Medizin II

Funktionelle Anatomie

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Knowledge Visualization > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-VSV-V-4030.19F.001 / Moduldurchführung
Modul	Medizin II
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Jonas Lauströer
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none">• Interesse an funktioneller Anatomie (Mensch und Tier)• Bereitschaft im Umgang mit 3D-Programmen und analogen Techniken• Eigenständiges forschen an biologischen Präparaten
Lehrform	Übungen/Projekt
Zielgruppen	Pflichtmodul für Scientific Visualization, 4. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Den Blick zu schulen, biologische Zwangskopplungen zu erkennen und zu verstehen. Ein experimenteller Umgang mit klassischen Skulpturierungswerkzeugen und modernen 3D-Programmen und deren spielerische Kombination. Die Erstellung von einfachen Skripten, um mathematische Abhängigkeiten am digitalen Modell zu automatisieren. Skizzieren und Entwerfen als eigenen Lernprozess zu verstehen und diesen im richtigen Moment zur lebendigen Reinzeichnung zu erklären.
Inhalte	Sichtbarmachung von funktioneller Anatomie mittels digitaler und analoger Modelle. Wie bei einer Marionette gilt es Zwangskopplungen zu erkennen, zu verstehen und diese auf die wesentlichen Mechaniken zu reduzieren, um sie didaktisch erfahrbar zu machen.
Bibliographie / Literatur	Gestalt und Anatomie, Ein Leitfaden für den bildnerischen Weg, Manfred Zoller, Reimer-Verlag, 2011
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit
Termine	gemäss Unterrichtsplan
Dauer	8 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F