



NEW DESIGN
UNIVERSITY
PRIVATUNIVERSITÄT DER WKNO

WAHLMODULE WINTERSEMESTER 2025/26

1. TURNUS: 08.10.25 - 19.11.25 - MITTWOCH NACHMITTAGE
2. TURNUS: 26.11.25 - 14.01.26 - MITTWOCH NACHMITTAGE

WAHLFÄCHER IM 1. TURNUS:

BUSINESS ENGLISH

RORY TRAUT

FÜR: IA, EE, MxD, DHMK, MAIK

- Case studies designed to improve Customer Service skills i.e. Email, Video Conferencing, Telephone, Face to Face, with emphasis on professionalism and problem solving skills.
- Writing a CV, cover letter, and motivation letter fitting to relevant study direction, internships, or professional positions.
- Effective English presentation delivery through numerous group presentations.
- Email and Telephone correspondence practice from areas of Accounting, Project Management, Human Resources, Sales, Administration, Technical Service Solutions, etc. with emphasis on verbal communication in the workplace.
- Start-up analysis project reviewing important business models and concepts.
- The role of automation and implementation of business strategies and marketing strategies (Social media and design).
- Globalization and what it means for your business strategy– a generalized overview of the interaction among companies, and governments worldwide with emphasis on Austria, the European Union, North and South America, Africa and Asia.

Upon completion of the course, students should be more knowledgeable and well rehearsed in basic scenarios of Business English, feel more confident in speaking with improved pronunciation, acquire the necessary knowledge of domestic and international corporate structures, basic multimedia marketing and social media branding skills, polite and factual English.

Studying business English allows students to develop English language skills that are useful in an office or other business environments in Austria or abroad. By understanding the communication skills needed in the workplace, you can gain the confidence to build strong relationships with your colleagues and clients through workplace behavior, presentations, and modern business activities.

BUSINESS EVENTS 2.0

PHILIPP DUKEK

FÜR: IA, EE, MxD, DHMK, MAIK

ONLINE

90% aller Veranstaltungen weltweit sind Business-Events.

In dieser Lehrinheit werden die wichtigsten Bestandteile von Business-Events, insbesondere der technische Aspekt und die Organisation, vorgestellt.

Lehrinhalte:

- Arten von Business-Events und deren Anforderungen
- Analyse und Auswahl von passenden Locations
- Incentive-Events
- Technische Ausstattung von Business-Events mit dem Schwerpunkt auf audiovisuelle Komponenten
- Gestaltung von Messeständen und Präsentationsflächen

Der Unterricht findet in Form von Vorträgen, sowie kleinen Projektarbeiten statt

DRAWING CONVERSATIONS

BARBARA EICHHORN

FÜR: IA, EE, MxD, DHMK, MAIK

Zeichnung ist eines der unmittelbarsten und gleichzeitig intimsten Medien, um Gesehenes, Erlebtes, Gedanken und Gefühle sichtbar zu machen. Zeichnen beinhaltet die Fähigkeit des aufmerksamen Beobachtens und Betrachten. Es schärft eine Form der Wahrnehmung, die das eigene Wissen und Können erweitert, um (neue) Zugänge zu unserem Alltagsverständnis und Weltzugang zu schaffen und bildet so die Grundlage für jegliches gestalterische Schaffen. Zeichnung ist zugleich Denk-Raum, Experimentierfeld und Kommunikation mit dem eigenen Ich und dem Wir.

Zeichnerischen Übungen, sowohl individuell als auch im Kollektiv, im Innen- und Aussenraum, führen zu unterschiedlichen Situationen, die die Wechselbeziehung von Zeichnung, Körper, Raum und Ort untersuchen und die Wahrnehmung für Räume, soziale Umgebungen und Atmosphären sensibilisieren.

Wie nehmen wir Raum wahr?

Wie bewegen wir uns im Raum?

Welchen Raum bildet unser Körper? Ist er die Verbindung zwischen Innen und Aussen, Privat und Öffentlichkeit?

Weichen Impuls eines bestimmten Raumes oder Ortes treibt die Zeichnung an?
Was passiert, wenn wir mit oder von dem Körper ausgehend zeichnen?
Wie wird in diesem Moment Kommunikation formuliert und verstanden?
Wie wird der Begriff des Einzelnen innerhalb eines kollektiven oder gemeinschaftlichen Zeichenprozess umgebildet?

