir unsere Ferien verbringen widerspiegelt nicht nur unseren Alltag, sondern die gesamte Globalisierung mit all ihren Vor- und Nachteilen. „Der Tourist zerstört, was er sucht, indem er es findet“, formulierte schon vor Jahren der Schriftsteller Hans Magnus Enzensberger. Heute ist der Slogan Nachhaltigkeit in aller Munde. Gibt es nachhaltiges Reisen? Was würde das bedeuten? Was sind die Formen von Reisen die Zukunft haben? Sind es der Weltraum – der Kriminal- oder der Gesundheitstourismus? Das sind Fragen, zu denen die Moduleinführung Inputs und Diskussionen gibt. Danach folgen Recherche und erste Ideenskizzen für das Teamprojekt/Filmprojekt. Das Modul folgt weiter den einzelnen Arbeitsschritten einer Animationsproduktion vom Storyboard bis zur Vertonung. Ziel des Moduls ist, mit den unterschiedlichsten Methoden einen maximal 2-minütigen Film zu realisieren. Die Projekte sollten möglichst in Teamarbeit realisiert werden. Ziel des Moduls ist auch, mit den fertigen Kurzfilmen an einem Wettbewerb teilzunehmen, bei dem es um gute und auch kritische Ideen zum Thema Tourismus der Zukunft geht. In diesem Zusammenhang soll die Möglichkeit geschaffen werden, die ausgewählten Filme professionell bezüglich Kompositing und Soundmix nachzubearbeiten.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule
Lehr- und Lernmethoden	Einzel- und Team Unterricht, Diskussionen, Vorträge, Reisen
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	wird z.T. im Voraus geliefert
Leistungsnachweis(e)	Teilnahme am Unterricht, Arbeit mit Text, Herstellung eines Animationsfilmes
Leistungsbewertung/ Testanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80%-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Nika Spalinger, Jochen Ehmann, Sabine Leuthold und weitere Gäste
Record	Die Studierenden haben anhand der kritischen Auseinandersetzung mit dem Thema Reisen (Tourismus, Stadt) eine praktische Einführung in den Animationsfilm erhalten, sich dabei mit unterschiedlichen Techniken des Umgangs mit Zeit und Narration und Ton in Bildern, Räumen und Objekten individuell oder im Team vertraut gemacht und in Teamarbeit einen ca. 2-minütigen Film realisiert.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Nika Spalinger

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM16_1.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_IRIS – IM GARTEN DER DINGE – Modell Entwurf Vermittlung
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	<p>Ziel ist die Eröffnung eines Forschungsfeldes oder eben „Forschungsgartens“ in Bezug auf das Objekt.</p> <p>Objekte sind sowohl in Bezug auf inhaltliche, poetische, geschichtliche wie auf visuelle, taktile, funktionale oder dysfunktionale und theoretische Aspekte untersucht. Eine praktische sowie analytische individuelle Recherche führt von experimentellen Versuchen und Versuchsreihen über Einzelgespräch, Reflexion, Präsentation und den Austausch in der Gruppe zu vertiefter Auseinandersetzung.</p> <p>Zeichnung, Fotografie, bewegtes Bild, Malerei, Text, Modell, Skulptur, Konstruktion können als Instrumente der Untersuchung eingesetzt werden. Kompetenzen im Umgang mit Medien und Materialien sind erweitert.</p> <p>Im Zentrum steht das unvoreingenommene Vorgehen, der Prozess, das Sammeln vielfältiger Erfahrungen in der Auseinandersetzung mit dem Objekt. IRIS soll Grundlage und Inspirationsquelle bilden für spätere Vermittlungsarbeit und Projekte: für den Transfer in Unterrichtseinheiten, falls später der Lehrberuf ins Auge gefasst wird (MAT Studium), für Entwurfsarbeit in Design, für weiterführende Kunstprojekte.</p> <p>Die einzelnen Arbeiten werden von den Studierenden dokumentiert und allen Teilnehmenden im Sinne eines breiten Fundus zur Verfügung gestellt.</p>

