

Datenfeld	Erklärung
Modulnummer	WP05
Titel	Animationstechnik / Animation Technology
Leistungspunkte	5 LP
Workload	2 SWS SU + 2 SWS Ü 68 Stunden Präsenz 82 Stunden Selbststudium
Verwendbarkeit	Eigener Studiengang Anerkennung für andere Studiengänge gemäß Rahmenstudien- und -prüfungsordnung
Lerngebiet	Fachspezifische Grundlagen
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden kennen die medientypischen Grundlagen von Bewegtbild und wichtige Aspekte der Animationstechnik. Sie entwickeln in diesem Modul analytische, technische und kreative Kompetenzen im Bereich Animationstechnik. Die Studierenden können eigenständig Animationsprojekte kreativ hochwertig und technisch einwandfrei umsetzen. Sie sind in der Lage Animationsprojekte zu planen, konzipieren, managen und können diese selbstständig realisieren bzw. produzieren. Medientypische Animationstechniken als Querschnittsdisziplin von (Web-)Design, Film, Foto, Video, Sound und Multimedia werden experimentell erprobt. In projektbezogenen Übungen lernen die Studierenden moderne Aufnahmetechniken kennen. Animationstechniken werden praktisch erprobt. In einer selbstständigen Projektrealisierung erstellen die Studierenden ästhetisch ansprechende und inhaltlich anspruchsvolle digitale Videos, Animationen, Motion Graphics, usw.
Voraussetzungen	Keine
Niveaustufe	3. oder 4. Studienplansemester
Lehr- und Lernform	Seminaristischer Unterricht Übung Projektarbeit
Status	Wahlpflichtmodul
Häufigkeit des Angebotes	Sommersemester
Prüfungsform	Die Prüfungsform wird nach §19 (2) RSPO durch die Lehrkraft festgelegt. Sofern die Lehrkraft die Prüfungsform nicht am Semesteranfang in der Frist nach §19 (2) RSPO festlegt, gilt folgende Prüfungsform: Projekt (80%) und Projektpräsentation (20%)
Ermittlung der Modulnote	siehe Studienplan
Inhalte	Animationsgrundlagen (Bewegung, Zeit, Timing, Positionierung, Gewichtung, Stage Design, Animationsgestaltung, Schnitt, Montage, Eigenschaften, Editing und Wirkmechanismen) Einführung in die Animationskonzeption, inkl. Storyboarding Digitale Animationstechniken 2D-Animation 3D-Animation Stop Motion Digitale Videos, Animationen, Motion Graphics, etc. Übung/Projekt: Umsetzung eines Animationsprojektes
Literatur	Wird von der Lehrkraft zu Beginn der Lehrveranstaltung bekannt gegeben.
Weitere Hinweise	Das Modul kann auf Deutsch oder Englisch angeboten werden. Bitte beachten Sie die aktuellen Informationen aus dem zuständigen Fachbereich.
Raumbedarf	SU-Sem Ü-PPP-Labor