WE CARE - INNOVATIVE IDEEN UND PROTOTYPEN FÜR DEN PFLEGESEKTOR

**CLEMENS KERSCHBAUM, BERTRAM LIST
FÜR: IA, EE, MxD, DHMK, MAIK**

In einer Zeit wachsender Belastung im Gesundheitssektor ist es entscheidend, Räume zu gestalten, die die Bedürfnisse der Menschen, die in ihnen arbeiten, ernst nehmen. Dieses interdisziplinäre Wahlpflichtfach richtet sich an Studierende aller Studiengänge und Semester, die an der Schnittstelle von Forschung, Design, Materialkultur und künstlicher Intelligenz arbeiten möchten. Ausgehend von aktuellen Forschungsergebnissen der WU Wien zum Thema „New Work im Krankenhaus“ entwickeln die Teilnehmenden innovative Designkonzepte, die auf reale Herausforderungen im Klinikalltag antworten.

Ziel ist es, aus vorhandenen Forschungsdaten nutzerzentrierte räumliche Interventionen, gestalterische Strategien und Materialkonzepte für das Gesundheitssystem zu entwickeln – stets mit Blick auf die Menschen, die darin agieren. Dabei agieren die Studierenden im Spannungsfeld zwischen datenbasierter Analyse, gestalterischer Intuition und dem kreativen Einsatz von KI-Tools.

Lernziele:

- Fähigkeit, wissenschaftliche Forschung in gestalterische Ansätze zu übersetzen
- Methodenkompetenz in Co Design, Design Thinking und Human Centered Design
- Sicherer Umgang mit KI-Tools zur Unterstützung kreativer Prozesse
- Entwicklung nutzerzentrierter Designlösungen für komplexe Systeme wie das Krankenhaus
- Tieferes Verständnis von CMF–Strategien im Gesundheitskontext
- Förderung von Reflexionsfähigkeit, kritischer Haltung und interdisziplinärem Denken

WUNSCHRÄUME GESTALTEN: PERSÖNLICH, POETISCH, POLITISCH – SPIELERISCH

**ELLA FELBER
FÜR: MAIK, 5. SEMESTER: IA, MxD, DHMK**

Wofür wünsche ich mir Raum? Für Trauer? Für Wut? Für Tanz? Welche Art von Tanz? Wer bewegt sich hier? Und wo ist 'hier'? Oder wünsche ich mir Raum für Austausch mit anderen queeren Menschen? Oder nur für mich, wenn mir alles zu viel wird? Oder für genau 3 Freund*innen? Oder für 12 Bekannte? Oder 200? Warum ist mir genau dieser Wunschraum wichtig?

In dieser Lehrveranstaltung formulieren wir räumliche Wünsche: Was ist an diesem Ort möglich, das woanders nicht möglich ist? Wie sieht es dort aus? Wo befindet sich dieser Ort? Ausgehend von eigenen Erfahrungen entwickelt jede*r Teilnehmer*in einen Wunschraum. Zusammen bilden diese Orte ein Netzwerk von unterschiedlichen, spezifischen Wunschräumen.

Spielerische Schreibaufgaben helfen uns, persönliche, poetische und politische Dimensionen einzufangen. Gemeinsam betrachten wir ausgewählte Architekturprojekte im Detail und analysieren deren räumliche Qualitäten. Wir lesen Auszüge aus theoretischen und literarischen Texten. Wir überlegen, wie solche Projekte (selbst) initiiert werden, was uns dabei im Weg steht, und welche Rollen wir als Gestalter*innen einnehmen könnten. So entsteht im Laufe der sechs Einheiten ein Netzwerk von Wunschräumen in fragmentarischen, multisensorischen Entwürfen.