Inhalt	<p>IRIS hinterfragt unser Verhältnis zu den DINGEN. Dabei steht IRIS, die Blume, für die Gesamtheit der Objekte, IRIS, die Blende der Pupille, für Wahrnehmung. Der GARTEN weist auf den Kontext des Objekts.</p> <p>IRIS untersucht Objekte sowohl inhaltlich als auch visuell unter den Aspekten: Form, Textur, Proportion, Struktur, Ähnlichkeit, Symmetrie, Dynamik, Erosion, Deformierung, Semantik, Geschichte und Poesie. Zudem werden optische Phänomene erforscht wie: Farbigkeit, Licht, Bewegung, Schatten, Geschwindigkeit, Entfernung, Transparenz, Spiegelung, Verzerrung, Verhüllung, Tiefe, Blendung, Dunkelheit, Glanz, Vertikalität, Horizontalität usw.</p> <p>IRIS fördert die Medienkompetenz in Zeichnung, Malerei, Fotografie, bewegtem Bild, Text, Modell, Skulptur, Konstruktion.</p> <p>Über Recherche, Experiment und Entwurf erhalten die Studierenden die Möglichkeit, sich vertieft mit dem Studium von Objekten und damit verbundenen Phänomenen auseinander zu setzen.</p> <p>IRIS thematisiert Vermittlung. Über Austausch, Dokumentation und Reflexion werden die gemachten Erfahrungen allen Teilnehmenden zugänglich und nutzbar gemacht. Die Studierenden werden von den Dozierenden im Rahmen einer Exkursion und durch spezifische Inputs auf theoretischer und praxisbezogener Basis für das Thema sensibilisiert und in ihrer Arbeit begleitet. Zusätzlich findet eine Gastvorlesung statt. In Einzel- sowie Gruppengesprächen werden Ansätze und Möglichkeiten diskutiert, präsentiert und reflektiert. IRIS richtet sich besonders an Studierende des Studiengangs Kunst & Vermittlung, an Studierende der Studiengänge Objekt- und Material-Design, Illustration und Textildesign.</p>
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule
Lehr- und Lernmethoden	Das Modul beinhaltet eine Exkursion, praktische Einführungen und theoretische Inputs der Dozierenden. Zusätzlich wird eine Gastreferentin beigezogen. Schwergewicht bilden selbständige Recherche, Experimente, prozesshaftes Arbeiten, Präsentation und Dokumentation. In Einzelgesprächen und in der Gruppe finden Diskussion und Reflexion statt.
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Handouts und Literaturhinweise werden im Kurs abgegeben.
Leistungsnachweis(e)	Präsentation der Arbeiten und deren Dokumentation
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein 80%iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Regula Bühler-Schlatter, Stefan Gritsch, Martin Huwiler, Guy Markowitsch, Gast: Zsuzsanna Gahse
Record	In prozesshaftem experimentellem Arbeiten wurde Objektstudium in breiter Anlage betrieben. Dadurch wurden neben einem Zuwachs an Kompetenz im Umgang mit Medien und Material Grundlagen für Entwurfsarbeit, künstlerische Projekte und für den Transfer in Unterrichtseinheiten gelegt.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Regula Bühler-Schlatter

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM17_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, 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 gefeilt 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. Filmkundigen 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 Kommilitonen, Vorträge, selten mal auch einfach frontaler Unterricht.

Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Wird in multimedialer Form denn Teilnehmenden 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
Record	Herstellung eines Kurzfilms anhand eines vorgegebenen Themas. In Teams produzierten die Studierenden einen Kurzfilm, wobei sie in dessen Gestaltung offen waren. (Realfilm, 2/3d Animation, Stopmotion etc.)
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Felix Fassbind

