



**NEW DESIGN
UNIVERSITY**
PRIVATUNIVERSITÄT DER WKND

WAHLMODULE SOMMERSEMESTER 2026

1. TURNUS: 25.02. - 15.04. - MITTWOCH NACHMITTAGE
2. TURNUS: 22.04. - 27.05. - MITTWOCH NACHMITTAGE
MEIST 14:30H BIS 18:15H

WAHLFÄCHER IM 1. TURNUS:

ARCHICAD AUFBAUKURS

DAVID UDOVCIC

FÜR: **GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD**

ONLINE

VORAUSSETZUNG: ARCHICAD GRUNDKURS

Aufbauend auf den Grundkurs im Wintersemester wird das Wissen über Archicad und dessen Bedienung gefestigt und erweitert.

Zudem wird die Thematik von BIM (Building Information Modeling) vertieft.

In der Lehrveranstaltung werden folgende Werkzeuge, Befehle und

Themen behandelt:

- Baustoffe
- Stützen
- Unterzüge
- Rasterwerkzeug
- Profile für Wände, Stützen, Unterzüge
- Fassade
- Schale
- Morph
- Solid-Element-Befehle
- Innenansichten
- 3D-Dokumente
- 3D-Schnitte
- Details & Arbeitsblätter
- Auswertungen
- Navigator & Organisator
- Ausschnitte
- Layoutbuch
- Zeichnungsmanager
- Publisher (automatisierte Ausgabe von Plänen)

Die Lehrveranstaltung dient der Erreichung folgender Ziele:

- erweiterter Umgang mit dem Programm Archicad
- Ausbauen des Wissens über BIM (Building Information Modeling)

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

- eigenständig das Programm bedienen zu können
- ein komplexes Gebäude zu modellieren und daraus die erforderlichen Plandarstellungen zu generieren (Grundriss, Schnitt, Ansichten, Axonometrie, Perspektiv)

BUSINESS ENGLISH

RORY TRAUT

FÜR: **GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD**

- 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, motivation letter fitting to relevant study direction.
- 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: GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD
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 & Green-Meetings
- 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.

COMPUTER GENERATED IMAGERY (CGI) UND PRODUKTVISUALISIERUNG

MARCUS LUDL

FÜR: 4. UND 6. SEMESTER GID, IA

2. UND 4. SEMESTER MAIK, VTD

VORAUSSETZUNG FÜR BA: 1. JAHR MUSS POSITIV ABSOLVIERT SEIN

Dieses Wahlfach bietet den Teilnehmern eine grundlegende Einführung in die Produktvisualisierung mittels CGI (Computer Generated Imagery). Im Zentrum unserer Aufmerksamkeit steht dabei die nichtparametrische 3D-Modellierung.

Während bei der parametrischen Modellierung (dem zentralen Paradigma in den meisten CAD-Programmen) ein effizienter Workflow, einfache Editierbarkeit und die Angabe von exakten Dimensionen und Objektbeziehungen im Vordergrund stehen, bietet ein nichtparametrischer Workflow mehr Freiheit und Flexibilität bei der Gestaltung: Die Topologie wird nun direkt bearbeitet, der Kreativität sind weniger Grenzen gesetzt, die finalen Renderings sind typischerweise optisch ansprechender und realistischer.

Wir arbeiten in diesem Wahlfach mit Blender3D, einer Open Source Software, die hinsichtlich der Features den kommerziellen Alternativen weitgehend ebenbürtig (viele würden sogar sagen, überlegen) ist. Da sich die grundlegenden

Konzepte unterschiedlicher Programme aber sehr ähneln, lassen sich die erworbenen Fertigkeiten leicht auch auf andere Programme (Maya, Cinema4D, Modo, 3DS u.ä.) übertragen.

Anhand von Blender3D erlernen wir einfache Modellierungstechniken für „Hard Surfaces“ kennen, nutzen komplexe Materialien und Texturen, beleuchten die modellierte Szene und erstellen daraus hochauflösende Renderings. Parallel dazu greifen wir auf Kenntnisse aus Bildbearbeitungsprogrammen (wie Adobe Photoshop) zurück und beschäftigen uns mit einfachem UV-Mapping und – sofern Zeit bleibt – grundlegende Animationstechniken. Ein moderner, knotenbasierter Workflow, wie er auch in spezialisierten Programmen wie Nuke, Fusion, Natron oder ComfyUI verwendet wird, wird dabei zu unserem wichtigsten Werkzeug.

