

HYB Reactive Signs

Slimy pit tea – its playtime!

Für Gestalter*innen ist es von essenzieller Bedeutung eigene Ideen visuell möglichst adäquat darzustellen. Auf spielerische Weise wird in diesem Modul – mittels zweidimensionaler, analoger Entwurfstechnik – die Gestaltung eines digitalen und reaktiven Plakates realisiert.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Interaction Design > 1. Semester

Nummer und Typ	BDE-VIAD-V-1020.04.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Reactive Signs
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Rebecca Morganti-Pfaffhauser
Zeit	Di 24. November 2020 bis Fr 4. Dezember 2020 8 Tage
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Studium Interaction Design
Lehrform	Projektarbeit mit Seminar-, Übungs- und Selbststudiumsanteilen Zwischenpräsentationen, Einzelgesprächen, Präsentationen, Feedbackrunden Projektarbeit im Team / individuell
Zielgruppen	Pflichtmodul für Interaction Design, 1. Semester
Lernziele / Kompetenzen	— Aneignung differenzierter Grundlagenkompetenzen im Recherche-, Analyse-, Entwurfs- und Realisierungsprozess — Erwerb und Erprobung analoger, digitaler und experimenteller Entwurfstechniken — Verständnis und Anwendung von Typo als Visual — Formalästhetische Auseinandersetzung mit visuellen Botschaften auf einer begrenzten Bildfläche, statisch und bewegt — kritische Reflexion des Arbeitsprozesses
Inhalte	Im Modul «Reactive Signs» werden eigene Ideen durch spielerische Entwurfs- und Gestaltungstechniken provoziert. Anagramme werden entwickelt, die interaktiv als Plakat auf Betrachter*innen an einem vorgegebenen Ort reagieren. Individuell oder im Team setzen wir uns mit der Botschaft, dem Ort und der betrachtenden Person auseinander. Mittels Skizzen und Entwürfen konkretisieren wir Inhalt und Aussage. Die ästhetische Formfindung auf einer vorgegebenen Gestaltungsfläche soll durch exploratives und experimentelles Schaffen zum Ziel führen. Wir befassen uns mit Fragen des Stils, der Reduktion, des Ausdrucks, der Prägnanz und der Plakativität. Das interaktive Poster wird mittels Processing programmiert. Zum Schluss werden die Arbeiten präsentiert und die besten werden im öffentlichen Raum gezeigt.
Bibliographie / Literatur	Auf themenspezifische Literatur wird zu Beginn des Moduls hingewiesen.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Dokumentation analog & digital Digitale Abgabe der Arbeiten 80% Anwesenheit Bewertung bezieht sich nur auf die Grafik des Kurs 1 und des Kurs 2. Programmierung wird von Luke Franzke bewertet.

	Resultate sollen innovativen Output aufzeigen.
Termine	24.11.2020 - 04.12.2020
Dauer	8 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F