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM18_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, 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 Oberfläche und des Verpackungsinhalts. Das Modell/der Prototyp beantwortet alle relevanten gestalterischen und inhaltlichen Fragen. In Gesprächen mit den Dozierenden und Studierenden wird für die Objekte eine adäquate Ausstellungssituation gesucht und umgesetzt. Für die Dokumentation wird eine Bildserie erstellt, welche die Objekte und deren Funktionen erklärt, damit das Projekt auch ohne Modell/Prototyp verstanden werden kann. 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	Christof Sigerist, Theres Jörger, Gäste
Record	Auseinandersetzung mit den inhaltlichen und visuellen Kriterien, die für eine Verpackung, für die grafische Ausgestaltung von deren Oberfläche und das zu verpackende Objekt relevant sind. Resultat ist ein Modell oder ein Prototyp, der das eigene Projektvorhaben darstellt.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Christof Sigerist

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM19_1.09
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	Neue Technologien und Medien erweitern die Möglichkeiten im Zusammenspiel von Bewegtbildern und Musik. Ziel des Moduls ist es, in einem interdisziplinären Team den neuen Anwendungsbereich auszuloten und neue gestalterische Formen zu entwickeln. Innerhalb von persönlichen Projekten oder von Gruppenarbeiten werden eigenständige Lösungsansätze und Konzepte erarbeitet und Umsetzungsmöglichkeiten erprobt. Durch regelmässige Präsentationen im Team werden der Austausch und eine kritische Reflexion gefördert und damit das erworbene Wissen vertieft.
Inhalt	VJing+ befasst sich mit verschiedenen Möglichkeiten des Zusammenspiels von Bewegtbildern und Live-Musik. Visuelle GestalterInnen entwickeln in Zusammenarbeit mit MusikerInnen Produktionen, die 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. Im ersten Teil wird eine ausführliche Recherche zum Thema VJing durchgeführt. In den Bereichen Kunst, Performance, Musik, Film, Videoclips, Literatur usw. wird thematisch nach relevanten Referenzbeispielen gesucht und eine Sammlung angelegt. Im zweiten Teil sind die spezifische Rezeptionssituation und das Zielpublikum zentrale Themen. Im dritten Teil werden Ideen entwickelt und im Team oder als Einzelprojekte ausgearbeitet. 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. Gearbeitet wird hauptsächlich mit dem Programmen Final Cut, After Effects und Photoshop sowie Modul8 und Madmapper.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule Interesse am experimentellen Umgang mit filmischen Bildern und Musik
Lehr- und Lernmethoden	Inputreferate, Workshops mit Gästen, praktische Übungen, individuelle Software Betreuung, individuelle Arbeitsgespräche, Einzel-, Teamarbeit (Recherche, Projektplanung, Realisation, Präsentation, Reflexion, Dokumentation), Team-Coaching
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, Kaspar Flückiger, Patrick Portmann
Record	Die/der Studierende hat sich mit Visualisierungsmöglichkeiten von zeitgenössischer Musik auseinander gesetzt. Durch die Zusammenarbeit mit erfahrenen VJs, Musikern und Komponisten konnten in neuen Gestaltungsräumen audiovisuelle Werke entwickelt und Erfahrungen gesammelt werden. Dabei spielte der Umgang mit Zeit, mit Dramaturgie und verschiedenen Formen der Inszenierung eine zentrale Rolle.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Robert Müller

