

Modulplan: Kinderbuchillustration

1. Semester Grundstudium

<p>Entwerfen I: Grundlagen</p> <p>Zeichenschule, Grundlagen der visuellen Kommunikation, Farbenlehre, Formenlehre</p> <p>Zeichnen und Gestalten, Gesetzmäßigkeiten visueller Darstellung, Bildaufbau, Komposition</p> <p>Körper und geometrische Grundsätze, Fläche, Raum, Komposition, Perspektive, Aktzeichnen</p> <p>Grundlagen der Farbenlehre, Farbtechnik, Farbwahrnehmung, Farbmodelle</p> <p>Darstellungstechniken 2D: Markertechniken, Scribble-techniken.</p> <p>Darstellende Geometrie: Mathematische Grundlagen der Geometrie, Proportionalitäten, Mathematische Ähnlichkeiten, Darstellungsverfahren, perspektivische Darstellung, Schattenkonstruktion</p> <p>Exkursionen/ Museumsbesuche</p> <p>Workshops (Beispielübersicht)</p> <p>Animation/Motiondesign: Sequenzen und Bewegung</p> <p>Modedesign: Entwurf und Visualisierung von Mode</p> <p>Szenografie: Bühnen- und Kostümbild</p> <p>Drucktechniken: Hoch- & Stempeldruck, Monotypie</p>	<p>Modul 1 (15 WS)</p>
---	----------------------------

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

<p>Typografie I</p> <p>Grundlagen, Schriftgeschichte, Schriftklassifizierung Freie Übungen, Plakatgestaltung</p>	<p>Modul 3 (3 WS)</p>
---	---------------------------

<p>Programmlehre I: Grundlagen</p> <p>Einführung in das Mac-Betriebssystem und Programmlehre, Grundlagen Pixel- und Vektorgrafik, Photoshop, Illustrator, InDesign</p>	<p>Modul 4 (3 WS)</p>
---	---------------------------

2. Semester Grundstudium

<p>Entwerfen II: Grundlagen</p> <p>Zeichenlehre, Außen- und Innenraum, Figur, Reduktion und Abstraktion, Zielgerichtete Anatomie, Bewegung</p> <p>Farbenlehre, analoge und digitale Farbtechnik, Emotionale Wirkung von Farben, Farbe und Form</p> <p>Entwurfslehre, Normen, Prinzipien und Abweichung Narration, Bildanalyse, Bildaufbau Layout, Techniken, Aufbau und Methodik, Text-Bild-Kombinationen</p> <p>Ideenfindung, Brainstormingstechniken, Mind-Map, semantische Felder</p> <p>Darstellungstechniken 2D: Markertechniken, Scribble-techniken, Möglichkeiten der manuellen und digitalen Umsetzung</p> <p>Grundlagen der dreidimensionalen Gestaltung: Entwerfen in Karton, Transformation von Fläche zu Körper</p> <p>Workshops (Beispielübersicht)</p> <p>Kommunikationsdesign: Text-Bild-Beziehung, werbliche Kommunikation</p> <p>Fotodesign: Fotogrundlagen und Composing</p> <p>Interface-/Mediendesign: Benutzeroberflächen und Interaktion</p>	<p>Modul 5 (15 WS)</p>
--	----------------------------

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

<p>Typografie II</p> <p>Zeitung-, Zeitschriften-, Buchlayouts Möglichkeiten der Anwendung Erarbeitung von Rastern, Text-Bild Beziehung</p>	<p>Modul 7 (3 WS)</p>
---	---------------------------

<p>Programmlehre II: 2D Anwendungen</p> <p>Workflow und Layout, Colormanagement Erstellen komplexe Grafiken mit Photoshop, Illustrator, InDesign Anwendung in pixel- und vektorbasierten Entwurfsprojekten</p>	<p>Modul 8 (3 WS)</p>
---	---------------------------

3. Semester Grundstudium

<p>Entwerfen III: Narration, 2D</p> <p>Kinder- und Jugendbuch Schwerpunkt Illustration im Kontext der Narration Storytelling, Storyboard mit Spannungsbogen und Dramaturgie, Charakterentwicklung und Charakterdesign,</p> <p>Typografie im Kinder- und Jugendbuch Schwerpunkt: Handlettering und Schriftgestaltung</p> <p>Buchcover zum Kinder- und Jugendbuch</p> <p>Illustration und Gestaltung im Plakat</p> <p>Einblicke in die Arbeitswelt der Illustratoren</p> <p>Exkursionen/ Messebesuche</p> <p>Workshop: Siebdruck</p>	<p>Modul 9 (12 WS)</p>
--	----------------------------

