

Projektaufbau

Das ganze 'info [screen] - Modul' dauert sieben Wochen und steht unter dem Thema 'Data Sampling & Data Narratives'. Die erste Woche ist in den Workload vorgelagert und dient vor allem der 'Datenerhebung' oder dem 'Sammeln'. Eine anschließende Theoriewoche unterbricht das Modul in der zweiten Woche. Danach werden kontinuierlich die screenspezifischen gestalterischen und technischen Grundlagen vermittelt (Typo – Farbe – Bild, HTML-Code, GIF-Animation, Navigation, Dreamweaver, Flash, Interaktion). Gleichzeitig wird das gesammelte Material gesichtet, dokumentiert und in einer Screenanwendung umgesetzt.

Aufgaben

Für das diesjährige Screenmodul soll eine Datenerhebung gemacht oder eine Sammlung angelegt werden (aus diesen zwei Richtungen wählen). Dazu ist ein adäquates Thema zu wählen, welches den persönlichen Interessen entspricht. Die erhaltenen Daten und Erkenntnisse oder die entstandene Sammlung soll mit einer interaktiven Grafik oder mit einer Website dargestellt werden. Das ganze Projekt gliedert sich in folgende Teilbereiche (Zeiten, Dauer, Besprechungs- und Präsentationstermine bitte dem Zeitplan entnehmen):

1. Themenwahl (16.02.)

Entscheid für 'Datenerhebung' oder 'Sammlung'; Inhaltsthema entscheiden, ev. Recherche

2. Datenerhebung/Sammlung (bis 19.02. Stufe 1, bis 05.03. Stufe 2)

Sammlung anlegen oder Datenmessung/Datenerhebung vornehmen.

3. Sichtung und Dokumentation

Die Daten/Sammlung soll(en) 'ausgelegt' und gesichtet werden. Anschliessend muss eine Dokumentation erstellt werden (als PDF auf Server). Diese bildet die Idee, die Methode (Vorgehensweise) und mögliche Resultate ab (Text und/oder Bilder)

4. Screen-Umsetzung

Das gesammelte Material soll in einer interaktiven Darstellung umgesetzt und erklärt werden, ev. ergeben sich auch 'Spielemöglichkeiten'. Die Darstellung muss in ein HTML-File eingebettet sein, damit diese online abrufbar ist. Ausserdem soll das Dokumentationsmaterial in freier oder anderer Form enthalten sein. Zusätzlich sind ein oder mehrere Punkte mit Hintergrundinformationen zum gewählten Thema abzubilden.

Als Alternative kann die Umsetzung in einer Website gewählt werden (ev. vor allem 'Sammeln'). Die aufgeführten Punkte (Doku/Vorgehen und Hintergrundinfos) müssen enthalten sein.

Beispiele (siehe auch separates PDF)

Beispiele 'Data Narratives/Datenerhebung':

- Einen Fussgängerstreifen über eine bestimmte Zeitdauer oder immer zur gleichen Zeit beobachten (Fotos) und z.B. auswerten, zu welcher Zeit wieviele Leute auf welcher Seite warten, wieviele Taschen, Mappen, Kinderwagen mitgeführt werden, aus welcher Richtung die Leute kommen, etc.
- Einen öffentlichen Platz beobachten und die darauf vorzufindenden Objekte (Plakate, Parkbank, Abfalleimer, etc.) in Abhängigkeit der Tageszeit und der beanspruchten Nutzung verschieden gross darstellen.

Beispiele 'Data Sampling/Sammeln':

- Kassabons von versch. Einkaufsläden sammeln und nach Kriterien vergleichen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede darstellen (Layout, Typo, Farbe, etc.) (Sammelort ev. einschränken)
- Türklinken 'sammeln' (Fotografie), Verwedung und Funktion klären, vergleichen/analysieren/gruppieren, Formen darstellen, ev. abstrahieren, etc.

Ziele

- komplexe Sachverhalte/grössere Datenmengen klar und logisch darstellen
- die interaktiven und sequentiellen Möglichkeiten für diese Darstellungen nutzen
- Website gestalten und erstellen
- sreentypische Tools beherrschen

Adressat

Das Zielpublikum kann je nach Themengebiet sehr vielschichtig sein und kann selbst definiert werden. In erster Linie wird es aber während des Projekts das Schulumfeld sein.

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, SEEedit, Pixon 3 und Cyberduck 3.4.1 (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/info-screen10). 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 entscheidend werden. Mindestens 80% des Unterrichts müssen besucht sein.

Dozierende 'info [screen]'

Robert Bossart (Modulverantwortlicher), Gelinda Paganini, Flavia Mosele (Bildschirm-Typografie), Gast N.N.

Bewertung

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

Um das Modul zu bestehen, müssen alle Teilaufgaben und die Hauptaufgabe erfüllt werden, sowie mindestens 80% des Unterrichts besucht werden.

Atelierbesuch und Gäste

In der zweiten Hälfte des Projekts ist ein Atelierbesuch vorgesehen. Nach Möglichkeit wird jemand von diesem Atelier im Vorfeld der Präsentation auch die Möglichkeit bieten, an einem Nachmittag eure Arbeiten zu besprechen.

An der Präsentation wird sie/er zusätzlich anwesend sein.

N.N.