Anmerkung: Falls genügend Zeit bleibt, werden wir auch einfaches Compositing besprechen (Plates, Environments, Render Passes usw.), das steht in diesem einführenden Wahlfach jedoch nicht im Vordergrund.

KÜNSTLERISCHES GESTALTUNGSPROJEKT

BARBARA EICHHORN

FÜR: GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD

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 Formulierung 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

MEDIALE SZENOGRAPHIE

ARNO DEUTSCHBAUER

FÜR: GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD

Das Wahlfach Mediale Szenografie fokussiert die Untersuchung und Entwicklung medienkünstlerischer und interaktionsgestalterischer Verfahren innerhalb multi-medialer Gestaltungsfelder.

Im Zentrum steht die Analyse und experimentelle Erprobung von Interaktionsmodellen und gestalterischen Strategien von digitalen wie analogen Schnittstellen. Die Teilnehmenden entwickeln im Laufe des Wahlfachs erste Ansätze von multi-medialer Konzeption, digitalen Umgebungen, performativen Situationen oder anderen interaktiven Konfigurationen, welche sie aus unterschiedlichen Blickwinkeln beeinflussen und gestalten können.

Ein zentraler Schwerpunkt liegt auf der Analyse, wie interaktive Prozesse sowohl die Struktur als auch die Bedeutung zeitbasierter Systeme beeinflussen und inwiefern die Gestaltung von Interaktion neue Formen der Partizipation, Wahrnehmung und des kommunikativen Austauschs ermöglicht. Darüber hinaus setzt sich der Kurs mit den Wechselwirkungen zwischen unterschiedlichen Medien und technologischen Komponenten auseinander und untersucht deren Potenzial für innovative künstlerische Ausdrucksformen.

Das Wahlfach bietet einen breiten inhaltlichen Rahmen, der von der kritischen Betrachtung bestehender Gestaltungspraktiken bis zum Einsatz gegenwärtiger Technologien in interaktiven und künstlerischen Anwendungen reicht.

Durch eine Kombination aus Vorträgen, dialogorientierten Einheiten und praktischer Projektarbeit entwickeln die Studierenden eigenständige konzeptionelle und gestalterische Ideen, die direkt in ihre Arbeiten einfließen.

Dabei werden sie dazu angeregt, mit zeitgemäßen Werkzeugen und Technologien zu experimentieren und diese sowohl künstlerisch als auch gestalterisch weiterzuentwickeln.

Darunter audiovisuelle Systeme, sensorbasierte Interaktionsmethoden, mikrocontrollergestützte Steuerungen, digitale Interfaces sowie dramaturgischer Interaktionskonzepte.

NDU CHANGEMAKER

PHILIP SIMSON, CLEMENS KERSCHBAUM

FÜR: GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD

TERMINE 1. TURNUS + 1 SONDERTERMIN AM 28.05.

Im Rahmen des Changemaker-Wahlfachs haben Studierende die Möglichkeit, Wirtschaftsbildung an Kinder zu vermitteln und sie auf ihrer Reise von der Ideenentwicklung bis zum Verkauf ihres eigenen Produkts zu begleiten. Die stark interdisziplinäre Lehrveranstaltung richtet sich an engagierte Studierende aller Semester und Studienrichtungen, die neben ihrem Studium einen positiven Einfluss ausüben wollen und sich mit der Entwicklung von Geschäftsmodellen befassen möchten. Die Teilnehmer erwerben praktische Kompetenzen in Entrepreneurship Education und lernen, wie Kinder unternehmerisches Denken und Handeln entwickeln können. Dabei werden auch die eigenen unternehmerischen Fähigkeiten weiterentwickelt.

Das Wahlfach umfasst verschiedene Module, darunter ein Kick-off-Event, Workshops zur Ideenfindung sowie die Durchführung eines Markttages, an dem die Kinder ihre Produkte verkaufen. Ziel ist es, die Kinder zu inspirieren und ihnen beizubringen, dass sie mit ihren Ideen wertvolle Beiträge zur Gesellschaft leisten können.

Weiterentwicklung der eigenen betriebswirtschaftlichen und unternehmerischen Fähigkeiten der Studierenden.

Praktische Erfahrung in der Wirtschaftspädagogik: Die Studierenden erwerben Kenntnisse und Fähigkeiten, um wirtschaftliche Konzepte und unternehmerisches Denken effektiv an Kinder zu vermitteln.

- Organisation und Projektmanagement: Die Planung und Durchführung von Workshops sowie des Markttags vermittelt den Studierenden wertvolle Fähigkeiten im Projektmanagement.
- Reflexion und Feedback: Die Reflexion über die Erfahrungen mit den Kindern und das Feedback zu den eigenen Lehrmethoden tragen zur persönlichen und beruflichen Weiterentwicklung bei.