WAHLFÄCHER IM 2. TURNUS:

ARCHICAD GRUNDKURS

**DAVID UDOVCIC
FÜR: IA, EE, MxD, DHMK, MAIK
ONLINE**

In der Lehrveranstaltung wird der Umgang mit ARCHICAD erlernt.
Zudem wird auf die Thematik von BIM (Building Information Modeling) eingegangen und folgende Werkzeuge, Befehle und Themen behandelt:

- 1.1 Einführung in ARCHICAD
- 1.2 3D–Modus
- 1.3 ARCHICAD Zeichentechniken.
- 1.4 Numerische Koordinateneingabe
- 1.5 Wände

- 1.6 Decken
- 1.7 Bearbeiten von Objekten - Bewegen
- 1.8 Bearbeiten von Elementen - Verändern
- 1.9 Geschoße
- 1.10 Schnitte, Ansichten
- 1.11 Fenster & Türen
- 1.12 Objekte
- 1.13 Stiegen
- 1.14 Ebenen & mehrschichtige Bauteile
- 1.15 Dächer
- 1.16 Bemaßung
- 1.17 Raumwerkzeug
- 1.18 2D Werkzeuge
- 1.19 Textwerkzeug und Etiketten

Die Lehrveranstaltung dient der Erreichung folgender Ziele:

- Umgang mit dem Programm ARCHICAD
- Einführung in die Thematik von BIM (Building Information Modeling)

Nach erfolgreicher Beendigung der Lehrveranstaltung soll der/ die Studierende in der Lage sein:

- Eigenständig das Programm bedienen zu können
- ein Gebäude zu Modellieren und daraus die erforderlichen Plandarstellungen zu generieren (Grundriss, Schnitt, Ansichten, Axonometrie, Perspektive)

HYBRID-EVENTS / LIVE-STREAMING

PHILIPP DUKEK

FÜR: IA, EE, MxD, DHMK, MAIK

Die Corona-Krise hat uns gezeigt, wie abhängig unser wirtschaftliches und kulturelles Leben von einer intakten, gesunden Umwelt beeinflusst wird. Besonders die Event-Industrie muss hier kreativ und innovativ werden und auf die neuen Anforderungen reagieren.

Hybride Events, die Elemente aus der realen, analogen Welt nimmt und diese mit digitalen Inhalten zu einem neuen Event-Format kombiniert sind hier ein Lösungsansatz.

Das Live-Streaming von Veranstaltungen spielt hierbei eine essentielle Rolle, um Leute aus nah und fern miteinander zu vernetzen.

Die Termine beinhalten folgende Themen:

- Gestaltung von hybriden oder rein virtuellen Veranstaltungen
- Programmierung und Planung eines hybriden Events
- Planung der technischen Parameter für eine Veranstaltung mit Live-Streaming (Lichtsetzung, Kameraauswahl, Mikrofonierung, Ton- und Videotechnik, sowie Streaming-Plattformen)
- Einsatz von spezieller Medientechnik bzw. Videoeffekten (Green-Screen, Teleprompter usw.)

KÜNSTLERISCHES GESTALTUNGSPROJEKT

BARBARA EICHHORN

FÜR: IA, EE, MxD, DHMK, MAIK

Zu Haus im Wald

Grundlage in dieser Lehrveranstaltung ist das Zeichnen von Pflanzen, das Zeichnen von und/oder in der Natur. Naturstudien haben unter anderem die Aufgabe, Realität möglichst genau wiederzugeben und das Sehen zu schulen. Aufmerksames Beobachten und Betrachten schärft und sensibilisiert zugleich unsere Wahrnehmung und schafft so Zugänge zu unserem Alltagsverständnis und Weltzugang. Naturstudien beinhalten die Auseinandersetzung mit der Form, dem Rhythmus, der Komposition und der Abstraktion und kann auch immer eine Quelle für jegliche weitere kreative Formulierungen sein.

In diesem Sinn soll ein zeichnerischer Prozess stattfinden, der bei der klassischen Naturstudie beginnt und in der freien Gestaltung einer individuellen Idee endet. Es können auch Querverbindungen zu Aufgaben und Projekte anderer Lehrveranstaltungen entstehen.

Einführung in das zeichnerische Verständnis

Entwicklung zeichnerischer Kompetenz

Entwicklung differenzierter Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeiten

Fähigkeit zur kritischen Auseinandersetzung mit der eigenen Arbeit

Verständnis für Gestaltung als allen Lebensbereichen immanentes Prinzip

STUDIOFOTOGRAFIE

MICHAEL SAZEL

FÜR: MAIK, 5. SEMESTER: IA, EE, MxD, DHMK

In der Lehrveranstaltung werden folgende Themen behandelt:
Visuelle Gestaltung in den Bereichen Architektur- Portrait- und Produkt-Fotografie.