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM20_1.09
Bezeichnung (Titel)	DK.YM_Dichtung und Wahrheit – im Netz der Geschichten
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	Es wird eine fiktive oder dokumentarische Geschichte entwickelt, die mit Bild/Ton/Text in aktuellen digitalen Medien (vor allem sozialen Medien wie YouTube, Blogs, Apps, Facebook und Twitter) erzählt wird. Dabei wird ein Verständnis für die Besonderheiten des Erzählens in sozialen Netzwerken aufgebaut, vor allem in Bezug auf Vernetzung, medienübergreifendes Erzählen (Transmedialität) und direkte Ansprache eines Publikums. Zudem werden künstlerische und/oder dokumentarische Strategien beim Erzählen in digitalen Medien entwickelt. Eine Auseinandersetzung mit dem Zusammenhang zwischen Realität und Fiktion, Wirklichkeit und Phantasie in den Medien ist Bestandteil des Prozesses.
Inhalt	Der Angriff auf die Twin Towers in New York war ein Insider-Job, junge Menschen interessieren sich nur für den nächsten Böttelón, Tattoos und Sex und die Schweiz ist ein Volk von hemdsärmeligen Bergbauern und gerissenen Bankern. Seit jeher zimmern die Menschen ihre eigene Welt aus Geschichten zusammen. Was die Welt erklärt, muss nicht immer wahr sein und was ist schon wahr in einer Welt in der man das meiste nicht selbst erlebt, sondern über Internet, Fernsehen und Radio erfährt? Dieses Modul setzt sich mit dem Geschichtenerzählen in den Medien auseinander. Besonders genau anschauen werden wir uns das Internet und die sozialen Medien wie z.B. Facebook, Twitter, Youtube, Blogs, etc... Denn diese Medien geben Euch die Macht Eure Geschichten nicht nur zu erzählen, sondern auch in die ganze Welt zu publizieren. Sie sind das moderne Lagerfeuer, um dass unsere Geschichten kreisen. Ihr sollt in Eurem Umfeld Geschichten sammeln, selbst erzählen oder sie von anderen erzählen lassen und sie dann in den digitalen Medien verbreiten. Gespannt warten wir auf das Echo – Wie reagiert das Publikum? Wie geht die Geschichte weiter? Wir bewegen uns an den Schnittstellen zwischen Dokumentation, Fiktion und künstlerischer Freiheit. Erzählt wird mit Bild, Text und Ton. Wenn Ihr Bewegtbild oder Zeichnung beherrscht, könnt Ihr auch damit die Geschichte vorantreiben. Die digitale Kamera wird zum universellen Aufnahmegerät für Fotos, Film, Ton und die sozialen Medien Euer Labor. Wer will, kann auch das Smartphone benutzen, den kleinen, flinken Alleskönner, denn das Netz ist schnell und die Geschichten von morgen sind bald schon Schnee von gestern. Bringt Euer eigenes Gerät. Die Wahl steht Euch frei.

	Im Laufe des Projekts entsteht idealerweise eine fesselnde fiktive oder dokumentarische Geschichte, die ihr Publikum in sozialen Medien findet, Reaktionen auslöst und ungeahnte Wendungen nimmt. In der letzten Woche des Moduls konzentrieren wir uns darauf, diese Geschichten in einer Live-Präsentation erlebbar zu machen.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	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. Es werden keine Grundkenntnisse in Sachen soziale Medien (Facebook, Blogs, etc.) erwartet, aber die Studierenden müssen bereit sein, mit diesen Medien intensiv zu arbeiten. Achtung: dieses Modul ist sehr intensiv. Die Dozierenden arbeiten zum Teil sehr eng mit den Studierenden zusammen. Wir erwarten ein grosses Engagement. Für Animationsstudierende, welche voraussichtlich wegen des Fachkongresses FMX in Stuttgart für eine Woche ausfallen, ist dieses Modul nicht geeignet!
Lehr- und Lernmethoden	Theorieinputs und Gastreferate (vor Ort oder via Skype), Übungen, Projektarbeit in der Gruppe (begleitet und unbegleitet), Diskussion, Präsentation im Plenum, Kommunikation mittels sozialer Medien
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Werden im Vorfeld des Moduls verteilt
Leistungsnachweis(e)	Ein im Team entwickeltes dokumentarisches Projekt, welches über verschiedene digitale Medien und Plattformen publiziert wird
Leistungsbewertung/ Testatanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80%-iger Kursbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Axel Vogelsang, Roger Levy, Lukas Einsele
Record	Im Team wurde ein fiktives oder dokumentarisches erzählerisches Projekt entwickelt. Dieses bedient sich eines einzelnen oder mehrerer Darstellungsmedien (Ton, Bild, Text, Bewegtbild). Zudem wurde diese Geschichte in digitalen und sozialen Medien publiziert unter Berücksichtigung der besonderen Eigenschaften dieser Medien.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Axel Vogelsang