PRAXISBASIERTE DESIGNFORSCHUNG: WERKSTATT FÜR FORSCHENDES GESTALTEN

RUTH NEUBAUER

FÜR: GID, JA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD

Dieses Wahlfach richtet sich an Studierende, die ihr eigenes Gestaltungsprojekt als Forschungsprozess entwickeln möchten – und lernen wollen, wie man durch Tun Theorie entwickelt. Im Zentrum steht praxisbasierte Designforschung als material-reflexiver Prozess: von einer Forschungsfrage über die Durchführung von Experimenten und deren Reflexion bis hin zur Auseinandersetzung mit passender Literatur.

Die Einheit beginnt mit einer kurzen theoretischen Einführung in das Vorgehen (u. a. forschendes Gestalten), gefolgt von Werkstatt- und Einzelbesprechungsformaten, in denen eigene Projekte weiterentwickelt werden.

Voraussetzung ist ein eigenes Projekt, mit dem ins Wahlfach gestartet wird. Die Lehrveranstaltung unterstützt Studierende dabei, ihre praktische Arbeit in eine nachvollziehbare Forschungslogik zu überführen – und diese theoretisch fundiert zu dokumentieren.

Studierende lernen, ein eigenes Gestaltungsprojekt als praxisbasierten Forschungsprozess zu entwickeln. Sie sind in der Lage, eine Forschungsfrage aus der eigenen Praxis abzuleiten, Experimente systematisch durchzuführen und reflexiv auszuwerten sowie ihre Arbeit in eine nachvollziehbare, theoretisch fundierte Forschungslogik zu überführen und zu dokumentieren.

STUDIOFOTOGRAFIE 1. TURNUS

MICHAEL SAZEL

**FÜR: GID, JA, EE, MxD NUR 6. SEMESTER, VTD
MXI, MAIK NUR 4. SEMESTER**

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.

WUNSCHRÄUME GESTALTUNG

ELLA FELBER

FÜR: JA, MAIK, VTD

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? 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.

Schreibaufgaben helfen uns, persönliche, poetische und politische Dimensionen einzufangen, und multisensorische Entwürfe zu entwickeln. Gemeinsam betrachten wir ausgewählte Architekturprojekte im Detail und analysieren deren räumliche Qualitäten. Wir lesen und diskutieren Auszüge aus theoretischen Texten. Wir überlegen, wie innovative Projekte (selbst) initiiert werden, was uns dabei im Weg steht, und welche Rollen wir als Gestalter*innen einnehmen könnten. Kontinuierlich übersetzen wir unsere Erkenntnisse in Skizzen, Zeichnungen oder weitere Darstellungen. So entstehen im Laufe der sechs Einheiten vielfältige Wunschräume.

Die Studierenden lernen einen räumlichen Wunsch zu entwickeln und zu kommunizieren.

Embeddings. Sofern es der zeitliche Rahmen erlaubt, wird auch das eigenständige Trainieren von einfachen Embeddings und LoRAs thematisiert.

Neben der Bildgenerierung werden wir uns ergänzend mit aktuellen Möglichkeiten der lokal ausgeführten Video-Generierung beschäftigen und deren gestalterisches Potenzial sowie technische Grenzen diskutieren.

BRIDGING CULTURES THROUGH DESIGN AND COMMUNICATION

SAMIA GELDNER

**FÜR: GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD
ENGLISCH**

This course explores how cultural values, symbols, and communication styles influence design and business communication in global contexts. Students will examine major theories of intercultural communication, analyze real-world brand and design strategies, and develop their own culturally adaptive visual communication projects.

By the end of this course, students will be able to:

- Understand and apply key theories of cross-cultural communication to business and design.
- Analyze how culture shapes visual and verbal messages in branding, marketing, and product design.
- Create and present design-based communication strategies that are culturally sensitive and globally relevant

EXPERIMENTELLE RAUMGESTALTUNG IN DER DARSTELLENDE KUNST

SINA HEISS

FÜR: GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD

Dieser Kurs richtet sich an alle, die sich performativ ausprobieren und gemeinsam im Team Räume gestalten möchten. Ihr werdet euch viel bewegen und braucht bequeme Kleidung und Sportschuhe – ihr werdet auch am Boden sitzen oder liegen. Vorkenntnisse im Theater sind nicht erforderlich.

Achtung: Anwesenheitspflicht!

