

-> *Syllabus in deutscher Sprache*  
 -> *Syllabus in lingua italiana*

## Syllabus Course description

<b>Course title</b>	<b>Project VC – B1 D is for Design</b>
<b>Course code</b>	97105
<b>Scientific sector and area</b>	Module 1: ICAR/13 disegno industriale Module 2: INF/01 informatica Module 3: M-FIL/05 filosofia e teoria dei linguaggi
<b>Degree</b>	Bachelor in Design and Art (L-4)
<b>Semester</b>	Winter semester 2018/19
<b>Year</b>	2 <sup>nd</sup> , 3 <sup>rd</sup>
<b>Credits</b>	22
<b>Modular</b>	Yes

<b>Teaching language</b>	Module 1: German Module 2: Italian Module 3: German
<b>Total lecturing hours</b>	180 (Module 1: 90, Module 2: 60, Module 3: 30)
<b>Total hours of self-study and / or other individual educational activities</b>	370 (Module 1: about 210, Module 2: about 65, Module 3: about 95)
<b>Prerequisites</b>	<i>For students enrolled from academic year 2012/13 onwards: have passed all WUP courses</i>
<b>Attendance</b>	not compulsory but recommended

<b>Project description and specific educational objectives</b>	<p>The course belongs to the class “caratterizzante” (module 1 and module 2) and “di base” (module 3) in the curriculum in Design.</p> <p><b>PROJECT DESCRIPTION</b>  <b>Course description module 1 – Visual Communication:</b>          The project deals with the requirements of and expectations towards graphic identities for institutions, companies. Which features characterize ‘corporate design’? In which sense does brand development and branding differentiate from it? What are the conceptual and visual criteria for the development of trademarks? How is an ‘image style’ determined? A ‘visual identity’ design aims to express the significance and the image of an institution, thus making it recognizable in different media. This requires a graphic translation, which strives to be simple as well as adaptable. The relevance of the visual outcome is determined by the amount of flexibility attained despite the required uniformity.</p>
--	--

In the studio we will work on different aspects of corporate design dealing with realistic and applicable tasks. Accompanied by thematic introductions and workshops, each participant develops a suitable idea conceptionally and visually to the presentation stage.

The course is designed for acquiring professional skills and knowledge.

***Educational objectives Module 1 – Visual Communication:***

- the acquisition of a design methodology in the field of visual communication
- the development of an independent and rigorous study pathway
- the acquisition of the essential basic knowledge to be able to carry out a project in the field of visual communication
- the acquisition of a design methodology in the field of product design and visual communication
- the acquisition of the knowledge and understanding of design processes for corporate image and corporate design
- the acquisition of the knowledge and understanding of design processes for advertising
- the acquisition of the basic knowledge concerning the culture of design in all its aspects

***Course description module 2 – Interactive & Motion Graphics:***

A series of lectures and exercises with themes and topics directly related to the main subject of the project. We will research and make critical investigations, develop concepts and discover the principles and elements of graphic design for making storytelling and brand design to achieve the project results. Furthermore, the course will examine the correspondence between the importance of a graphic culture connected to contemporary graphic, covering aspects of visual storytelling, type setting, use of analogue and digital technology and old and new ways of communication.

***Educational objectives module 2 – Interactive & Motion Graphics:***

- the acquisition of the essential basic knowledge to be able to carry out a project in the field of visual communication

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• to have the ability to finalise the implementation of a project undertaken in the field of visual communication with the basic knowledge acquired in the technical and scientific subjects</li> <li>• the acquisition of the basic knowledge concerning the culture of design in all its aspects</li> <li>• know how to analyse, design and develop projects in visual communication and with traditional graphics</li> <li>• know how to develop and carry out the technical aspects of visual communication and graphic design which are both traditional (analogical) and multimedia (typography, lettering, type setting, layout, illustration techniques, information design, photography, imaging and photo retouching)</li> </ul> <p><b>Course description module 3 – Theories and Languages of Visual Communication:</b>  The lecture reflects upon the semiotics of the phenomenon we call “image”. It investigates especially the semantic aspects of pictures, objects and contexts as signs in different communicative situations. Based on selected theories and texts by McLuhan, Flusser and Baudrillard, the lecture gives a general overview of the scientific discourse which is called “iconic turn”, but in an extended way, which includes objects as communicating partners, too.</p> <p><b>Educational objectives Module 3 – Theories and Languages of Visual Communication:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• the acquisition of a design methodology in the field of visual communication</li> <li>• the acquisition of the basic knowledge so as to be able to look critically at their own work and to deal with the complexities of contemporary society</li> <li>• the acquisition of the basic knowledge concerning the theoretical subjects</li> <li>• the acquisition of the basic knowledge concerning the culture of design in all its aspects</li> </ul>
--	---

