

Modulplan: Illustrationsdesign

1. Semester *Grundstudium*

Entwerfen I: Grundlagen	Modul 1 (15 WS)
Zeichenschule, Grundlagen der visuellen Kommunikation, Farbenlehre, Formenlehre	
Zeichnen und Gestalten, Gesetzmäßigkeiten visueller Darstellung, Bildaufbau	
Körper und geometrische Grundsätze, Fläche, Raum, Komposition, Perspektive, Aktzeichnen	
Grundlagen der Farbenlehre, Farbtechnik, Farbwahrnehmung, Farbmodelle	
Darstellungstechniken 2D: Markertechniken, Scribble-techniken.	
Darstellende Geometrie: Mathematische Grundlagen der Geometrie Perspektivische Darstellung, Proportionalitäten, Mathematische Ähnlichkeiten	
Grundlagen der dreidimensionalen Gestaltung: Entwerfen in Karton, Transformation von Fläche zu Körper	
Workshop-Wochen (Beispielübersicht)	
Kommunikationsdesign: Text-Bild-Beziehung, werbliche Kommunikation	
Motiondesign/Animation: Sequenzen und Bewegung	
Szenografie: Bühnen- und Kostümbild	
Interface-/Mediendesign: Benutzeroberflächen und Interaktion	

Kunst- und Designgeschichte Basiswissen, Ausstellungsbesuche, Aktuelle Trends, Geschichtlicher Hintergrund	Modul 2 (2 WS)
--	-------------------

Typografie I	Modul 3 (3 WS)
Grundlagen, Schriftgeschichte, Schriftklassifizierung, Freie Übungen, Plakatgestaltung	

Programmlehre I: Grundlagen	Modul 4 (3 WS)
Einführung Betriebssysteme und Programmlehre, Grundlagen Pixel- und Vektorgrafik, Adobe CS	

2. Semester *Grundstudium*

Entwerfen II: Grundlagen	Modul 5 (15 WS)
Zeichenlehre, Außen- und Innenraum, Figur, Reduktion und Abstraktion, Zielgerichtete Anatomie, Bewegung	
Farbenlehre, analoge und digitale Farbtechnik, Emotionale Wirkung von Farben, Farbe und Form	
Entwurfslehre, Normen, Prinzipien und Abweichung Narration, Bildanalyse, Bildaufbau Layout, Techniken, Aufbau und Methodik, Text-Bild-Kombinationen	
Ideenfindung, Brainstormingstechniken, Mind-Map, semantische Felder	
Darstellungstechniken 2D: Markertechniken, Scribble-techniken, Möglichkeiten der manuellen und digitalen Umsetzung	
Darstellende Geometrie: Darstellungsverfahren, perspektivische Darstellung, Schattenkonstruktion	
Workshop-Wochen (Beispielübersicht)	
Modedesign: Entwurf und Visualisierung von Mode	
Fotodesign: Fotogrundlagen und Composing	
Produkt-/Industriedesign: Produkt und Produktsystem, Funktion und Ergonomie	
Interior Design/Innenarchitektur: Gestaltung von Verkaufs-, Ausstellungs-, Arbeits- und Wohnräumen	

Zielgruppen Soziologie: Gesamtgesellschaftl. Strukturen und Entwicklungen; Methoden der Sozialforschung, Segmentationen und Clustermodelle, Markt- und Trendforschung	Modul 6 (2 WS)
---	-------------------

Typografie II	Modul 7 (3 WS)
Zeitungs-, Zeitschriften-, Buchlayouts Möglichkeiten der Anwendung Erarbeitung von Rastern, Text-Bild Beziehung	
(Mit Workshop: Buchbinden)	

Programmlehre II: 2D Anwendungen	Modul 8 (3 WS)
Workflow in der Adobe CS, Colormanagement Erstellen komplexer Grafiken mit der Adobe CS Anwendung der Grafiken in den laufenden Projekten	

3. Semester *Grundstudium*

Entwerfen III: Narration	Modul 9 (12 WS)
Illustration im Kontext der Narration Illustration im Plakat, Kinder- und Jugendbuch, Comic, Graphic Novel	
Storyboards und Sequenzen, Dramaturgie	
Sachillustration, Informativ Illustration Kampagne, Anzeige, Plakat, Folder, Flyer	
Darstellungstechniken 2D: Manuelle Drucktechniken	

Advertising and Business English Ausbau des Schulenglisch, Grundkenntnisse des Business- und Advertising-English	Modul 10 (2 WS)
--	--------------------

BWL und Marketing Grundbegriffe der Betriebswirtschaftslehre, Wirtschaftsmathematik; Marketing-Grundlagen: Einführung, Käuferverhalten, Markt, Marketingkonzepte, Rechtliche Rahmenbedingungen	Modul 11 (3 WS)
--	--------------------

Webdesign I	Modul 12 (3 WS)
Grundlagen, Konzeption und Gestaltung von Websites Struktur, Navigation, Inhalte, Grundlagen HTML	