Durch narrative Methoden können sie persönliche Erfahrungen mit theoretischen Erkenntnissen verknüpfen und sensorische Raumeindrücke vermitteln. Studierende bekommen im gesellschaftlichen Maßstab einen Einblick auf 'Experiments in Imagining Otherwise' (Lola Olufemi), und im Maßstab des Körpers zu 'Affordances' (James Gibson). Durch die Analyse selbst initiiert Projekte lernen sie, wie solche Wünsche gestalterisch und organisatorisch umgesetzt werden können.

Ein weiteres Lernziel sind sensible (kollektive) Feedbackmethoden, die gerade bei unfertigen, verletzlichen Arbeiten wesentlich sind

WAHLFÄCHER IM 2. TURNUS:

A.I. ASSISTED GRAPHIC DESIGN

MARCUS LUDL

FÜR: MAIK, VTD, 4 & 6 SEMESTER GID

VORAUSSETZUNG FÜR BA: 1. JAHR MUSS POSITIV ABSOLVIERT SEIN

Dieses Wahlfach widmet sich dem gestalterischen Einsatz von generativer Künstlicher Intelligenz im Bereich der Bild- und Medienproduktion. Im Zentrum steht dabei ein bewusst technischer und experimenteller Zugang zu aktuellen Verfahren der generativen Bild- und – in eingeschränktem Umfang – Videogenerierung.

Im Gegensatz zu cloudbasierten, stark abstrahierten und kostenpflichtigen KI-Diensten arbeiten wir ausschließlich mit lokal betriebener Software. Als Grundlage dient ComfyUI als leistungsfähiges, nodebasiertes Backend (im Stable Diffusion-Ökosystem) sowie SwarmUI als komfortableres, wenn auch komplexes Frontend. Dieser Software-Stack erlaubt einen tiefen Einblick in die Funktionsweise moderner generativer Modelle und macht gestalterische sowie technische Entscheidungen transparent und nachvollziehbar.

Im Laufe der Lehrveranstaltung setzen wir uns mit unterschiedlichen Modellarchitekturen und Checkpoints auseinander und analysieren spezifische Eigenschaften – etwa hinsichtlich Prompt-Adhärenz, Stiltreue, Bildästhetik oder Fotorealismus. Darauf aufbauend untersuchen wir systematisch die Auswirkungen zentraler Generierungsparameter (Seed, Sampling Steps, CFG Scale, Sampler, Scheduler usw.) und weiterer Einstellungen und lernen, diese gezielt für gestalterische Zielsetzungen einzusetzen.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf Methoden zur Einflussnahme und Erweiterung bestehender Modelle. Dazu zählen unter anderem der Einsatz von Image Prompts, Control Nets, IP Adapters sowie die Verwendung und Integration von LoRAs und

Räume wirken auf uns – in manchen Räumen fühlen wir uns entspannt, in anderen bekommen wir schnell Kopfschmerzen, wieder andere treiben unseren Puls in die Höhe. Warum ist das so? Und wie können wir als Gestaltende die Wirkung eines Raumes mit ein paar einfachen Handgriffen verändern?

Dieser Kurs zeigt, wie sehr unser Körper, unser Blick/Fokus und diverse Muster/Strukturen unsere Raumwahrnehmung verändern können. Wir setzen uns aktiv damit auseinander und lernen aus der eigenen Erfahrung. Ausgehend vom eigenen Körper und unseren individuellen Möglichkeiten, über stilistische Mittel wie Sound oder Licht und Schatten, nähern wir uns experimentell und performativ der Raumgestaltung an. Dabei helfen uns die „Viewpoints“ des Theaters. Durch einfache Übungen, experimentelle Methoden und praktische Mini-Projekte lernen die Teilnehmenden, Räume aktiv zu gestalten, somatische Wahrnehmung zu schärfen und diese kreativen Tools auf ihr Tätigkeitsfeld zu übertragen.

Ziel des Kurses ist, dass die Teilnehmenden:

- den Raum und dessen Gegebenheiten mit allen Sinnen wahrnehmen und begreifen, ihn performativ zu gestalten
- "out of the box" denken
- ihr Wissen um gestalterische Elemente aus der Darstellenden Kunst erweitern und auf ihr eigenes Tätigkeitsfeld übertragen
- abstrakt/experimentell arbeiten
- Spontaneität und Flexibilität entwickeln sowie mit losen Konzepten oder „Scores“ umgehen

Außerdem schult dieser Kurs:

- Social Skills
- Zeit- und Raumwahrnehmung
- Umgang mit Hard Focus und Soft Focus
- Einnehmen von bzw. Wechseln zwischen beobachtender und gestaltender Rolle
- Wahrnehmen und Erkennen von Mustern und Strukturen
- Analyse von Räumen mithilfe der Viewpoints des Theaters
- Gestaltung eines Raumes mit Licht
- Bewusstheit des eigenen Körpers im Raum
- Experimentelle Komposition

HYBRID-EVENTS / LIVE-STREAMING

PHILIPP DUKEK

FÜR: GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD
ONLINE

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
- Programmerstellung 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.)