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM21_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Die Studierenden verstehen die wesentlichen Elemente eines Geschäftsmodells - im Unterschied zum Business Plan - und die typischen Schritte von der Idee bis zur Gründung. Sie sind fähig, den Mehrwert ihrer Idee zu formulieren, ein passendes Geschäftsmodell für ihre Idee zu entwerfen und eine Geschäftsstrategie in ihren Grundzügen zu skizzieren und zu formulieren. Sie entwickeln eine für das Projekt passende Rollenteilung und arbeiten erfolgreich zusammen. Die Studierenden überprüfen für sich selbst, ob sie sich in der Rolle von Entrepreneurs wohl fühlen, und können formulieren, weshalb sie sich dafür geeignet oder nicht geeignet finden.
Inhalt	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 Künstlerinnen und Künstlern 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 diese am Markt wohl eine Chance hätten. Das Modul bietet einen Raum, in dem Studierende noch „ohne Gewähr“ mit Geschäftsideen experimentieren, indem sie sich in die Rolle von Unternehmern und Unternehmerinnen eindenken und sich dem Thema Unternehmertum sowohl fachlich wie spielerisch annähern können. Dies sozusagen auf Vorrat für den Moment, in dem sie sich als Menschen und Berufsleute 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: - Einzelaufgabe: Vorbilder von kreativen Gründern bzw. Firmen der Kreativindustrie suchen, auswählen, porträtieren und vorstellen. Herstellen eines Videoclips zur porträtierten Firma. - Inputs zu Geschäftsmodellen und Elemente von Geschäftsmodellen, Tools und Budgetierung etc. - Projektarbeit in Gruppen: Experimentieren mit eigenen Geschäftsideen für eine Firmengründung. Interdisziplinäre Gruppen sind erwünscht.
Besondere Eintrittsvoraussetzungen	Drei bestandene Fachmodule Das Modul wird deutsch/englisch geführt

Lehr- und Lernmethoden	Verarbeitung der Inputs in Teams und durch Coaching der Teams. Einzelarbeit mit Dokumentationscharakter (Interview, Fotografie oder Video). Interdisziplinäre Projektarbeit in Teams.
Unterrichtsunterlagen/ Literatur	Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business model generation. Ho-boken, 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. Liste mit aktuellen Artikeln aus der (Tages-)presse
Leistungsnachweis(e)	Pro Person: Ein Porträt (Präsentation) einer Firma aus der Kreativwirtschaft inkl. Analyse des Geschäftsmodells und Wirtschaftsumfeld. Abzuliefern ein Videoclip. Pro Gruppe: Ein Geschäftsmodell pro Start-up (welche Elemente mindestens abgehandelt werden müssen, siehe Unterlagen zur Gruppenarbeit). Inkl. Pitch für „fiktiven Investor“ und persönliche Reflexion jedes Studierenden.
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, Anna Blattert, René Gisler und Gäste
Record	Die Studierenden experimentierten mit ihren eigenen Geschäftsideen, indem sie sich der Rolle des Unternehmers / der Unternehmerin und dem Thema Gründen sowohl fachlich wie spielerisch annähernten. Neben der Entwicklung einer Idee haben sie sich mit Geschäftsmodellen, Branding, zukünftigen Kundenbedürfnissen, Vermarktungskanälen etc. beschäftigt.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	Claudia Acklin

Kurzbezeichnung (Nr.)	DK.YM22_1.09
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 15. April bis 23. Mai 2014, je Dienstag bis Freitag 24 Tage in 6 Wochen
Zielsetzung	Ein vorgegebenes Thema ist in einem räumlichen Kontext vermittelt worden. 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. Sie üben teamorientiertes Zusammenarbeiten. Sie wenden verschiedene Techniken, Mittel und Materialisierungen aus ihrem Fachbereich im interdisziplinären Kontext an und integrieren verschiedene Medien in einen räumlichen (Ausstellungs-) Zusammenhang.
Inhalt	Das Departement T&A kann am Solar Decathlon Europe 2014 als eines von 20 ausgewählten interkontinentalen Teams ihren Wohnpavillon your+ im nächsten Sommer in Versailles ausstellen. Der Wettbewerbspavillon verbindet innovative Bautechnologien mit der Vision des Teilens und Tauschens von natürlichen und kulturellen Ressourcen. Im Pavillon selbst soll eine Ausstellung gezeigt werden. Innerhalb des Projektmoduls wird in Zusammenarbeit mit Studierenden und Dozierenden des Departementes T&A eine Ausstellung zu den technischen Daten, aber auch der Vision und Umsetzung des Wohnpavillons erarbeitet. Die Ausstellung wird im Projektmodul selbst und der darauffolgenden Selbststudienzeit umgesetzt und darauf in Versailles in Zusammenarbeit mit den Studierenden aufgebaut. Unter www.hslu.ch/solardecathlon sind mehr Angaben zum Projekt your+ zu finden. 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.