<b>Module 1</b>	<b>Visual Communication</b>
<b>Lecturer</b>	Christian Upmeier office F3.05.a, e-mail christian.upmeier@unibz.it, tel. +39 0471 015213, webpage <a href="https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/5343-christian-upmeier">https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/5343-christian-upmeier</a>
<b>Scientific sector of the</b>	ICAR/13

<b>lecturer</b>	
<b>Teaching language</b>	German
<b>Assistance/Office hours</b>	Wednesday, 9:00–12:00 (during the days of the project)
<b>Teaching hours and days</b>	Monday, 14:00–17:00; Tuesday, 9:00–12:00
<b>List of topics covered</b>	Design for trademarks, corporate design, concept, advertising and typography
<b>Teaching format</b>	workshops, lectures, projects and reviews

<b>Module 2</b>	<b>Interactive &amp; Motion Graphics</b>
<b>Lecturer</b>	Gianluca Seta office F3.05.b, e-mail gianluca.seta@unibz.it, tel. +39 0471 015195, webpage <a href="https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/34470-gianluca-seta">https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/34470-gianluca-seta</a>
<b>Teaching language</b>	Italian
<b>Assistance/Office hours</b>	Monday from 13 to 14. On appointment
<b>List of topics covered</b>	Metadesign, Graphic Design, Typography. Branding, Print Techniques
<b>Teaching format</b>	frontal lectures, exercises, labs, projects

<b>Module 3</b>	<b>Theories and Languages of Visual Communication</b>
<b>Lecturer</b>	Gerhard Glüher office F1.05, e-mail gerhard.glueher@unibz.it, tel. +39 0471 015140, webpage <a href="https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/889-gerhard-glueher">https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/889-gerhard-glueher</a>
<b>Scientific sector of the lecturer</b>	M-FIL/05
<b>Teaching language</b>	German
<b>Assistance/Office hours</b>	Monday 2.00 p.m. – 4.00 p.m.; Tuesday 10.00 a.m. – 12.00 a.m. (prior notification via mail) and after the lecture
<b>List of topics covered</b>	- The iconic turn - media theories of the 20 <sup>th</sup> century and contemporary discourses - Marshal McLuhans theory about “understanding media” - Vilém Flusser's theory about “Kommunikologie” - Jean Baudrillard and his book about “Das System der Dinge”
<b>Teaching format</b>	Frontal lectures, exercises, seminars

<b>Learning outcomes</b>	<b>Learning outcomes for Module 1 – Visual Communication:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• to have the ability to design, develop and implement a project in the field of visual communication</li> <li>• design, develop and implement a project in the field of visual communication</li> </ul>
--------------------------	---

- know how to analyze, design and develop projects in visual communication with traditional (analogical) graphics
- knowledge of the technical and scientific aspects of the design of corporate identity
- knowledge of the technical and scientific aspects of graphic design for advertising
- present at a professional level their own project realized in the field of visual communication in the form of an installation, both oral and written
- communicate at a professional level and argue the reasons for their choices and justify them from a formal, technical point of view

***Learning outcomes for module 2 – Interactive & Motion Graphics:***

Knowledge and understanding

The students will be able to :

- know the basic techniques and the basic methods of graphic design.
- recognize and understand qualities of works in the field of brand design and visual story telling
- use the methods and techniques of graphic design for printing.
- knows how to use the elements of visual communication like the colors, the typography, the charts, the use of the shapes, etc.
- recognize and understand the visual language of graphics design

**Learning outcomes for module 3 – Theories and Languages of Visual Communication:**

- To have the ability to finalize the implementation of a project undertaken in the field of visual communication with the basic knowledge acquired in the scientific subjects: Media theory, communication theory and “material culture”
- to have the ability to grasp the main phenomena that characterize today’s society and to know how to look at these critically, also from a social and ethical perspective, and to develop appropriate solutions in terms of the proposal / response of the project
- knowledge of the historical and theoretical foundations of design
- knowledge of the important sociological, semiotic and anthropological aspects
- know how to present critical and planning analysis orally

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• know how to present written critical and planning analysis</li> <li>• know how to apply the research methods and results in the project to the various areas of the project itself</li> <li>• develop a good independent judgment, both in the critical evaluation of their work and in the ability to use the appropriate interpretive tools with respect to the contexts where they are going to apply their own design practice and / or to continue their studies, assessing also the social and ethical aspects</li> <li>• communicate at a professional level and argue the reasons for their choices and justify them from a theoretical point of view</li> </ul>
--	---