DRAWING CONVERSATIONS

BARBARA EICHHORN

FÜR: GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD
ENGLISCH

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 Betrachtens. 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 Denkraum, 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?

Welchen 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?

STUDIOFOTOGRAFIE 2. TURNUS

MICHAEL SAZEL

FÜR: GID, JA, EE, MxD NUR 6. SEMESTER, VTD

MXI, MAIK NUR 4. SEMESTER

Die Lehrveranstaltung dient der Erreichung folgender Ziele:

Vermittlung von Kenntnissen in den Bereichen Architektur-, Portrait- und Produktfotografie.

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.

WEBDESIGN

NADIA IACHINI

FÜR: JA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD

ENGLISCH

Dieser Kurs ist eine Einführung in die Konzeption und Umsetzung individueller und spezifischer Designlösungen für webbasierte Schnittstellen.

Grundlegende Terminologie und Designprinzipien werden vorgestellt, untersucht und gemeinsam getestet, um die Kompetenz sowohl in der Umsetzung als auch in der Präsentation von Webdesign zu stärken. Den Studierenden wird die Möglichkeit geboten, aktuelle Werkzeuge, Methoden und Prozesse auszuprobieren und praxisnah anzuwenden.

Der Kurs befasst sich mit grundlegenden Fragen wie:

Warum sollte das eine Website sein? Welche Aspekte sind daran besonders?

Wie kann die Website als Medium die eigene Idee helfen zu kommunizieren?

Fragestellungen, die als didaktische Konstanten im gesamten Unterricht theoretisch und praktisch verfolgt werden.

Die bewusste Evaluierung vorhandener Designs und Interaktionen sowie das Verständnis der Website als eigenständiges Medium werden gemeinsam eingeübt und diskutiert.

Am Ende sowie während des Kurses gibt es ein Praxisprojekt, in dem all diese Aspekte und erlernte Fähigkeiten erprobt und in die Praxis umgesetzt werden:

eine persönliche Portfolio-Website. Auf dieser Website wird ein ausgewähltes persönliches Projekt vorgestellt, inhaltlich und konzeptionell erzählt und reflektiert. Hierzu muss ein individueller und spezifischer (visueller) Entwurf erstellt und als interaktiver Prototyp umgesetzt werden.

WAHLFÄCHER AN SONDERTERMINEN:

A.I. BASED DESIGN STRATEGIES

ERIK ELTNER

FÜR: 6. SEMESTER GID, IA

2. UND 4. SEMESTER MAIK, VTD

SAMSTAGE: 07.03., 14.03., 21.03.

In jüngster Vergangenheit hat das Feld des Interior Designs durch die Integration künstlicher Intelligenz (K.I.) einen tiefgreifenden Wandel erlebt. Das Wahlfach "A.I. Based Design Strategies" hat sich zum Ziel gesetzt, die neuen Möglichkeiten der K.I. im Design zu erkunden und neue Wege aufzuzeigen, wie K.I. den Prozess der Gestaltung von Innenräumen unterstützen und verbessern kann.

Durch eine intensive Auseinandersetzung und Verknüpfung verschiedener K.I. Werkzeuge erlangen die Studierenden nicht nur ein umfassendes Verständnis für die technischen Aspekte der Integration von K.I. im Interior Design, sondern erlernen auch Fähigkeiten, um kreativ, selbst-bestimmt und kontrolliert mit den neuen Tools umzugehen.

Im Rahmen dieses Kurses haben wir ein exemplarisches Designprojekt ausgewählt, das es den Kursteilnehmern ermöglicht, den von uns vorgeschlagenen Gestaltungsprozess praxisnah zu erlernen. Anhand vorgegebener Raumpläne und einer von uns definierten Aufgabenstellung werden die Studierenden lernen, mit Hilfe neuester KI-Designstrategien und Designloops eigene Raumkonzepte, Moodboards, Ideenskizzen und Entwurfsvorschläge effektiv zu entwickeln und iterativ zu verbessern. Das Ziel ist es, am Ende den Entwurfsprozess, sowie einen überzeugenden Innenraum durch ansprechende Visualisierungen nachvollziehbar präsentieren zu können.

