

Projektaufbau

Das ganze 'info [screen] - Modul' ist in zwei Teile gegliedert. Der erste Teil steht unter dem Thema [code] und dient der Erarbeitung von gestalterischen und technischen Grundlagen (Typo – Farbe – Bild, HTML-Code, GIF-Animation, Navigation, Dreamweaver, Flash, Interaktion).

Der zweite Teil beinhaltet die Hauptaufgabe in der wir uns mit der Konzeptgestaltung einer Website auseinandersetzen.

Aufgaben

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

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

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' oder ein Ablauf 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 – Website

Gestaltung einer Microsite für den Fachbereich Graphic Design, welche vorallem den gestalterischen Aspekt der Abteilung adäquat repräsentiert. Die Aufgabe ist quasi als interner Wettbe-

werb zu verstehen; es besteht für die Siegerin / den Sieger, die Möglichkeit der Umsetzung und des Unterhalts der Website.

Die präzisen Aufgabenbeschreibungen folgen Schrittweise zur entsprechenden Zeit.

Ziel

Jede Studentin / jeder Student erarbeitet vier Lösungen zum Thema [code] gemäss Aufgabe. Die Resultate werden jeweils vor der nächsten Teilaufgabe gemeinsam angeschaut und diskutiert.

Bei der Hauptaufgabe entsteht ein ausführbares Konzept für den Fachbereich Graphic Design. Dieser ist unser Auftraggeber. 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, vorwiegend potenzielle, zukünftige Studierende, potenzielle Kunden aber auch Schulinterne, Personen anderer Teilschulen, oder Ehemalige.

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 CS4, Dreamweaver CS4, Illustrator CS4, Flash CS4, TextEdit, SEEdit, Pixer 3 und Cyberduck 3.1.2 (Freeware unter www.macupdate.com)

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.

Präsentation

Die Präsentation ist für GestalterInnen ein wichtiger Punkt, den wir bewerten. Wir bieten im Vorfeld die Möglichkeit, die Präsentation mit einer Dozentin/einem Dozenten zu besprechen und/oder zu planen.

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, Richard Frick, Urs Unternährer (Beratung extern, technische Unterstützung und Gast bei der Schlusspräsentation)

Bewertung

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

Die Bewertungskriterien sind vom Studiengang Graphic Design wie folgt festgelegt worden:

1. Intensität der inhaltlichen und gestalterischen Auseinandersetzung (Entwicklungs- und Arbeitsprozess)
2. Übereinstimmung von Form und Inhalt/Angemessenheit des Ausdrucks
3. Eigenständigkeit und Originalität der Arbeit
4. Formale und ästhetische Qualität der Umsetzung
5. Schlüssigkeit der Konzeption und Funktionalität

Diverses

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