<p><b>Assessment</b></p>	<p><b>Assessment details for Module 1 – Visual Communication:</b></p> <p>— <b>Final Presentation/Colloquium:</b> The 10-minute public presentation covers the detailed explanation and verbal illustration of the final project. Furthermore, it analyzes the task and the process of the project from start to finish, defines the aims to be communicated and gives the reasons for the concepts and the final project.</p> <p>— <b>Documentation:</b> The documentation consists of four parts, to be fulfilled with the exam. A sketchbook (physical) documenting the design process; an A5 flyer with a concept text (5000 strokes) (physical) a PDF-presentation of the final design, containing research, strategy and the design (images of prototypes). Fourthly a complete documentation of texts, data and high-resolution images onto the project server of the university.</p> <p>— <b>Final project/final project-prototypes:</b> The individually prepared design of all tasks treated in the project. Generally the prototypes include: brand-icon and name, tagline/slogan, color-scheme, typography/font, visual language/imagery and applications in form of an image-poster (scale 1 : 1), stationary (scale 1 : 1), programmeflyer (scale 1 : 1), banner and a prototype of an app.</p> <p><b>Assessment details for module 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b> presentation and discussion of the own work:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ originality</li> <li>■ coherence</li> <li>■ technical qualities for the presentation</li> <li>■ clarity</li> <li>■ influencing skills for the process throughout the semester:</li> </ul>
--------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ individual development</li> <li>■ active participation and quality of its contributions</li> <li>■ proper use of tools and new skills</li> </ul> <p><b>Assessment details for module 3 – Theories and Languages of Visual Communication:</b></p> <p>Task one: it is compulsory to write a paper and hold an individual presentation about an essay or a chapter of one of the required readings (see below). (30% of the final mark of the module)</p> <p>Task two: it is compulsory to create a story (all forms and formats are accepted) with pictures, texts, objects etc. about an every-day object of the 20<sup>th</sup> century, which is not any longer used or does exist seldom (40% of the final mark of the module)</p> <p>For the final presentation: comprehensible explanation of the concept, design and narration of task two (30% of the final mark of the module)</p>
<p><b>Assessment language</b></p>	<p>The same as the teaching language</p>
<p><b>Evaluation criteria and criteria for awarding marks</b></p>	<p><i>The evaluation of the single modules does not result in three separate marks, but will add up to the overall project evaluation. There is only one final overall mark for the project which is agreed by the three professors, who evaluate the project according to the following criteria:</i></p> <p><b>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for Module 1 – Visual Communication:</b></p> <p>— (10 % of the final grade)  Presentation/Colloquium: Clarity of the presentation and argumentation, vividness of the presentation tools, answering of questions</p> <p>— (20 % of the final grade)  Documentation: Clarity and design quality of the documentation through text, image, illustration and/or video</p> <p>— (70 % of the final grade)  Final project/final project-prototypes/documentation: Clarity of the analysis and concept on the basis of prerequisites and research; level of the design quality of the project outcomes in relation to their complexity, originality, technical execution and the semester in which the project has been realized.</p> <p><b><i>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</i></b>  for the own work:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● originality</li> <li>● appropriateness</li> <li>● formal aesthetic quality</li> </ul>





	<p>- Marshall McLuhan: Die mechanische Braut . Volkskultur des industriellen Menschen, Basel (Verlag der Kunst) 1996</p> <p>- Flusser, Vilém: Kommunikologie, Frankfurt M (Fischer Verlag) 2003</p> <p>Baudrillard, Jean: Das System der Dinge, Frankfurt M. und New York (Campus Vlg.) 2001</p>
<p><b>Supplementary readings</b></p>	<p><b><i>Module 1 – Visual Communication:</i></b> Will be handed out during the course</p> <p><b><i>Module 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</i></b> Readings will be communicated and assigned in class during the course.</p> <p><b><i>Module 3 – Theories and Languages of Visual Communication:</i></b> <i>Kloock, Daniela ; Spahr, Angela: Medientheorien. Eine Einführung, München (W.Fink Vlg.) 2000</i></p> <p>- Maar, Christa; Burda, Hubert (Hg.): Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder, Köln (DuMont Vlg.) 2004</p> <p>additional readings will be offered in the reserve collection or as handouts in the seminar debates, if necessary</p>

# Syllabus

## Beschreibung der Lehrveranstaltung

<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>Projekt VK – B1 D is for Design</b>
<b>Code der Lehrveranstaltung</b>	97105
<b>Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich der Lehrveranstaltung</b>	Module 1: ICAR/13 disegno industriale Module 2: INF/01 informatica Module 3: M-FIL/05 filosofia e teoria dei linguaggi
<b>Studiengang</b>	Bachelor in Design und Künste (L-4)
<b>Semester</b>	Wintersemester 2018/19
<b>Studienjahr</b>	2., 3.
<b>Kreditpunkte</b>	22
<b>Modular</b>	Ja

<b>Gesamtanzahl der Vorlesungsstunden</b>	180 (Modul 1: 90, Modul 2: 60, Modul 3: 30)
<b>Gesamtanzahl der Stunden für das Eigenstudium und andere individuelle Bildungstätigkeiten</b>	370 (Modul 1: ca. 210, Modul 2: ca. 65, Modul 3: ca. 95)
<b>Anwesenheit</b>	nicht verpflichtend, aber empfohlen
<b>Voraussetzungen</b>	<i>Für ab dem ak. Jahr 2012/13 immatrikulierte Studierende:</i> alle WUP-Kurse bestanden haben