Dieser innovative Gestaltungsansatz soll gewährleisten, dass unsere Studierenden als kompetente Fachleute hervorgehen, die den sich stetig wandelnden digitalen Schnittstellen und Anforderungen der Branche gewachsen sind.

AFTER EFFECTS II - SCHRIFTEN, SHAPES & CHARAKTERE

MARTIN LORENZ

FÜR: GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD

SAMSTAGE: 25.04., 23.05., 06.06.

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

Abgaben sind Übungsbeispiele und personalisierte Videoprojekte, in denen die erlernten Techniken kombiniert werden.

Inhalte Sommersemester:

Allgemeine Funktionsweise, GUI, Import, Keyframeanimation, Rendering, Parenting, Shortcuts, Shape Layer, Textanimation, Info & Logoanimation, Gestaltung zu einer Audiospur, Basics Charakteranimation, etc.

AUSSTELLUNGSORGANISATION

WOLFGANG TOBISCH

FÜR: GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD

SAMSTAGE: 09.05., 16.05., 30.05.

Ein Museum hat einen Wettbewerb für die Gestaltung einer Ausstellung ausgeschrieben. Neben der Architektur und der Grafik sind aber auch Konzeptideen für die Umsetzung und einen nachhaltigen Ausstellungsbetrieb gefragt. Was bedeutet Nachhaltigkeit? Welche Ideen kann man mit dem Budgetansatz umsetzen? Was gibt es alles an unkonventionellen Ansätzen zur Ideenfindung? Wie könnt ihr argumentieren und wie könnt ihr überzeugen?

Ach ja ... wer seid IHR? Ihr teilt euch in 3 Teams auf, die an diesem Wettbewerb teilnehmen. Die Wettbewerbsunterlagen bekommt ihr in der ersten Lehrveranstaltung - Basistexte zum Wettbewerb, zu Ausstellungen im Museum und zu rechtlichen Rahmenbedingungen werden euch ca. einen Monat vorher online über Teams zur Verfügung gestellt. In eurem Team sind Architekt:innen, Grafiker:innen und Eventmanger:innen sowie Personen mit organisatorischen, handwerklichen und kreativen Potential vertreten. Wer welche Rolle übernimmt, ist am Anfang zu klären.

Am Ende gibt es eine Jury Sitzung (3 bis 5 Personen aus dem Museums- und Ausstellungsbereich), die eure Wettbewerbsbeiträge (Teilnahmeunterlagen mit Gestaltungsentwürfen, Budgetplan, Zeitplan und Konzept zur nachhaltigen Umsetzung/ Betrieb) beurteilen. Wer wird gewinnen? Wer erhält den Auftrag?

CHARACTER DESIGN

MARTIN HELGE HRASKO

FÜR: GID, JA, EE, MXD, MXI, MAIK, VTD

SAMSTAGE: 18.04., 25.04., 09.05., 16.05., 23.05.

Unter den diversen Spezialgebieten der visuellen Gestaltung gehört CharacterDesign zu den besonders vielfältigen und interessanten.

Vereinfacht gesagt, über das bloße Darstellen einer Figur (legal, ob menschlich, tierisch, technoid, oder was auch immer) hinaus, widmet sich das CharacterDesign mit unterschiedlichem, jedenfalls aber forcierten Tiefgang dem Entwickeln eines Charakters in mehrerlei Hinsicht. Herkunft, Lebensumfeld, Hintergrundgeschichte usw. spielen bisweilen eine entscheidende Rolle. Gemeinsam mit dem Aussehen (und hier besteht natürlich eine Wechselwirkung) wird eine Figur letztlich zu einer „Person“ / einem „Character“.

Ebenso weit ist das Feld der Anwendung. Erzählende Illustration (Kinderbuch, Comic, Manga etc.), Werbung, Street Art, Film, Computerspiel und mehr sind die scheinbar unbegrenzten Einsatzgebiete von Charakteren, welche vorab natürlich umfassend entwickelt werden müssen. Mickey Mouse, Darth Vader, Batman oder das österreichische LottoJackpot-Schweindler sind nur willkürliche Beispiele für Characters, die in das kollektive Bewusstsein eingescikert sind. Und hier noch fünf weibliche Beispiele zum Ausgleich: Cruella de Ville, Sailor Moon, Wonder Woman, Lara Croft, Frau Heumarkt (ASH) usw.

