

Projektaufbau

Der ganze 'info [screen] - Kurs' ist in zwei Teile gegliedert.

Der erste Teil ist mit dem Thema [code] betitelt und dient der Erarbeitung der gestalterischen und technischen Grundlagen (Typo – Farbe – Bild, HTML-Code, GIF-Animation, Dreamweaver, Flash, Interaktion).

Der zweite Teil beinhaltet die Hauptaufgabe die sich der Konzeptgestaltung einer Website oder einem spezifischen Teilaspekt davon (interaktive Visualisierung, Infografik, interaktive Gebrauchsanweisung, Textvisualisierungen, etc.) auseinandersetzen muss.

Aufgaben

Das ganze Projekt gliedert sich in folgende Teile (Zeiten, Dauer, Besprechungs- und Präsentationstermine bitte dem Zeitplan entnehmen):

1a_ [code] Experimente mit HTML-Code (TextEdit)

Mit einfachen, spielerischen Übungen entdecken wir die Grundzüge von HTML-Code und deren visuelle Auswirkungen. Es soll eine kleine Sammlung von Experimenten entstehen. Dieser Teil wird von theoretischen Inputs zum Thema Geschichte, Typografie, Farbe und Bild begleitet.

1b_ [code] Codeauflösung – GIF-Animation (Photoshop, Pixer)

Durch eine (GIF)-Animation soll die 'Auflösung' eines Codes dargestellt werden.

1c_ [code] Webdokumentation – Dreamweaver/HTML

Zum Thema [code] oder einem Teilaspekt daraus soll eine Webrecherche gemacht werden. Die Ergebnisse sollen mit der Gestaltung einer einfachen Website gezeigt werden.

1d_ [code] Interaktive Darstellung – Flash

Ein Aspekt oder eine Erkenntnis aus der Recherche [code] soll mit Hilfe von einfacher Interaktivität dargestellt werden (Gebrauchsanweisung, interaktive Lehrtafel, etc.)

2_ Hauptaufgabe – freie Medienwahl

Bei der Hauptaufgabe kann aus zwei Richtungen ausgewählt werden:

A) Redesign einer bestehenden Website: Dabei liegt das Hauptaugenmerk auf der Neugestaltung der Konzeption, experimentelle Ansätze stehen im Vordergrund.

B) Interaktives Infodesign: Gebrauchsanweisung, Textvisualisierung, Infografik, visuelle Umsetzung eines komplexen Inhalts, etc.

Die präzisen Aufgabenbeschreibungen folgen Schrittweise zur entsprechenden Zeit.

Ziel

Jede Studentin / jeder Student erarbeitet fünf Lösungen zum Thema [code] gemäss Aufgabe. Die Resultate werden jeweils vor der nächsten Teilaufgabe gemeinsam angeschaut und diskutiert. Bei der Hauptaufgabe entsteht ein Konzept mit Gestaltungsbeispielen für das Redesign einer bestehenden Website oder die Visualisierung von Informationsinhalten. Die Hauptaufgabe wird an der gemeinsamen Schlusspräsentation vorgestellt, diskutiert und bewertet.

Adressat

Das Zielpublikum im ersten Aufgabenteil sind primär eure Mitstudierenden. Experimentelle Lösungsansätze können aber eine gute Grundlage für den Hauptteil bieten. In diesem sind die User des world wide web angesprochen, bzw. die spezifischen Gruppen, welche die erarbeiteten Inhalte abrufen.

Film

Zur Auflockerung und als Diskussions- oder Gedanken Anregung schauen wir gemeinsam den Fernsehfilm 'The Silicon Valley Story'

Gestaltung versus Programmierung

Der Schwerpunkt bei sämtlichen Arbeiten liegt immer bei der Gestaltung, unserem Kompetenzbereich. Allerdings werden wir in Grundzügen auch mit technischen Aspekten konfrontiert.

Als GestalterIn ist es wichtig, die Schnittstellen zu Programmierern zu kennen.

Tools

Im Verlauf des Projekts wird mit folgenden Applikationen gearbeitet: Photoshop CS3, Pixer 3, Dreamweaver CS3, Flash CS3, Fetch 5, TextEdit.

Server

Da es sich um ein 'elektronisches Modul' handelt, werden sämtliche Recherchen und erarbeiteten Daten auf dem Server dokumentiert (www.rgbsammelstelle.ch). Dazu wird eine Grobstruktur vorgegeben.

Präsentationstraining

Aufgrund der Erfahrungen aus anderen Modulen, führen wir in diesem Modul ein kurzes Präsentationstraining durch. Die Präsentation ist für GestalterInnen ein wichtiger Punkt, den wir bewerten.

Absenzen

Wir führen eine Absenzenliste. In kritischen Fällen kann diese für die Bewertung von Studierenden, bzw. ihrer Arbeit entscheidend werden.

Dozierende 'info [screen]'

Robert Bossart (Modulverantwortlicher), Flavia Mosele, Yves Sablonier, Miles Peyer und Gäste bei der Präsentation

Bewertung

Für die Bewertung werden alle Arbeiten zum Thema [code] und die Hauptaufgabe einbezogen.

Diverses

Im zweiten Teil des Projekts ist ein Atelierbesuch eingeplant. Voraussichtlich werden wir bei VELVET in Luzern das Webdepartment besuchen (www.velvet.ch).