Die Lehrveranstaltung dient der Erreichung folgender Ziele:
Vermittlung von Kenntnissen in den Bereichen Architektur- Portrait- und Produkt-Fotografie.

Mit folgenden Inhalten:

- Kamera- und Lichttechniken
- im Studio und On Location
- einfache Bildbearbeitungstechniken
- mit Spiegelreflex- und Systemkameras

Die Kenntnisse werden anhand von einzelnen Projekten erarbeitet.

Das Erstellen eines eigenen Portfolios soll unterstützt werden.

Eine eigene Spiegelreflex- oder Systemkamera ist von Vorteil, jedoch nicht verpflichtend notwendig.

Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung soll der/die Studierende in der Lage sein, einfache fotografische Projekte (inklusive der Bildbearbeitungen) selbstständig zu konzipieren, zu planen und umzusetzen.

WAHLFÄCHER AN SONDERTERMINEN:

AFTER EFFECTS I - VIDEO MANIPULATION,

TRACKING & 3D-RAUM

MARTIN LORENZ

FÜR: IA, EE, MxD, DHMK, MAIK

SAMSTAGE: 08.11., 29.11., 13.12

Allgemeine Funktionsweise, GUI, Import, Keyframeanimation, Rendering, Parenting, Shortcuts, Retiming, Mattes, Basis Farbkorrektur, Effektebenen, Masken, 3D Raum, 3D Layer, Kameras, Lichter, Video Tracking, Greenscreen, Screen Replacement, Compositing, etc.

Der Kurs beginnt mit einer Einführung in das Programm und einem Überblick über die Arbeitsumgebung. Anschließend werden schrittweise Grundkompetenzen erar-

beitet und in kleinen Arbeitsbeispielen gefestigt. Im Wintersemester liegt unser Fokus auf "Video Manipulation, Tracking und 3D Raum". Im Sommersemester widmen wir uns der "Animation von Shapes, Schrift und Charakteren".

Das abschließende Arbeitsbeispiel ist ein personalisiertes Videoprojekt, in dem alle erlernten Techniken kombiniert werden.

A.I. BASED DESIGN STRATEGIES

ERIK ELTNER

FÜR: MAIK, 5. SEMESTER: IA, EE, MxD, DHMK

VORAUSSETZUNGEN: RHINO 7 KENNTNISSE

SAMSTAGE: 15.11., 22.11., 06.12.

Das Wahlfach "A.I. Based Design Strategies" widmet sich dem korrekten und effektiven Arbeiten mit Künstlicher Intelligenz im Designbereich. Im Kern soll den Teilnehmenden vermittelt werden, wie man als Designer*in, AI als ein Werkzeug verwenden kann, welches eine Erweiterung der eigenen Fähigkeiten ist, und kein Ersatz für einen selbst.

Es sollen verschiedene AI Tools verwendet werden, welche in ihrer Gesamtheit einen Workflow ergeben, welcher sich auf viele kreative Prozesse im Designbereich anwenden lässt. Darunter ComfyUI, Adobe Firefly und ChatGPT.

Im Laufe des Kurses werden verschiedenen Workflows gemeinsam erarbeitet, welche einerseits das Verständnis gegenüber dem Arbeiten mit AI festigen, aber auch kreative Anwendungen finden. Unter diesen Workflows wird sich eine Möglichkeit finden aus vorhandenen 3D-Innenräumen (Clay Render) eine gezielt gestaltete Visualisierung zu generieren, realistische Möbel Visualisierungen anhand von simplen Handskizzen sowie iteratives Pattern-design mit genauem Einfluss auf den Output. Als übergreifendes Lernziel soll auch das richtige Prompts vermittelt werden.

Die Inhalte des Wahlfaches soll Teilnehmenden Werkzeuge vermitteln, welche ihre Fähigkeiten als Designer*innen erweitern.

CRAFTS WORKSHOP

HERMANN SEISER / AGNES KIMESWENGER-KILYENFALVI

FÜR: IA, EE, MxD, DHMK, MAIK

SAMSTAGE: 04.10., 11.10., 18.10.