- Ausführen kleiner Übungen.
- Erstellen eigener Charaktere ohne umfassendes Vorwissen.
- Ausarbeiten und Erproben der je eigenen Herangehensweise.
- Anwenden von Experiment und individuell entwickeltem Work Flow auf eine konkrete Aufgabenstellung.
- Entwickeln eines vertieften Bewusstseins für die vielfältigen Einsatzbereiche von Character Design.
- Entwickeln eines eigenen Charakters und Anwenden desselben in definiertem Kontext.

CRAFTS WORKSHOP

HERMANN SEISER / AGNES KIMESWENGER-KILYENFALVI

FÜR: 4. UND 6. SEMESTER: GID, JA, EE, MXD

MXI, MAIK, VTD

SAMSTAGE: 07.03., 14.03., 21.03.

VORAUSSETZUNG FÜR BA: 1. JAHR MUSS POSITIV ABSOLVIERT SEIN

Mit Oberflächenstrukturen gestalten

Der konkrete Workshop setzt sich mit plastischen Oberflächen und deren Umformung in Platten und Fassadenteilen zur Gestaltung von Architekturmodellen, Objektbildern, Wandverkleidungen, Dachplattengestaltung oder Filmkulissen in Modellgröße auseinander.

Hier liegt der Fokus auf der handwerklich-plastischen und technischen Umsetzung, also um Fragen der plastischen Qualität, um Fragen des Umgangs mit Materialien und nicht zuletzt um Techniken der Formung und Abformung und unablässig damit verbunden – das dreidimensionale Denken mit positiver und negativer Erscheinung. Die Gestaltung ist frei wählbar. Die Studierenden können von bestehenden Oberflächenstrukturen ausgehen, die in der Natur, wie Rinden, Blätter, Äste oder Gräser vorkommen, diese in Tonplatten drücken und einen plastischen Fassadenteil – Fassadenplatte zu Weiterverarbeitung als Wandverkleidung erzeugen.

Vorgegebene Oberflächenstrukturen von Fliesen, Kunststoff und Metallplatten/bleche eignen sich hervorragend für die Abformung.

Gerne arbeiten wir auch mit Haut-, Stoff- und Prägematerialien zur Umsetzung. Prozessorientiert werden Techniken vermittelt, welche im Fassadenbau bzw. im Stuckateurbereich angewendet werden, wie lineare Strukturen mit Schablonen ziehen. Mit lasergeschnittene Schablonen eine Oberflächengestaltung in Ton oder Gips zu ziehen und zu weiteren Verwendung einen Negativabguss und/oder wieder ein positives Formteil zu erzeugen.

Der Mix an Oberflächen oder auch eine minimalistische/stilisierte Gestaltung einer Fassadenplatte und das integrierte Spielen mit Positiv und Negativ macht dieses Thema spannend und unterstreicht die Optik des Betrachters.

Gearbeitet wird vorwiegend mit Gips in einer Plattenstärke von max. A4 und kleiner und einer Plattenstärke von max. ca. 1,5 cm.

Diese Teile werden zugeschnitten, auf gestaltete, vorgebaute, als Wände simulierte Styrodur Platten mit Kleber aufgebracht und die Stöße unsichtbar gemacht.

Alle Größen bewegen sich im Architekturmodellbereich. Einige vorgegebene Strukturplatten werden als Anschauungsbeispiel vorbereitet. Auf Wunsch kann die Arbeit mit einer farbigen Oberflächengestaltung ergänzt werden.

DRUCKGRAFIK

NIKOLAUS TOPIC-MATUTIN

FÜR: GID, JA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD

SONDERTERMINE: MI 4.3. 14:30 - 18:15 UHR, SA 07.3. 09:00 - 17:30 UHR,

MI 11.3. 14:30 - 18:15 UHR, SA 14.3. 09:00 - 17:30 UHR

DURCHFÜHRUNGsort: TEILWEISE IN DER NEUHAUSER KUNSTMÜHLE, 3192 HOHENBERG STATT - ANREISE MUSS SELBST ORGANISIERT WERDEN

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 Teilbe-reich 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

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

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 DIE FOTOGRAFIE

ANDREA HAUSMANN

FÜR: JA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD

SAMSTAGE: 21.03..25.04..09.05.

Wir alle schießen täglich unzählige Fotos. Von Dingen, Informationen und Momenten. Vor allem im kreativen Bereich ist die fotografische Dokumentation eine wichtige Möglichkeit des Ausdrucks geworden. Sei es für die Projekte an der Uni, für Social Media oder für den Kunden. Umso wichtiger ist es deshalb, auch auf diesem Gebiet grundlegende Kenntnisse zu festigen, um bewusst Situationen ablichten zu können.