<b>Kursbeschreibung und spezifische Bildungsziele:</b> <b>Modul 1 – Visuelle Kommunikation und</b> <b>Modul 3 – Theorien und Ausdrucksformen der VK</b>	<p>Die Lehrveranstaltung zählt zum Bildungsbereich der kennzeichnenden Fächer (Modul 1 und Modul 2) sowie der Grundfächer (Modul 3) und ist Teil des Studiengangs Design.</p> <p><b>KURSBESCHREIBUNG</b>  <b>Kursbeschreibung Modul 1 – Visuelle Kommunikation:</b>  Das Projekt beschäftigt sich mit den Anforderungen und Erwartungen an grafische Erscheinungsbilder für Institutionen, Unternehmen. Welche Merkmale prägen ein ›Corporate Design‹? Wie verhält es sich gegenüber Markenentwicklung und ›Branding‹? Was sind die visuellen Kriterien für die Entwicklung von Zeichen? Was bestimmt einen Bildstil? In der ›Visual Identity‹ strebt das Design an, Bedeutung und Selbstverständnis einer Institution sichtbar, damit in verschiedenen Medien wiedererkennbar zu machen. Erforderlich dafür ist eine grafische Übersetzung, die immer vereinfachend aber auch wandelbar ist. Das Designergebnis ist überzeugend, wenn darin der Wandel trotz der Einheitlichkeit gelingt.</p> <p>Im Projekt bearbeiten wir verschiedene Aspekte von Corporate Design an praxisnahen Aufgabenstellungen.</p>
---	--

Begleitet von thematischen Einführungen und praktischen Übungen entwickelt jeder Teilnehmende einen eigenen Entwurf argumentativ und gestalterisch bis zur Präsentationsreife.

Die Lehrveranstaltung dient dem Erwerb von spezifischen beruflichen Kompetenzen.

**Bildungsziele Modul 1 – Visuelle Kommunikation:**

- Erwerb einer Projektmethodologie im Bereich der Visuellen Kommunikation
- Entwicklung einer individuellen und eigenständigen Arbeitsweise in den Projekten
- Erwerb von Grundkenntnissen bezüglich einer Projektkultur im Design in all ihren Bestandteilen
- Erwerb einer Projektmethodologie im Bereich der Visuellen Kommunikation, vor der Ideenfindung bis zur Realisierung des Projekts
- Erwerb des Fachwissens und Fertigkeiten für das Design im Corporate Design/Branding
- Erwerb des Fachwissens und Fertigkeiten für das Design in der Werbegraphik
- Erwerb der Grundkenntnisse einer Projektkultur im Design in allen ihren Teilen

***Kursbeschreibung Modul 3 – Theorien und Ausdrucksformen der VK:***

*(Bitte fügen Sie die Kursinhalte ein und legen Sie fest, ob das Ziel der Lehrveranstaltung die Vermittlung allgemeiner wissenschaftlicher Methoden und Inhalte ist oder ob die Lehrveranstaltung den Erwerb von spezifischen beruflichen Kompetenzen vorsieht)*

***Bildungsziele Modul 3 – Theorien und Ausdrucksformen der VK:***

*(Bitte keine erwarteten Bildungsziele löschen. Bitte fügen Sie eventuelle neue Bildungsziele oder Erklärungssätze des Kurses ein)*

- Erwerb von Grundkenntnissen zur Realisierung eines Projekts im Bereich der visuellen Kommunikation
- Erwerb von Grundkenntnissen, um die erstellten Projekte kritisch bewerten zu können und sich mit der komplexen Gegenwart auseinandersetzen zu können
- Erwerb von Grundkenntnissen in den theoretischen Fächern *(Bitte den theoretischen Bereich des Moduls spezifizieren)*
- Erwerb der Grundkenntnisse einer Projektkultur im Design in allen ihren Teilen

<b>Modul 1</b>	<b>Visuelle Kommunikation</b>
<b>Dozent</b>	Christian Upmeier Büro F3.05.a, E-mail christian.upmeier@unibz.it, Tel. +39 0471 015213, Webseite <a href="https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/5343-christian-upmeier">https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/5343-christian-upmeier</a>
<b>Wissenschaftlich disziplinärer Bereich des Dozenten</b>	ICAR/13
<b>Unterrichtssprache</b>	Deutsch
<b>Assistenz/Sprechzeiten</b>	Dienstag, 8–9 Uhr (während der Projektstage)
<b>Unterrichtszeiten und -tage</b>	Montag, 14–17 Uhr; Dienstag, 9–12 Uhr
<b>Auflistung der behandelten Themen</b>	Gestaltung von Markenzeichen, Corporate Design, Konzeption, Werbung und Typografie
<b>Unterrichtsform</b>	Workshops, Vorlesungen, Projektarbeit und Zwischenpräsentationen

