

Table of Contents

Grundlagen der Gestaltung 1 (1. Semester)	3
---	---

Grundlagen der Gestaltung 1 (1. Semester)

Gestaltung 1

Modul-Code: 14010

Angebot für Studierende: Bachelor Design, Lehramt Mediendesign und Designtechnik

Die Gestaltungslehre vermittelt experimentell und methodisch die Grundlagen der Wahrnehmung und Gestaltung anhand konzeptioneller und syntaktischer Visualisierungen. Die Grundlagen sind transdisziplinär und vermitteln den Studierenden ein Grundverständnis zur Gestaltung.

In Seminaren und Kolloquien werden neben theoretischen Inhalten grundlegende Wahrnehmungs-, Denk-, Entwurfs-, Darstellungs-, und Entscheidungskompetenzen trainiert. Die einzelnen Lektionen führen schrittweise zum selbstständigen Arbeiten, Präzisieren, Formulieren und Visualisieren der Aufgabenstellung. Innerhalb eines abgesteckten Rahmens werden Verknüpfungen zu Gestaltungstechniken und fachbezogene Theorien vermittelt.

Durch Übungen und Lektionen werden Kenntnisse gestaltungsrelevanter Bereiche vermittelt und exemplarisch umgesetzt. Eigene Fähigkeiten werden erfahren, überprüft, vertieft und weiterentwickelt. Durch eine Verknüpfung mit anderen Grundlagenfächern entsteht ein interdisziplinärer Austausch mit einem breit gefächerten Gestaltungsspektrum.

Gestalterische und handwerkliche Fähigkeiten werden grundständig und materialgerecht angewandt, vertieft und erweitert.

Lernziele

- Erlernen von Kreativmethoden und Fähigkeit diese zu beschreiben und selbstständig anzuwenden.
- Materialgerechte Anwendung gestalterischer Techniken.
- Simulation und Präsentation von Lösungsansätzen durch den Einsatz adäquater Mittel.
- Fähigkeit fachbezogene Theorien und Werkzeuge zu benennen und diese in eigenen Entwürfen anzuwenden.
- Fähigkeit Designlösungen zu analysieren und bewerten zu können.
- Reflektion, Akzeptanz und Äußerung konstruktiver Kritik.
- Dokumentation und Reflexion des eigenen Lernfortschritts.

Oben genannte Lernziele sind der Modulbeschreibung des *Modulhandbuches Bachelor 2018* entnommen.

Lerninhalte

- Theorien visueller Gesetzmäßigkeiten und Phänomene.
- Systematisch aufeinander aufbauende theoretische und praktische Übungseinheiten z.B. zu den Themen Form, Farbe, Material, Oberfläche, Struktur, Licht und Schatten, Autoaktivität, Reaktivität, Interaktivität, etc.
- Methodische Anwendung von Kreativitätstechniken zur Entwicklung gestalterischer Lösungsansätze.
- Analyse und Bewertungsmethoden für Gestaltungsansätze.
- Darstellungskonzeption für zweidimensionale, dreidimensionale, zeitbasierte oder interaktive

Medien.

- Gestaltungsrelevante Technologien für Visualisierungen in 2D, 3D und 4D
- Pragmatische Darstellung-, Simulations-, Realisierung- und Dokumentationsmethoden.
- ...

Oben genannte Lerninhalte sind der Modulbeschreibung des *Modulhandbuches Bachelor 2018* entnommen.

From:

<https://hardmood.info/> - **hardmood.info**

Permanent link:

https://hardmood.info/doku.php/playground:ziele_1sem?rev=1644390042

Last update: **2024/06/28 19:08**

