

Im Rahmen des Praktikums ist ein **PRINT**medium oder eine **WEB**präsentation oder ein Kurz**VIDEO** zu erstellen.

Wichtig ist:

Alle benutzten Quellen müssen Copyright frei oder die Rechte sauber geklärt sein. Dazu ist ein Formular auszufüllen und zu unterschreiben. Wurde fremder Content verwendet, ist zusätzlich eine Nutzungsrechtserklärung des Urhebers abzugeben.

Aufgabenstellung

1. PRINT

„Envisioning Information / Visual Explanations“ - der Titel des diesjährigen Themas im Bereich PRINT bezieht sich auf zwei Bücher des amerikanischen Informationswissenschaftlers Edward Tufte. Seine Arbeiten sollen als Inspiration bei der Auseinandersetzung mit der visuellen Vermittlung von Informationen dienen.

Ziel des Praktikums ist wieder die Erstellung eines zusammenhängenden, ca. 8-Seitigen Beitrags zu einem Sammelband. Dabei soll der Umgang mit gängiger Layoutsoftware (Adobe Indesign) erlernt bzw. geschult werden, sowie Grundlagenwissen zur Konzeption und Realisierung von Drucksachen vermittelt werden.

Der gestalterische Fokus soll dabei in diesem Jahr auf der grafischen Visualisierung von Informationen liegen. Hierfür können verschiedene Techniken genutzt werden – sinnvoll ist hier sicher u.a. die Arbeit mit Adobe Illustrator. Jedoch auch andere Techniken (bis hin zur Handzeichnung) können geeignet sein, um anschauliche und thematisch stimmige Informationsgrafiken zu erstellen. Zum Gesamtlayout soll ein begleitender Text von ca. 6.000 - 12.000 Zeichen gehören. Die Ausgangsdaten für die Informationsgrafiken sowie die Texte können beliebigen (sinnvollen) Quellen entnommen werden – eine korrekte Quellenangabe ist jedoch Voraussetzung für den Scheinerhalt.

Teilaufgaben:

- Konzept und Materialsuche
- Layoutkonzept (Scribbles)
- Umsetzung der Infografiken
- Raster für Typographie und Bilder erstellen
- Gestaltung der Einzelseiten in Indesign
- Erstellung von Pdfs
- Druck auf gewähltem Papier, Beschnitt nach Vorgabe
- Abgabe mit Matrikelnummer und Namen - Pdfs auch über die Groupware

Anforderungen:

Den Rahmen bildet ein vorgegebenes Papierformat, damit alle Praktikumsarbeiten später zu einem Buch zusammengefasst werden können. Abgabe:

- gedrucktes, nach Vorgabe beschnittenes Exemplar in Einzelblättern
- druckfähiges pdf (cmyk / 300 dpi)
- pdf für Bildschirmansicht (rgb / komprimierte Bilder)

2. WEB

Im Rahmen des Themenbereichs WEB ist ein Flash-basiertes Online-Spiel zu realisieren.

Die Bearbeitung von der Idee bis zur Realisierung erfolgt in Einzelgruppen (zu je 2-3 Studenten). Innerhalb der ersten drei Wochen nach Praktikumsbeginn (16.04. - 03.05.) ist eine Spielidee zu entwickeln, in Form einer Grobspezifikation zu skizzieren (Spielablauf, Bühne, Spielfiguren, Material) und einzureichen. Anschließend sollen verschiedene Gestaltungsvarianten in der Gruppe entwickelt und diskutiert werden, um schließlich eine davon in gemeinsamer Entwicklung (Arbeitsteilung!) umzusetzen.

Zur technischen und inhaltlichen Unterstützung stehen jeweils die Tutoren zur Verfügung und begleiten die Arbeiten. Zwischenstände werden an festgelegten Pflichtterminen präsentiert.

Teilaufgaben:

Idee entwickeln: Spielablauf, Ziel/Motivation

Vorbereitung: Vorentwürfe, Sammeln von Material (Bilder, Audio), Planung weiterer Materialproduktion (z. B. Audioaufnahme), Grobspezifikation erstellen (Kurzbeschreibung (max. 150 Wörter), Spielablauf, Bühne, Spielfigur(en), benötigtes Material (Audio, Bilder, Texte), Grobentwürfe)

Verschiedene Umsetzungsvarianten entwickeln und diskutieren, Wahl des Siegerentwurfs innerhalb der Gruppe

Feinkonzeption: Feinzeichnung (z. B. in Illustrator oder direkt in Flash), Vervollständigung der benötigten Materialien (Bilder, Audio, Texte)

Umsetzung in Flash

Dokumentation

Anforderungen:

Originalität in Idee und Umsetzung, ansprechende Gestaltung, mit Ton (Musik, Geräusche, etc.)

Gewaltfrei, kein Shooting-Game! FSK 0 !

Realisierung mit Flash, ActionScript 3.0, Abgabe als *.swf und *fla, inkl. aller Rohmaterialien (Grafikdateien, Texte, Audio, etc.)

Optimiert für 600 x 400 (3:2) und Einsatz im Web (optimale Qualität bzgl. Audio, Bildrate, etc.)

Spieldauer: max. 5 Min.

3. VIDEO

NEUE MEDIEN IM ALLTAG | Chance oder Gefahr

Zum Thema soll ein Kurzfilm gedreht werden.

Im Mittelpunkt steht der technologische Wandel im Informationszeitalter und positive bzw. negative Auswirkungen auf die Menschen. Es kann ein persönlicher oder dokumentarischer Hintergrund gewählt werden.

Einige Stichpunkte sollen als Anregung dienen:

Vernetzung, Allgegenwärtigkeit von Technik und Mensch, sozialer Wandel (durch Immersion und Augmented Reality), Wandel in Interaktion/Kommunikation, "der Rechner unterm Kopfkissen"

Besondere Hinweise zu ethischen und qualitativen Ansprüchen aus der Einführungsveranstaltung sind einzuhalten.

Eine Kombination von computeranimierten Elementen und Realfilm ist möglich. Es sollte aber die dadurch in hohem Maße entstehende Mehrarbeit realistisch einkalkuliert werden.

Teilaufgaben:

Idee entwickeln

Rollenfestlegung in der Gruppe am Anfang, Regisseur, Kameramann, Schnitt

Erarbeiten einer Konzeption (Grundzüge der Arbeit, Intention, Mittel zur Umsetzung, Handlungs- und Gestaltungsentwurf)

Planung des Filmes mit Produktionskalender, Drehbuch und Storyboard

Aufnahme des Rohmaterials als DV

Filmschnitt entsprechend Drehbuch und Storyboard

Anforderungen:

Abgabe der Videos als DVD incl. DVD-Menü, in gestalteter DVD-Hülle mit Namen und Matrikelnummern

• Laufzeit des Kurzfilmes 3 min, incl. Vor- und Abspann der insgesamt nicht länger als 15 s lang sein soll.

Video als MPEG2-File in PAL- und DVD-Norm (25 f/s, z. B. 720 x 576, 4:3 oder 16:9) und als WMV-File auf der DVD

Audio im PCM-Format (16bit, Stereo, 48kHz)

Schriftliche Dokumentation des Projektes auf der DVD als PDF-File mit:

Konzeption, Drehbuch und Storyboard,

Erfahrungen und Anmerkungen zu Problemen während der Arbeit, zur Organisation und Produktion,

Selbsteinschätzung des fertigen Filmes

geeignetes Screenshot (als jpg) von Ihrem Video (zur Gestaltung der Ergebniswebseite benötigt)