VORAUSSETZUNG: 1. JAHR MUSS POSITIV ABSOLVIERT SEIN

Plastische Formung von Schriftzügen

Der konkrete Workshop setzt sich mit der plastischen Gestaltung von Schriftzügen auseinander. Das Thema ist von disziplinübergreifendem Interesse:

Schriftkultur, integriert in die Baukultur, ist uraltes und zugleich aktuelles Thema gestalterischer Auseinandersetzung. Die in den Bau integrierten Schriftzüge über Läden sind wunderbares Beispiel wie sich Schrift und Bau wechselseitig ergänzen und wesentlich zu Ausdruck und Atmosphäre der Gesamterscheinung – ja der Strömungen – beitragen. Die Erfahrungen der Studierenden aus unterschiedlichen Studiengängen können hier auf erfreuliche Weise zusammen fließen.

Hier liegt der Fokus auf der handwerklich-plastischen und technischen Umsetzung von Schriftzügen – also um Fragen der plastischen Qualität, um Fragen der Verwendung von- und des Umgangs mit Materialien und nicht zuletzt um Techniken der Formung und Abformung und – unablässig damit verbunden – das plastische dreidimensionale Denken mit positiver und negativer Form.

Die Schriftzüge und Inhalte sind frei wählbar. Die Studierenden können von bestehenden Schriften ausgehen, die sie idealerweise mit der freien Hand an das richtige Maß anpassen oder auch modifizieren. Ebenso sind eigenständig skizzierte Entwürfe möglich. Maß und Proportion werden mit der Lehrveranstaltungsleitung festgelegt. Maximale Größenordnung 20x30cm.

Die Umsetzung erfolgt im Rahmen der gegebenen Möglichkeiten über plastische, bzw. skulpturale Verfahren, durch additiven Aufbau (Modellieren, Auftragen, etc.) oder durch subtraktives Hervorholen aus dem Material (Schneiden, kratzen, etc.). Wesentliches Material der Formung kann Ton, Gips sein. Material der Abformung wird Gips sein. Material des gestalteten Stückes wird in der Regel Gips oder Beton sein, und kann in Farbe, Struktur und Patina noch bearbeitet werden.

Ziele:

Plastische Auseinandersetzung mit Schriftzügen, Umgang mit verschiedenen Materialien, die sich zur plastischen Bearbeitung eignen, Techniken der Abformung und des Abgusses, des farblichen Fassens oder Patinierens.

DRUCKGRAFIK

NIKOLAUS TOPIC-MATUTIN

FÜR: IA, EE, MxD, DHMK, MAIK

TERMINE: 22.10., 05.11., 08.11., 15.11.

DURCHFÜHRUNGORT: TEILWEISE KUNSTMÜHLE, 3192 HOHENBERG (FÜR

DIE ANREISE IST SELBST ZU SORGEN)

Einheit 1 und 2: Einführung

Das Wort und seine Tradition, Wissen und seine Verbreitung

Von der handschriftlichen Kopie zum digitalen Ausdruck

Einführung in die Geschichte des Drucks

Kommerzielle und kunsthandwerkliche Drucktechniken

Ausblick: Digitale Welt: neue Techniken – alte Probleme?

Für diesen, an zwei Nachmittagen angesetzten – Teil der Lehrveranstaltung wird an jeden teilnehmenden Studierenden ein Thema für kurzes Referat für einen Teilbereich des Gesamtstoffes vergeben, das in der Lehrveranstaltung gehalten und im Gespräch mit dem Vortragenden ergänzt und ausgebaut wird.

Einheit 3: Techniken des Flachdrucks: Lithografie und verwandte Verfahren in der praktischen Arbeit

Wir machen eine Lithografie – vom Entwurf zum fertigen Druck

Diese Einheit findet in der Neuhauser Kunstmühle, 3192 Hohenberg statt

Einheit 4: Der Tiefdruck: Der Kupferdruck und verwandte Techniken in der Praxis

Auch diese Einheit findet in der Neuhauser Kunstmühle, 3192 Hohenberg statt

Wir erarbeiten eine Radierung – vom Entwurf bis zum Druck.

Die Vermittlung von theoretischem und praktischem Wissen zur Geschichte des Druckens. Modernes Kunsthandwerk: Flach – und Tiefdruck

Sensibilisierung: Vermittlung von Wissen und Meinung – ermöglicht durch Handwerk und Technik Grundlegende Kenntnisse der kunsthandwerklichen Drucktechniken in Flach – und Tiefdruck.