Programmlehre III: 3D Anwendungen	Modul 13 (3 WS)
Grundlagen der 3D Gestaltung, Erstellen einfacher Grafiken in Maxon Cinema 4D, Anwendung der Grafiken in den laufenden Projekten (Produktinszenierung)	

4. Semester *Grundstudium*

Entwurfsprojekt I: 3D	Modul 14 (10 WS)
Schwerpunkt Illustration im Kontext dreidimensionalen Gestaltens Analyse, Konzept, Entwurf, Umsetzung	
In Verbindung mit: Package Design, Visueller Kommunikation in der Werbung, Kampagne, Visualisierungsmöglichkeiten, Werbebeeinflussungsmodelle	
Marktanalyse, Planung, Creative Brief, Idee, Konzeption, Umsetzung, Räumliche Inszenierung	

Informationsdesign	Modul 15 (5 WS)
Grundlagen und Formen des Informationsdesign, Journalistische Grundregeln, Konzeption, Text- und Bildrecherche, Recherche, Planung, Ausarbeitung einer Informationsgrafik Vertiefung mathematischer Darstellungsformen	

Handlungskompetenzen I Bewerbungsstrategien, Arbeitsrecht, Urheberrecht, Existenzgründung, Grundlagen der Rechts- und Staatsbürgerkunde	Modul 16 (3 WS)
---	--------------------

Webdesign II	Modul 17 (3 WS)
Projektbezogene Konzeption und Gestaltung von Websites Struktur, Navigation, Inhalt, Animationen	

Programmlehre IV: 3D Anwendungen	Modul 18 (3 WS)
Erstellung komplexer Grafiken in Maxon Cinema 4D Anwendung der Grafiken in den laufenden Projekten (Infografiken)	

5. Semester *Hauptstudium*

Entwurfsprojekt II: Print Modul 19
(10 WS)

Schwerpunkt Illustration für Printmedien
Analyse, Konzept, Entwurf, Umsetzung

In Verbindung mit:
Visueller Kommunikation anhand eines Zeitschriftenprojekts mit integrierten Grafiken und Illustrationen

Zeitung, Zeitschriften, Magazine, Bilderstreifen, Planung, Strategie, Konzeption

Fotodesign Modul 20
(4 WS)

Grundlagen der Fotografie, Aufnahmetechniken, Beurteilungskompetenzen im Bereich Fotografie
Grundlagen der Studiofotografie, Produktszenierung, Bildbearbeitung

Kommunikationsstrategie Modul 21
(3 WS)

Konzept und Grundbegriffe Text, Deutsch für Kommunikation
Kommunikationsplanung, Segmentierung und Positionierung, Markt- und Trendforschung

Typografie III Modul 22
(3 WS)

Editorial Design, Einsatz von Rastern, Micro-, Macrotypografie, Text-Bild Beziehung, Schriftentwicklung, Anwendung im pragmatischen Zusammenhang

Programmlehre V: Produktionstechniken Modul 23
(3 WS)

Reinzeichnung, Druckvorstufe für Offset und CTP
PDF-Generierung, Materialhandhabung, Druck und Papier

6. Semester *Hauptstudium*

Integriertes Entwurfsprojekt Modul 24
(10 WS)

Illustrationsprojekte aus den zentralen Illustrationsdisziplinen

Editorial -und Buchillustration: Zeitungs- und Magazinstrecke, Kinder- und Jugendbuch, Comic und Graphic Novel

Werbeillustration: Kampagnenillustration, Anzeigen, Plakat, Folder, Flyer (2D); Produkt- und Verpackungsillustration (3D)

Informative Illustration: Sach- und Technikillustration, Informationsgrafiken, interaktive Grafiken

Animierte Illustration: Trailer und Motiongraphics

Analyse, Planung, Strategie, Leitidee, Konzeption, Umsetzung in den verschiedenen Disziplinen und Medien

Motion Design Modul 25
(5 WS)

Storyboarding, Character Design, narratives, sequenzielles Gestalten, Dramaturgie, Schnitt, Möglichkeiten der Anwendung

Handlungskompetenzen II Modul 26
(3 WS)

Präsentationstechniken, Rhetorik und Präsentations-Choreografie, Portfoliodesign, Verbale Kommunikation: Deutsch vortragen und Sprechen

Publishing Design Modul 27
(3 WS)

Planung und Aufbau von Publikationen, Offline und Online, klassische und innovative Erzählformen-, Strukturen und Formate, Text-Bild Beziehung, Titel und Vignette, Comic, Grafik Novel und klassische Buchillustration

Programmlehre VI: Motion Anwendungen Modul 28
(3 WS)

Adobe After Effects, Final CutPro,
Anwendung der Grafiken in den laufenden Projekten

7. Semester *Hauptstudium*

Abschlussarbeit (8 WS)

Selbständige Planung und Durchführung eines Kommunikationsprozesses zu einem Thema.

Projektbegleitende Beratung, Zwischenpräsentation, Kolloquien und Präsentation.