<b>Modul 2</b>	-> siehe Syllabus in englischer und italienischer Sprache
----------------	---

<b>Modul 3</b>	<b>Theorien und Ausdrucksformen der VK</b>
<b>Dozent</b>	Gerhard Glüher Büro F1.05 E-mail gerhard.glueher@unibz.it, Tel. +39 0471 015140, Webseite <a href="https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/889-gerhard-glueher">https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/889-gerhard-glueher</a>
<b>Wissenschaftlich disziplinärer Bereich des Dozenten</b>	M-FIL/05
<b>Unterrichtssprache</b>	Deutsch
<b>Assistenz/Sprechzeiten</b>	Montag von 14.00 – 16.00 Uhr; Dienstag von 10.00 – 12.00 Uhr (Vor Anmeldung via mail; oder nach den Vorlesungen)
<b>Auflistung der behandelten Themen</b>	- Der iconic turn - Medientheorien des 20. Jahrhunderts und gegenwärtige Diskurse zu den Bildgattungen - Marshal McLuhans Theorie, wie Medien zu verstehen und zu verwenden sind "understanding media" - Vilém Flussers Theorie über die "Kommunikologie" - Jean Baudrillard und sein Buch über "Das System der Dinge"
<b>Unterrichtsform</b>	Vorlesungen, Übungen, Seminare

<b>Erwartete Lernergebnisse</b>	<b>Erwartete Lernergebnisse für Modul 1 – Visuelle Kommunikation:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• In der Lage zu sein, ein Projekt im Bereich Visuelle Kommunikation zu konzipieren, zu entwickeln und auszuführen</li> <li>• Konzeption, Entwicklung und Realisierung eines Projekts im Bereich der Visuellen Kommunikation</li> </ul>
---------------------------------	--

- In der Lage zu sein, Projekte im Bereich der Visuellen Kommunikation und der herkömmlichen Grafik (analog) analysieren, konzipieren und entwickeln zu können
- In der Lage zu sein, Projekte im Bereich des Corporate Design/Branding analysieren, konzipieren und entwickeln zu können
- Kenntnisse der technischen-wissenschaftlichen Aspekte des Designs für die Werbegraphik
- Kenntnisse der technischen-wissenschaftlichen Aspekte des Designs im Corporate Design/Branding
- In der Lage zu sein im Bereich des Information-Designs analysieren, konzipieren und entwickeln zu können
- In professioneller Weise ein eigenes Projekt im Bereich der Visuellen Kommunikation in Form einer räumlichen Installation, sowie mündlich und schriftlich vorstellen zu können
- In professioneller Weise die Gründe der eigenen Entscheidungen kommunizieren und argumentieren und sie unter formellen, technischem Gesichtspunkt begründen zu können

***Erwartete Lernergebnisse für Modul 3 – Theorien und Ausdrucksformen der VK: (Bitte keine erwartete Lernergebnisse löschen. Bitte fügen Sie eventuelle neue Lernergebnisse oder Erklärungssätze des Kurses ein)***

- In der Lage zu sein, das erworbene theoretische Grundwissen in die Ausführung eines zu realisierenden Projekts im Bereich der Visuellen Kommunikation einzubringen mit besonderen Bezügen zu den wissenschaftlichen Bereichen Medientheorie, Kommunikationstheorie und Materielle Kultur
- In der Lage zu sein, die wichtigsten Phänomene der gegenwärtigen Gesellschaftsentwicklung wahrzunehmen, sie unter ethischen und sozialen Gesichtspunkt kritisch zu bewerten und geeignete Lösungen im Sinne einer projektbezogenen Antwort/Lösung zu finden
- Kenntnisse der historischen und theoretischen Grundlagen des Designs
- Kenntnisse wesentlicher soziologischer, semiotischer und anthropologischer Aspekte
- Kritische und programmatische schriftliche Arbeiten mündlich vortragen können
- Kritische und programmatische Arbeiten in schriftlicher Form abfassen zu können
- Methoden und Forschungsergebnisse für das Entwerfen im Design auf den verschiedenen

	<p>Ebenen der Projektkultur anwenden zu können</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine gute persönliche Urteilsfähigkeit entwickelt zu haben, sowohl bei der kritischen Bewertung der eigenen Arbeit, wie auch bei der angemessenen Interpretation ihrer Anwendungsfähigkeit für den vorgesehenen Gebrauchszweck/Kontext und/oder das weiterführende Studium, unter der Berücksichtigung ethischer und soziale Gesichtspunkte</li> <li>• In professioneller Weise die Gründe der eigenen Entscheidungen kommunizieren und argumentieren und sie unter theoretischem Gesichtspunkt begründen zu können</li> </ul>
--	--