EINFÜHRUNG IN ADOBE CREATIVE SUITE - VISUAL STORYTELLING: GESTALTEN / PRÄSENTIEREN MIT ADOBE ILLUSTRATOR & INDESIGN

CORINNA DANNINGER

FÜR: IA, EE, MXD, DHMK, MAIK

SAMSTAGE: 04.10., 11.10., 18.10.

In diesem Wahlfach lernen die Teilnehmer*innen den professionellen und programm-übergreifenden Umgang mit Adobe Illustrator und InDesign. Anhand praktischer Beispiele wird vermittelt, wie Inhalte grafisch ansprechend aufbereitet und durch Storytelling wirkungsvoll präsentiert werden können. Im Fokus steht die Erstellung eigener Präsentationen oder Portfolios – von der ersten Idee bis zum fertigen PDF-Dokument.

Neben grundlegenden Gestaltungstechniken werden wichtige medientechnische Grundlagen wie Farbtheorie, Auflösung und Dateiformate vermittelt. Darüber hinaus erwerben die Teilnehmer*innen ein grundlegendes Verständnis von grafischem Design, lernen gestalterische Do's and Don'ts kennen und setzen sich mit der Wirkung von Schriften, Farben und Layoutprinzipien auseinander. Der Kurs bietet Raum für eigenständiges Arbeiten und eine kreative Umsetzung der eigenen Ideen.

Kerninhalte:

- Grafik Design: Einführung in Typografie & Komposition
- Storytelling in Präsentationen
- Medientechnische Grundlagen in Adobe Programmen: Farbtheorie, Bildauflösung, Dateiformate
- Pixel vs. Vektorgrafik (Adobe Illustrator)
- Seitenlayouts (Adobe InDesign): Aufbau von Layouts für Präsentationen, Portfolios, Plakaten
- Druckvorbereitung und PDF-Export
- Non-destruktiver Workflow und Dateioorganisation

Programme:

Adobe Illustrator (Vektorgrafiken, Infografiken, Illustrationen, Plandarstellungen)

Adobe InDesign (Layouts, Präsentationen: digital & analog, Portfolios)

Andere Programme (z.B. Adobe Photoshop, Miro, Canva, sowie Schnittstellen zu CAD Programmen) werden ggf. kurz erwähnt, aber nicht im Kurs verwendet.

Einführung in die Programme Adobe Illustrator und Adobe InDesign zur Erstellung von Präsentationen, Portfolios und Illustrationen. Die Teilnehmer*innen erarbeiten ein eigenes Mini-Projekt und lernen dabei die Grundlagen visueller Gestaltung und der Programmfunktionen kennen.

Nach Abschluss des Wahlworkshops sollen die Studierenden die grundlegenden Methoden und Werkzeuge der Pixel- und Vektorgrafik sicher anwenden können und ein Gespür für die Gestaltung überzeugender, grafisch ansprechender Layouts entwickelt haben.

HOLZTECHNOLOGIE I

PAUL STEMBERGER

FÜR: IA, EE, MXD, DHMK, MAIK

TERMINE: 26.01., 27.01., 28.01.2026 (SEMESTERFERIEN)

Beginnend mit dem vermeintlich profan wirkenden Thema „Wachstum“, über die Diversität, allein schon der heimatischen Arten, den unterschiedlichsten Methoden zur Ernte, Trocknung und Verarbeitung, bis hin zu bekannten oder vielleicht auch unüblicheren Möglichkeiten der Verwendung, wird ein auf die Bedürfnisse der Teilnehmerinnen zurechtgeschürtes Wissenspaket farbenfroh vermittelt.

Nicht das Erlernen von Daten und Fakten stehen im Fokus dieser gemeinsamen, – wenn man möchte intensiven– Tage, sondern vielmehr zu erleben, veranschaulicht zu bekommen und somit zu begreifen, was das Genie Natur uns da mit dem Geschenk Holz eigentlich an ungeheuren Möglichkeiten in die Hände gelegt hat.