Dieses Wahlfach richtet sich an Studierende, die ein Basiswissen in der Fotografie erlernen möchten. Zu Beginn der Lehrveranstaltung werden wir uns mit den theoretischen/technischen Grundlagen der Fotografie (Kamera und Objektive: Iso, Blende, Verschlusszeit, Brennweite) beschäftigen. Anhand von praktischen Übungen mit unterschiedlichen Objekten werden wir mit Studioliicht, Tageslicht und Perspektiven verschiedene Bildsprachen erarbeiten.

Mitzubringen:

Eure eigene Spiegelreflexkamera oder Systemkamera (wenn vorhanden)

Das Ziel dieses Kurses ist es, Iso, Blende und Verschlusszeit zu verstehen und bewusst einsetzen zu können, um die vielfältigen Möglichkeiten einer Kamera zu nutzen. Außerdem ein Gefühl für Lichtsetzung zu bekommen, sowohl im Studio als auch mit Tageslicht.

Lernergebnis:

ein freies Projekt pro Student*in

HOLZTECHNOLOGIE II

PAUL STEMBERGER

FÜR: GID, JA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD

TERMINE: 30.03., 31.03. UND 01.04. (OSTERFERIEN)

VORAUSSETZUNG: HOLZTECHNOLOGIE I

Aufbauend auf Holztechnologie I werden nun die Themenbereiche "Platten und deren Eignung, Verarbeitung und Einsatz im Werk", sowie "Junge Bearbeitungstechnologien" vertieft.

Insbesondere Möglichkeiten im Umgang mit Problemen, welche sich bei der Kombination von Holz mit anderen Materialien ergeben können, soll soweit erfasst werden, dass künftig eigenständig Sinn und Widersinn von Materialkombinationen und -Verbindungen beurteilt, beschlossen, oder vermieden werden können.

Die Eignung verschiedener Holzarten und -Platten im Dioden- oder auch CO²-Laser wird anhand einiger exemplarischer Beispiele erörtert, wobei sich zeigen könnte, dass Verständnis und richtige Einstellung des Lichtstrahls eine kleine neue Welt weit hinter MDF und Pappelsperholz eröffnen können.

Im Hinblick auf die Herstellung von Prototypen bzw. Modellen zur Präsentation von Objekten, Möbeln, Produkten oder auch Bauwerken, werden wir uns auch eingehend mit den Tricks und Kniffen beschäftigen, welche "Holz" ein professionelles Auftreten geben.

STATISTIK 2

BEATE STECHER

FÜR: GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD

SAMSTAGE: 07.03., 18.04., 25.04.

ENGLISCH

Geld für Ideen II – Daten, Modelle & Entscheidungen

Die Lehrveranstaltung vertieft statistische Methoden mit besonderem Fokus auf deren Anwendung in Wirtschaft, Management und unternehmerischen Entscheidungssituationen. Aufbauend auf grundlegenden statistischen Konzepten aus Geld für Ideen werden komplexere Analyseverfahren eingeführt und praktisch angewendet. Ziel ist es, Studierende in die Lage zu versetzen, quantitative Daten kritisch zu analysieren, Modelle zu interpretieren und datenbasierte Entscheidungen fundiert zu treffen.

Themenswerpunkte:

- Vertiefte Finanzierung: Szenariomodelle (Runway, Cashflow-Prognosen), einfache Bewertungen, Cap-Table-Grundlagen, Investmentkriterien.
- Statistische Methoden für Prognosen: Erweiterte lineare Regressionsmodelle, Varianzanalysen (ANOVA), Korrelations- und Trendanalysen, Hypothesentests mit Praxisdaten (Umsatz-Forecasts, Funnel-Metriken).
- Datenintegration in Entscheidungen: Auswertung multivariater Datensätze, Interpretation statistischer Ergebnisse, Visualisierung für Investment-Pitches.

Die Lehrveranstaltung fördert unternehmerisches Denken durch reflektierten Umgang mit Datenunsicherheiten. Nach erfolgreicher Beendigung können Studierende:

- komplexere statistische Modelle (Regression, ANOVA) für wirtschaftliche Fragestellungen anwenden und interpretieren,
- quantitative Analysen mit Finanzmodellen verknüpfen,
- datenbasierte Entscheidungen fundiert begründen und präsentieren,
- Projekte mit statistischer und finanzieller Logik strukturieren.

VIDEOPRODUKTION

SARAH KREUZ

FÜR: GID, IA, EE, MxD, MXI, MAIK, VTD

SAMSTAGE: 28.02., 14.03., 21.03.

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.