	<p>Unterstützt 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/ Testanforderung(en)	Voraussetzung ist ein mind. 80%-iger Modulbesuch. Bewertung des Leistungsnachweises gemäss der zu Beginn des Moduls vereinbarten Kriterien.
Dozierende	Jürgen Haas, André Meier, Katharina Anna Wieser und Gäste
Record	Im Rahmen der Auftragsstellung (Thema) wurden in Teams Ideen zu einer Umsetzung im Raum entwickelt. Ein Entwurf wurde von allen Teilnehmer/innen (Team) gemeinsam ausgearbeitet und umgesetzt (geplant). Das im Plenum definierte Ausstellungskonzept manifestiert sich in einer "fertigen" Ausstellung.
Anschlussmodule/-kurse	Fachmodul
Modulverantwortlich	André Meier

Abbreviation (No.)	DK.YM04_1.09
Description (Title)	DK.YM_Colourflush
Course / Section	All
Type of program	Bachelor
Module level	B (1. SJ) and I (2. SJ)
Module type	R (required elective module)
ECTS-Credits	12
Date (from – to) / Duration (XX Days in Y Weeks.)	Contact hours: 15 April until 23 May 2014, every Tuesday until Friday, 24 days in 6 weeks
Objectives	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 colour perception. The students acquire and refine their vocabulary of colour and colour phenomena and are then in the position to use this knowledge purposefully.
Content	<p>Theory inputs on colour perception, colour in painting and colour semiotics (etc.)</p> <p>Workshops:</p> <p>Part 1: Colour as the basic material of the painter. The production of water colours. Colour manipulation. Works on paper.</p> <p>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.</p> <p>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.
Assessed assignment	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
Record	The students will have experienced the idea of colour on different levels. Colouring materials will be analysed, self-produced and used practically in different workshops. Colour perception and meaning in relationship to culture will be discussed and researched. Individual exploration will be documented in a colour diary and a vocabulary of colour and colour phenomena will be acquired and refined.
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) and I (2. SJ)
Module type	R (required elective module)
ECTS-Credits	12
Date (from – to) / Duration (XX Days in Y Weeks.)	Contact hours: 15 April until 23 May 2014, every Tuesday until Friday, 24 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).
Assessed assignment	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)
Record	Through experiments in small groups the students discover how to work with sound- image- text and learn about their inventive potential. At the centre of the realized work are the apt choice of media and the handling of dramatic composition. The students learn to formulate their intentions, plan the execution and deal with the unforeseen throughout the process. This leads to the launching of their own experimental development. Through the interdisciplinary teamwork you will develop the ability to explain the function of your specific area of expertise and you will sharpen your understanding of your own specialist area by viewing it from the outside. You will practice and develop your personal skills, social skills, media-literacy and research skills.
Connected Module	Specific module.
Responsible for Module	Basil Vogt