<p><b>Art der Prüfung</b></p>	<p><b>Art der Prüfung – Modul 1 – Visuelle Kommunikation:</b></p> <p>— <b>Endpräsentation/Kolloquium:</b> Die öffentliche Präsentation von 10 Minuten Dauer umfasst die detaillierte Argumentation der eigenen Entwürfe. Sie analysiert die Ausgangslage der Aufgabe, definiert die Kommunikationsziele, begründet das Konzept und erläutert den Entwurf.</p> <p>— <b>Dokumentation:</b> Die Dokumentation besteht aus vier Teilen, die bis zur Prüfung erbracht werden: Ein über den Designprozess geführtes Skizzenbuch (physisch). Ein A5 Flyer mit einem Konzepttext (5000 Anschläge) (physisch), ein PDF der Endpräsentation, in dem die Recherche, die Strategie und der Entwurf (Abbildungen der Entwurfsmodelle) enthalten ist. Eine Kopie der Texte; Daten und hochauflösenden Bilddokumentation des gesamten Entwurfs auf den Projektserver der Universität.</p> <p>— Entwurf/Entwurfsmodelle: Der Entwurf ist die eigenständige Ausarbeitung aller Aufgaben im Projekt. Die Entwurfsmodelle umfassen Markenzeichen und -name, Slogan/Tagline, Farbdefinition, Schrift/Typografie, Bildstil und Anwendungen als Imageplakat (Maßstab 1 : 1), Geschäftsausstattung (Maßstab 1 : 1), Programmflyer (Maßstab 1 : 1), Fahne (Maßstab 1 : 1) und den Prototyp einer mobilen Applikation.</p> <p><b>Art der Prüfung – Modul 3 – Theorien und Ausdrucksformen der VK:</b></p> <p>Aufgabe eins: es ist verpflichtend, dass ein Referat in schriftlicher Form verfasst und mündlich vorgetragen wird. Dieses Referat behandelt einen Text oder ein Kapitel aus der Pflichtliteratur (siehe unten) (30% der Gesamtnote des Moduls)</p> <p>Aufgabe zwei: es ist verpflichtend, dass eine Geschichte durch Bilder, Texte, Dinge etc. aufgebaut wird (wobei alle medialen und künstlerischen bzw. designerischen Formen</p>
-------------------------------	--

	<p>und Formate erlaubt sind), die von einem Alltagsgegenstand des 20. Jahrhunderts handelt, der nicht mehr oder nur noch ganz selten verwendet wird (40% der Gesamtnote des Moduls)</p> <p>Für die Endpräsentation: verständliche Erklärung des Konzertes, der Gestaltung und der Geschichte von Aufgabe zwei (30% der Gesamtnote des Moduls)</p>
<b>Prüfungssprache</b>	entspricht der Unterrichtssprache
<b>Bewertungskriterien und Kriterien für die Notenermittlung</b>	<p>Die Bewertung der einzelnen Module führt nicht zu einer getrennten Benotung sondern fließt in die Gesamtbewertung des Projektes ein. Es wird eine Note für das gesamte Projekt und in Absprache zwischen den drei Lehrenden zugewiesen, welche das Projekt aufgrund folgender Kriterien bewerten:</p> <p><b>Bewertungskriterien und Kriterien für die Notenermittlung für Modul 1 - Visuelle Kommunikation:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— (10 % der Gesamtnote)</li> <li>Präsentation/Kolloquium: Klarheit des Vortrags, Schlüssigkeit der Argumentation, Anschaulichkeit der Präsentationsmittel, Beantwortung von Fachfragen</li> <li>— (20 % der Gesamtnote)</li> <li>Dokumentation: Klarheit und gestalterische Höhe der Dokumentation in Text, Bild, Illustration und/oder Video.</li> <li>— (70 % der Gesamtnote)</li> <li>Entwurf/Entwurfsmodelle/Dokumentation: Schlüssigkeit der Analyse und des Konzepts auf Basis der Vorgaben und der Recherche; gestalterische Höhe der Entwürfe unter Berücksichtigung ihrer Komplexität, Originalität, der technischen Ausführung und des Studiensemesters, in dem das Projekt bearbeitet wurde. Vollständigkeit der Dokumentation der Entwürfe.</li> </ul> <p><b>Bewertungskriterien und Kriterien für die Notenermittlung für Modul 3 - Theorien und Ausdrucksformen der VK:</b></p> <p>Für den Teil der Recherche und des wissenschaftlichen Schreibens (40% der Note des Moduls)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Angemessenheit der Forschungsmethoden über Design</li> <li>- ein professioneller und logischer Aufbau und eine klare Analyse der Ergebnisse</li> </ul> <p>Für den Mediengebrauch: (40% der Gesamtnote des Moduls)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- professionelle Ergebnisse der angemessenen und verwendeten Techniken</li> <li>- Nachweis der Fähigkeit, die Sprache der verwendeten Medien zu beherrschen</li> <li>- Nachweis der Fähigkeit, die individuellen medialen Ergebnisse kritisch zu bewerten</li> </ul>