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

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

<p>Sachillustration</p> <p>Formen und Anwendungsgebiete der Sachillustration Projektbezogenes gestalten in den Bereichen Wissenschaft, Natur, Technik</p>	<p>Modul 12 (3 WS)</p>
--	----------------------------

<p>Programmlehre III: 3D Anwendungen</p> <p>Grundlagen der 3D Gestaltung, Erstellen einfacher Grafiken in Maxon Cinema 4D, Anwendung der Grafiken im Rahmen von digitalen Inzenierungen</p>	<p>Modul 13 (3 WS)</p>
--	----------------------------

4. Semester Grundstudium

<p>Entwurfsprojekt I: 3D</p> <p>Zwischenprüfung Schwerpunkt Kinder- und Jugendbuchillustration im Kontext dreidimensionalen Gestaltens Konzept, Entwurf, manuelle Umsetzung</p> <p>In Verbindung mit: Pop-up Design</p> <p>Creative Brief, Idee, Konzeption, Planung, Räumliche Inszenierung, fotografische - und digitale Umsetzung</p> <p>Workshop: Papierillustration</p>	<p>Modul 14/2 (10 WS)</p>
---	-------------------------------

<p>Aufnahmetechnik, Lichtinszenierung</p> <p>Technische Erklärung und Umsetzung am Set</p>	<p>Modul 15/2 (5 WS)</p>
---	------------------------------

<p>Handlungskompetenzen I</p> <p>Grundlagen der Rechts- und Staatsbürgerkunde, Arbeitsrecht, Urheberrecht, Existenzgründung</p>	<p>Modul 16 (3 WS)</p>
--	----------------------------

<p>Web- und Screendesign</p> <p>Konzeption und Gestaltung von screen-basierten Medien Struktur, Navigation, Inhalte User-Interface und Benutzerführung Appdesign, Mobile- und Screendesign</p>	<p>Modul 17 (3 WS)</p>
---	----------------------------

<p>Programmlehre IV: 3D Anwendungen</p> <p>Erstellung komplexer Grafiken in Maxon Cinema 4D Anwendung der Grafiken in den laufenden Projekten, Charakterentwicklung und Animation</p>	<p>Modul 18 (3 WS)</p>
--	----------------------------

5. Semester Hauptstudium

Entwurfsprojekt II: Print Modul 19/2
(10 WS)

Schwerpunkt Kinder- und Jugendbuchillustration im Kontext zu Printmedien mit Aktivseiten für Kinder, Comiceinlagen und Kurzgeschichten in Wort und Bild
Analyse, Konzept, Entwurf, Umsetzung

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

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

Workshop: Buchbinden

Fotodesign Modul 20/2
(4 WS)

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

Foto und Illustration in Kombination

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)

Komplexe Workflows, Reinzeichnung, Druckvorstufe und Druckproduktion
PDF-Standarts, Druck und Papier

6. Semester Hauptstudium

Integriertes Entwurfsprojekt Modul 24/2
(10 WS)

Illustrationsprojekte aus den zentralen Illustrations Disziplinen

Kooperationsprojekt mit Verlag im Bereich Kinderbuch

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

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

Graphic Recording für Kinder und im Bereich Kinderbetreuung und Erziehung

Workshop: manuelle Drucktechnik

Motion Design Modul 25
(5 WS)

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

Handlungskompetenzen II Modul 26
(3 WS)

Bewerbungsstrategien, Portfoliodesign, Präsentationstechniken, Rhetorik, Berufliche Profilbildung, 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)

Grundlagen des zeitbasierten Gestaltens; Arbeiten in Adobe After Effects. Anwendung in den laufenden Projekten.

7. Semester Hauptstudium

Abschlussarbeit (8 WS)

Selbständige Planung und Durchführung eines Projekts zu einem Thema mit dem Schwerpunkt Kinder- und Jugendbuchillustration.

Projektbegleitende Beratung, Zwischenpräsentation, Kolloquien und Präsentation.