Abbreviation (No.)	DK.YM13_1.09
Description (Title)	DK.YM_Reinterpreting traditions: techniques, objects and patterns
Course / Section	All
Type of program	Bachelor
Module level	B (1. SJ) and I (2. SJ)
Module type	R (required elective module)
ECTS-Credits	12
Date (from – to) / Duration (XX Days in Y Weeks.)	Contact hours: 15 April until 23 Mai 2014, every Tuesday until Friday, 24 days in 6 weeks
Objectives	<p>The aim of this module is to develop or realise a tangible object or graphic concept, which is inspired by its tradition in shape, patterns, ornaments or technology. It should be a reinterpretation without becoming a copy.</p> <p>In the beginning of the project, each student is expected to critically observe and analyse a tradition and collect the necessary know-how to develop his or her own creative interpretation. Within this process, students will realise that most traditions have become outdated for various reasons, but may become valid again through new technological developments, or a reinterpretation of its meaning in a modern context. Further analysis of recent examples of re- and retro-design will sharpen the students' knowledge. Which factors determine a successful re-design? When does it become imitation or plagiarism?</p> <p>From their observations, the students are expected to prepare a list of requirements, which will support them in selecting the most valuable ideas into successful creative interpretations.</p>
Content	<p>In the beginning of the 20th century the classic avant-garde movement was thrilled to achieve a style that was untangled from any historic roots, a position that can hardly be defended nowadays. New creations rarely stand-alone; they are a continuation of former creations and lines of traditions.</p> <p>In this module we will research and analyse traditional technicalities, production technologies, product shapes, typographies, graphic styles, patterns and ornaments. This analysis will be the starting point of the students' creations.</p> <p>By choosing a theme the students will find a direction for their creation. Further research will take place on an individual basis through visiting museums and workshops or contacting experts.</p> <p>The most relevant themes will be selected, alone or in small groups, to be developed under the supervision of the project coaches. The final results are reinterpretations of traditions in a design model, a mock up or a graphic or typographic concept.</p> <p>There will be a public presentation in Lucerne University of Applied Sciences and Arts, and a project documentation including a reflection on the work that will form the completion of the module.</p>
Special Entry Requirements	

Learning and Teaching Methods	Contact hours: Introductory presentation, individual concept and project meetings, interim presentations and group discussions. Self-study (supervised): research, visiting Museums and workshops, concept development, Implementation of the design. The design project can also be undertaken as the single work of a small group. The module will be conducted in German and English.
Teaching materials / literature	Information and stimulus can be found on the website: www.lebendige-traditionen.ch (see the heading „traditionelles Handwerk“) Further materials will be provided during the module.
Assesed assignment	Documentation, reflection and final presentation.
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	Dagmar Steffen, Stijn Ossevoort, Stefanie Preis
Record	The module addresses Re-design as a specific and contemporary strategy for innovation that can be applied to an object, to graphics or to font design. Innovative new interpretations will be developed from the basis of individual research and a critical analysis of traditional design and techniques. These innovations will be developed and implemented in the form of a models, maquettes and typography.
Connected Module	
Responsible for Module	Dagmar Steffen

Abbreviation (No.)	DK.YM17_1.09
Description (Title)	DK.YM_Shoot your dream
Course / Section	Alle
Type of program	Bachelor
Module level	B (1. SJ) and I (2. SJ)
Module type	R (required elective module)
ECTS-Credits	12
Date (from – to) / Duration (XX Days in Y Weeks.)	Contact hours: 15 April until 23 May 2014, every Tuesday until Friday, 24 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 someone 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	<p>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.</p>

Teaching materials / literature	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.
Assessed assignment	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 student's 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
Record	This project module involves the production of a short film on a given topic. The students will produce a short film in teams. The design is left open to students (Realfilm, 2/3d Animation, Stopmotion etc.).
Connected Module	Specific module.
Responsible for Module	Felix Fassbind

Abbreviation (No.)	DK.YM18_1.09
Description (Title)	DK.YM_Packaging design
Course / Section	All
Type of program	Bachelor
Module level	B (1. SJ) und I (2. SJ)
Module type	R (required elective module)
ECTS-Credits	12
Date (from – to) / Duration (XX Days in Y Weeks.)	Contact hours: 15 April until 23 May 2014, every Tuesday until Friday, 24 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. Participants will be encouraged to interact with students from other areas of specialisation within the module.
Content	The contention between the packaged object, the packaging as an object and the graphic treatment of the surface are at the fore of this project. Short exercises will help students determine the main criteria that the packaging must meet and this will be discussed in the group from the background of the students' own disciplines. They will formulate their own projects during the course – preferably in groups of 2 – and work on them graphically and through model making. The projects will be critiqued and honed through individual discussions with the tutors and in exchange with other students. The result of this development process will be a model (e.g. cardboard) or prototype (with a more precise use of materials) of the packaging – including the surface graphics – and its contents. The model/prototype should contain the answers to all relevant design and content related questions. Through discussion with the teachers and students the most appropriate display situation for each of the objects will be searched for and put into practice. For the documentation of the project a series of pictures will be compiled, which will explain the object and its functions, so that the project can be understood without the actual model/prototype 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.
Assessed assignment	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	Christof Sigerist, Theres Jörger, Gäste

