

- 1. Design. Produktdesign**  
Analyseschema, Faktoren der Produktgestaltung.  
Exemplarische Analysen.
- 2. Architektur. Raum und Umraum**  
Funktion. Konstruktion. Material.  
Architekturentwicklung...
- 3. Grafikdesign I. Typografie und Layout**  
Anatomie der Buchstaben. Lesbarkeit von Texten.  
„Schrift-Identitäten“
- 4. Grafikdesign II: Visuelle Kommunikation**  
Strategien in der (Plakat-)Werbung. AIDA.  
Exemplarische Analysen.
- 5. Bildbearbeitung. Illustration**  
Vektor und Pixel. Grundlagen der Bildbearbeitung am Computer.  
Bearbeitungsprogramme und ihre Funktionalität (Photoshop, Illustrator)
- 6. Farbe**  
Farbordnungen. Farbsemantik. Farbsyntax.  
Farbe als Licht. Farbe als Substanz.
- 7. 3D-Vektorgrafik**  
Anwendungsbereiche. Programme und ihre Eigenschaften.  
Arbeitsprozess- und umgebung von 3D-Programmen
- 8. Video und Film**  
Gestaltungselemente. Videoschnitt am Computer.  
Schnittprogramme. Ablauf eines Projektes.
- 9. Atelier: Bildhauerei**  
Grundlagen Bildhauerei. Begriffsklärungen.  
Bildhauerische Techniken.  
Die Sprache des Materials.
- 10. Begegnung mit zeitgenössischer Kunst**  
Kennenlernen zeitgenössischer Bildhauer\*innen.  
Ausstellungsbesuche.