	<p>- Nachweis der Fähigkeit, die Sprachen und Ausdrucksmittel der Medien richtig und in kreativer Weise zu benutzen</p> <p>Für die Präsentationen und Ergebnisse: (20% der Gesamtnote des Moduls)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- technische Qualität, die einer professionellen Designpraxis entspricht</li> <li>- Nachvollziehbarkeit und Argumentation der Konzepte</li> <li>- eine logische Form und Objektivität der Argumentation</li> </ul>
<p><b>Pflichtliteratur</b></p>	<p><b>Modul 1 - Visuelle Kommunikation:</b>  <a href="https://login.unibz.it/cas/login?service=https%3A%2F%2F eu.alma.exlibrisgroup.com%2Finfra%2FcasRedirect?ctx=/I eganto">https://login.unibz.it/cas/login?service=https%3A%2F%2F eu.alma.exlibrisgroup.com%2Finfra%2FcasRedirect?ctx=/I eganto</a></p> <p><b>Modul 3 - Theorien und Ausdrucksformen der VK:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-- Marshall McLuhan: Die magischen Kanäle – Understanding Media, Basel (Verlag der Kunst - Fundus) 1995</li> <li>- Marshall McLuhan: Die mechanische Braut. Volkskultur des industriellen Menschen, Basel (Verlag der Kunst) 1996</li> <li>- Flusser, Vilém: Kommunikologie, Frankfurt M. (Fischer Verlag) 2003</li> <li>Baudrillard, Jean: Das System der Dinge, Frankfurt M. und New York (Campus Vlg.) 2001</li> </ul>
<p><b>Weiterführende Literatur</b></p>	<p><b>Modul 1 - Visuelle Kommunikation:</b>  Wir während des Kurses mitgeteilt</p> <p><b>Modul 3 – Theorien und Ausdrucksformen der VK:</b>  Kloock, Daniela ; Spahr, Angela: Medientheorien. Eine Einführung, München (W.Fink Vlg.) 2000</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maar, Christa; Burda, Hubert (Hg.): Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder, Köln (DuMont Vlg.) 2004</li> </ul> <p>zusätzliche Literatur wird in der reserve collection bereitgestellt oder als Kopien / handouts in den Seminaren direkt bereitgestellt, falls erforderlich</p>



## Syllabus

### Descrizione del corso

<b>Titolo del corso</b>	<b>PROGETTO CV – B1</b> <b>D is for Design</b>
<b>Codice del corso</b>	97105
<b>Settore scientifico disciplinare del corso</b>	Module 1: ICAR/13 disegno industriale Module 2: INF/01 informatica Module 3: M-FIL/05 filosofia e teoria dei linguaggi
<b>Corso di studio</b>	Bachelor in Design and Art (L-4)
<b>Semestre</b>	Semestre invernale 2018/19
<b>Anno del corso</b>	2°, 3°
<b>Crediti formativi</b>	22
<b>Modulare</b>	Si

<b>Numero totale di ore di lezione</b>	180 (Modulo 1: 90, Modulo 2: 60, Modulo 3: 30)
<b>Monte ore totale di studio individuale o di altre attività didattiche individuali inerenti</b>	370 (Modulo 1: circa 210, Modulo 2: circa 65, Modulo 3: circa 95)
<b>Corsi propedeutici</b>	<i>Per studenti immatricolati a partire dall'a.a. 2012/13: avere superato tutti i corsi wup</i>
<b>Frequenza</b>	non obbligatoria ma raccomandata

<p><b>Descrizione progetto ed obiettivi formativi specifici: modulo 2 – Interactive &amp; motion graphics</b></p>	<p>Il corso si inserisce nell'area di apprendimento dei corsi "caratterizzanti" (modulo 1 e modulo 2) e "di base" (modulo 3) del curriculum in design.</p> <p><b>DESCRIZIONE DEL PROGETTO</b>  <b>Descrizione del corso modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b>            Una serie di lezioni ed esercitazioni con temi e argomenti direttamente collegati al tema principale del progetto. Ricercheremo e faremo indagini critiche, svilupperemo concetti e scopriremo i principi e gli elementi della progettazione grafica per fare storytelling e brand design per raggiungere i risultati del progetto. Inoltre, il corso esaminerà la corrispondenza tra l'importanza di una cultura grafica connessa alla grafica contemporanea, che copre aspetti della narrazione visiva, l'impostazione tipografica, l'uso della tecnologia analogica e digitale unite ai vecchi e nuovi metodi di comunicazione.</p> <p><b>Obiettivi formativi modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'acquisizione delle conoscenze di base essenziali per poter realizzare un progetto nel campo della comunicazione visiva</li> </ul>
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• avere la capacità di finalizzare l'implementazione di un progetto intrapreso nel campo della comunicazione visiva con le conoscenze di base acquisite nelle materie tecniche e scientifiche</li> <li>• l'acquisizione delle conoscenze di base riguardanti la cultura del design in tutti i suoi aspetti</li> <li>• saper analizzare, progettare e sviluppare progetti nella comunicazione visiva e con la grafica tradizionale</li> <li>• saper sviluppare e realizzare gli aspetti tecnici della comunicazione visiva e della progettazione grafica tradizionali (analogici) e multimediali (tipografia, lettering, impostazione del tipo, impaginazione, tecniche di illustrazione, progettazione dell'informazione, fotografia, imaging e fotoritocco)</li> </ul>
--	--