Aus dem Themenkatalog:

- Ein Hauch von Holzbiologie: Struktur, Aufbau, Funktionsweise
- Zwischen Akustikdecke und Zahnstocher: Große und kleine Einsatzmöglichkeiten des Werkstoffes für alle sowie speziell für NDULerInnen
- Folgeprodukte: Holzschicht, Spanplatte, [Toilette]Papier & Co, Wurzelmasercockpit
- Vom Baum zum Brett und noch viel weiter: Formgebende Bearbeitungsarten, ihre Zwecke sowie entsprechende Maschinen und Werkzeuge
- Herausforderung „ökologisch vertretbares Erschaffen“ / Chance Holz / Gewinnung als Werkstoff
- Wald/Baum/Strauch – Habitat, Rohstofflieferant, Ökosystem
- Status quo und Potential regionaler und globaler Holz-Ressourcen

Die AbsolventInnen sollen neben einem faktischen Grundwissen bezüglich der Materie vor Allem jene Informationen mitnehmen, welche sich nicht jederzeit ganz hervorragend als Tabellen aus dem WWW abrufen lassen, also vornehmlich ein Abschätzungsvermögen dafür, was Holz kann, wo es seine kleinen Tücken und seine Schwächen hat und wie man selbigen begegnet. Darüber hinaus wird künftig bei der Entscheidung, ob Holz als Material für bestimmte Zwecke in Frage kommt, oder nicht, das Wissen über Aussehen, Qualitäten, aber auch Mankos der diversen Hölzer hilfreich sein.

POWER OF COLOUR

PATRICIA HEPP

FÜR: IA, EE, MxD, DHMK, MAIK

TERMINE: 08.11., 22.11., 29.11.

Themen:

Vorlesungen über Farbe in unserem Umfeld und in der kreativen Praxis

Kleinere Projekte und Experimente

Debattieren über Farbe

Lernen über Beispiele aus Kunst, Architektur und Design

Wie machtvoll und ermächtigend Farbe sein kann

Im Wahlfach erforschen wir die Wahrnehmung von Farbe, untersuchen die Codesysteme über die wir kommunizieren und wie wir Farbe in unserer kreativen Praxis einsetzen können. Inspiriert von Vorlesungen und Diskussionen über die verschiedenen Aspekte der Farbe in Kunst, Wissenschaft und Soziologie starten wir ein Laboratorium mit einer Reihe von analogen Übungen und kurzen Projekten.

Gerade wenn wir uns entscheiden uns ganz in Schwarz zu kleiden, betonen wir damit eher unsere Silhouette als unsere atmosphärische Wirkung. Es steht zur Debatte ob die Zeichnung, die Kontur im Design bedeutsamer ist als die Farbe, und ob Farbe eher eine Illusion ist die subjektiv wahrgenommen wird.

So wie der Lichteinfall durch das farbige Kathedralenfenster die Gläubigen in eine Art Ekstase versetzen kann, werden wir durch eine "gute" Farbkombination emotional bewegt. Farbe ist mehr als die bloße Outline, Farbe hat Power, und diese Energie der Farbe wollen wir erforschen. Wir wollen die Wirkung von Farbe auf unsere Emotionen, Stimmungen und Wünsche erforschen und was wir mit unserer Farbwahl kommunizieren können.

Mitbringen zum ersten Meeting:

Bringe deine Lieblingsfarbe mit, anschaulich als Farbfläche oder Objekt,

und erzähle die Geschichte zu dieser Farbe.

Erstmal werden wir individuell bevorzugte Farbkombinationen sammeln. Um dann die Wirkkraft von Farbe in unserer unmittelbaren Umgebung zu untersuchen. Wir prüfen die persönliche individuelle Farbwahrnehmung ebenso wie allgemein verbreitete Farbwirkungen. Welche Farbe haben Sporttrikots die zum Sieg führen? Wir werden Farbbordnungssysteme anwenden, z.B. wie das NCS Farbsystem funktioniert. Wie lässt sich eine harmonische Farbreihe zusammenstellen, die in einem Erscheinungsbild eingesetzt werden kann? Und schließlich werden wir Farbe im Raum, in der Architektur untersuchen und experimentieren wie die Farbgestaltung Räume verändert und farbige Atmosphären schafft

STATISTIK 1

BEATE STECHER

FÜR: IA, EE, MxD, DHMK, MAIK

SAMSTAGE: 13.12., 10.01., 17.01.

Geld für Ideen – Eine praxisnahe Einführung in Finanzierung, Statistik und unternehmerisches Denken

Voraussetzungen: Es sind keine spezifischen Vorkenntnisse erforderlich. Die Lehrveranstaltung ist offen für Studierende aller Studienrichtungen mit Interesse an unternehmerischem Denken, Zahlenverständnis und praxisnaher Anwendung.