Record	The students will explore the content and visual criteria of the packaging and its relationship to the graphic design of the surface relevant to the packaged object itself. The result of the course is a model or prototype that illustrates your proposed project.
Connected Module	Specific module.
Responsible for Module	Christof Sigerist

Abbreviation (No.)	DK.YM21_1.09
Description (Title)	DK.YM_From idea to your own firm
Course / Section	All
Type of program	Bachelor
Module level	B (1. SJ) and I (2. SJ)
Module type	R (required elective module)
ECTS-Credits	12
Date (from – to) / Duration (XX Days in Y Weeks.)	Contact hours: 15 April until 23 May 2014, every Tuesday until Friday, 24 days in 6 weeks
Objectives	<p>The students will understand the fundamental elements of a business model – in contrast to a business plan – and the typical steps that have to be taken between having an idea and launching a business.</p> <p>The students are able to express the value of their idea, devise a suitable business model for their idea and outline the basic features of a business strategy.</p> <p>The students are able to allocate and develop suitable working roles within the project and work together successfully.</p> <p>The students can decide for themselves whether they feel comfortable in the role of an entrepreneur and articulate why this might feel appropriate or inappropriate for them.</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 after graduation is to become self-employed. Many young people develop ideas for new products or services and ask themselves if they will have a chance in the market.</p> <p>The module creates a space where students can experiment with a business idea „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:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creative entrepreneurs as role models: students select, portray and present firms in the creative industries, assembling a video clip of the company they are presenting. - Inputs on business models and elements of business models, including tools and budgeting etc. - Project work in groups: Experiment with your own business ideas for launching a firm. Interdisciplinary groups are preferred.
Special Entry Requirements	Students must have passed three specialist modules successfully. The module is taught in German/English
Learning and Teaching Methods	<p>Working with the inputs in teams and through coaching the teams</p> <p>Individual work in the form of documentation (Interviews, photos or Video)</p> <p>Interdisciplinary project work in teams.</p>

Teaching materials / literature	<p>Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business model generation. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons Ltd.</p> <p>Grüner, H., Kleine, H., Puchta, D., & Schulze, K.-P. (2009). Kreative gründen anders! Existenzgründungen in der Kulturwirtschaft. Ein Handbuch. Bielefeld: transkript.</p> <p>Howkins, J. (2007). The creative economy. How people make money from ideas. London: Penguin Books.</p> <p>Sarasvathy, S. D. (2008). Effectuation. Elements of entrepreneurial expertise. Northampton: Edward Elgar.</p>
Assessed assignment	<p>Per Person:</p> <p>A portrait (presentation) of a company from the creative industries including an analysis of its business model and economic context .</p> <p>Delivery of a video clip.</p> <p>Per Group:</p> <p>One business model for each start-up (for the minimum elements that must be dealt with, see the group-work document) including a pitch to a fictitious investor and a personal reflexion from each student.</p>
Performance Evaluation	<p>This requires a minimum of 80% attendance rate.</p> <p>The student performance is assessed according to criteria agreed at the start of the module.</p>
Teachers	Claudia Acklin, Anna Blatter, René Gisler und Guests
Record	The students experiment with their own business idea and approximate the role of the entrepreneur and the theme of founding a company both professionally and playfully. In addition to the development of an idea they deal with issues such as business models, branding, future customer requirements, market channels, etc.
Connected Module	Specific module.
Responsible for Module	Claudia Acklin