<b>Modulo 1</b>	-> vedi syllabus in lingua inglese e tedesca
-----------------	--

<b>Modulo 2</b>	<b>Interactive &amp; Motion Graphics</b>
<b>Docente</b>	Gianluca Seta office F3.05.b, e-mail gianluca.seta@unibz.it, tel. +39 0471 015195, webpage <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/34470-gianluca-seta">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/34470-gianluca-seta</a>
<b>Lingua ufficiale del corso</b>	Italiano
<b>Orario di ricevimento/assistenza</b>	Lunedì dalle 13 alle 14 su appuntamento
<b>Lista degli argomenti trattati</b>	<i>Si prega di inserire gli argomenti trattati</i>
<b>Attività didattiche previste</b>	lezioni, esercitazioni, laboratori, progetti,

<b>Modulo 3</b>	-> vedi syllabus in lingua inglese e tedesca
-----------------	--

<b>Risultati di apprendimento attesi</b>	<p><b><i>Risultati di apprendimento attesi relativi al modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics: (Si prega di non cancellare i risultati di apprendimento attesi di seguito elencati. Se si ritiene opportuno, si possono aggiungere o integrare ulteriori risultati di apprendimento previsti dal modulo nel prossimo semestre)</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• essere in grado di finalizzare alla realizzazione di un progetto compiuto nel campo del design della comunicazione visiva le conoscenze di base acquisite in campo tecnico e scientifico (Si prega di specificare l'ambito della disciplina di carattere</li> </ul>
--	---

	<p>tecnico o scientifica del Suo modulo)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sapere analizzare, ideare e sviluppare progetti nell'ambito della comunicazione visiva multimediale (web, video, motion graphics)</li> <li>• sapere analizzare, ideare e sviluppare progetti nell'ambito dell'information design</li> <li>• conoscenza degli aspetti tecnico-scientifici del design per la progettazione grafico-strutturale</li> <li>• conoscenza degli aspetti tecnico-scientifici dell'information design</li> <li>• sapere sviluppare e realizzare gli aspetti tecnici nell'ambito della comunicazione visiva e della grafica sia tradizionale (analogica) che multimediale (tipografia, lettering, layout, tecniche di illustrazione, information design, fotografia, trattamento di immagini e foto ritocco, video, motion graphics, basi di linguaggio di programmazione per la grafica – HTML, CSS, javascript, processing)</li> <li>• comunicare e argomentare ad un livello professionale le ragioni delle proprie scelte e motivarle dal punto di vista formale, tecnico</li> </ul>
--	--

<p><b>Metodo d'esame</b></p>	<p><b>Metodo d'esame relativo al modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b>  presentazione e discussione del proprio lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ originalità</li> <li>■ coerenza</li> <li>■ qualità tecniche per la presentazione</li> <li>■ chiarezza</li> <li>■ influenzare le competenze per il processo durante tutto il semestre:</li> <li>■ sviluppo individuale</li> <li>■ partecipazione attiva e qualità dei suoi contributi</li> <li>■ uso corretto di strumenti e nuove competenze</li> </ul>
<p><b>Lingua dell'esame</b></p>	<p>corrisponde alla lingua d'insegnamento</p>
<p><b>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto</b></p>	<p><b>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto relativi al modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b></p> <p>per il proprio lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- originalità</li> <li>- adeguatezza</li> <li>- qualità estetica formale</li> <li>- qualità tecnica</li> </ul> <p>per la presentazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- clarity</li> <li>- convincimento</li> </ul> <p>per il processo durante l'intero semestre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- qualità delle dinamiche di squadra e ruolo individuale in esso</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sviluppo individuale</li> <li>- partecipazione attiva e qualità dei contributi</li> </ul> uso corretto degli strumenti e nuove competenze
--	--

<b>Bibliografia fondamentale</b>	<p><b><i>Modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</i></b></p> <p>Robert Bringhurst, Gli elementi dello stile tipografico,          Giovanni Lussu, Farsi un libro. Propedeutica          dell'autoproduzione: orientamenti e spunti per un'impresa          consapevole, Stampa Alternativa          Bruno Munari, Da Cosa Nasce Cosa, Editori Laterza          Raymond Queneau, Esercizi di Stile, Einaudi</p>
<b>Bibliografia consigliata</b>	<p><b><i>Modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</i></b></p>