In der Lehrveranstaltung werden folgende Themen behandelt:

- Grundlagen der Finanzierung: Einführung in betriebswirtschaftliche Kennzahlen wie Umsatz, Kosten, Gewinn, Deckungsbeitrag, Liquidität und Break-even-Point. Erstellung einfacher Finanzpläne, Cashflow-Betrachtungen, Investitionsrechnung sowie Analyse von Kapitalbedarf.
- Überblick über Finanzierungsformen wie Eigenkapital, Fremdkapital, Förderungen, Business Angels, Risikokapital und Crowdfunding.
- Statistik für unternehmerische Entscheidungen: Vermittlung eines fundierten Grundwissens über statistische Methoden zur Analyse von univariaten und multivariaten Datensätzen. Behandelt werden Verfahren zur Schätzung und zum Testen von Anteils- und Erwartungswerten, Varianzanalysen sowie einfache lineare Regressionsmodelle. Die statistischen Methoden werden mithilfe einfacher Tools praktisch angewendet.
- Anwendung in Wirtschaft und Unternehmertum: Die Studierenden lernen, wie statistische und finanzielle Methoden in Bereichen wie Marketing, Marktforschung oder Investitionsentscheidungen eingesetzt werden – etwa zur Überprüfung von Hypothesen über Konsumentenverhalten, zur Einschätzung von Marktpotenzialen oder zur Bewertung wirtschaftlicher Risiken. Die Inhalte werden in einer semesterbegleitenden Projektarbeit konkret umgesetzt.

Die Lehrveranstaltung dient der Erreichung folgender Ziele:

- Förderung unternehmerischen Denkens durch den reflektierten Umgang mit Finanzierungsfragen, Ressourcenknappheit und wirtschaftlichen Unsicherheiten im Planungsprozess.
- Aufbau eines grundlegenden Verständnisses für finanzielle Zusammenhänge, betriebswirtschaftliche Kennzahlen und deren Bedeutung für unternehmerische Entscheidungen.
- Vermittlung statistischer Methodenkompetenz zur Analyse und Interpretation quantitativer Daten im wirtschaftswissenschaftlichen Kontext (z.B. Marktanalysen, Prognosen, Risikobewertungen).

VIDEOPRODUKTION

SARAH KREUZ

FÜR: IA, EE, MxD, DHMK, MAIK

SAMSTAGE: 08.11., 29.11., 13.12., 10.01.

In der Videogestaltung verschmelzen Filmschnitt und Animation zu einem kreativen Ganzen. Dieser Kurs führt in Adobe Premiere Pro und Adobe After Effects ein und zeigt, wie Film und Motion Design erfolgreich kombiniert werden. Die Teilnehmer:innen erlernen die Grundlagen von Filmschnitt, Übergangseffekten und visuellem Storytelling in Premiere Pro sowie die Prinzipien der Animation – darunter Timing, Keyframes und Bewegungsgraphen – in After Effects. Der Fokus liegt auf der Gestaltung von Animationen – darunter animierte Titel, Transitions und Overlays –, die nahtlos mit Filmschnitten harmonisieren. Praxisorientierte Übungen und ein kreatives Abschlussprojekt – ein Kurzfilm mit Animation und Filmschnitt – helfen, das Gelernte direkt anzuwenden.

Die Teilnehmer:innen erlernen den sicheren Umgang mit Premiere Pro und After Effects, inklusive grundlegender Filmschnitttechniken wie Storytelling, Rhythmus und visueller Dramaturgie. Sie setzen zentrale Animationsprinzipien wie Timing, Keyframes und Bewegungsgraphen ein, um kreative Transitions, animierte Titel und Overlays zu gestalten. In einem abschließenden Kurzfilmprojekt verbinden sie Film und Animation zu einem harmonischen Gesamtwerk.

ES BESTEHT DIE MÖGLICHKEIT SICH »FUTURE LABS«
ODER VERANSTALTUNGEN WIE »INNODAYS« ODER
»POOLBARFESTIVALS« ALS WAHLFACH ANRECHNEN ZU
LASSEN. DER ONLINE-ANTRAG FÜR DIE ANRECHNUNG
IST ÜBER DAS CAMPUSNET WEBPORTAL ZU STELLEN.