

Modultitel	Digitales Gestalten
Modulnummer	GMB/BG-SchS-02
Studienbereich	Gestalten, Musik und Bewegung/Sport
Fachbereich / Studienteilbereich	Gestalten
Studienform	Schwerpunktstudien
ECTS Credits	4
Präsenz	3 Sws, 1 Blockwoche
Kompetenzen	Die Studierenden können... <ul style="list-style-type: none">– innerhalb eines praxisrelevanten Themas visionäre und zukunftsweisende Ideen mit digitalen Medien aufbereiten und gestalten.– ein digitales Gestaltungsprojekt für einen konkreten Einsatz in der Praxis umsetzen.– neueste Technologien und digitale Tools für die Zielstufe fachdidaktisch sinnvoll einsetzen (KI, VR, AR etc.).– (Lern-)Inhalte multimedial und adressatengerecht aufbereiten.– eigene Ideen kreativ mit unterschiedlichen Medientypen umsetzen.– ihre individuellen Medienkompetenzen handlungsorientiert und lustvoll fördern.
Inhalt	<ul style="list-style-type: none">– Unterschiedliche digitale Medien mit Fokus auf mediendidaktische und gestalterische Schwerpunkte erproben und einsetzen:– Digitale Bilder (Fotografie), Bildbearbeitung und -manipulation, digitale Illustrationen und Grafiken unterschiedliche filmische Formen und Übungen erproben– Animationen durch Einzelbilder (StopMotion) und ggf. einfache Computeranimationen– Virtual und Augmented Reality: analoge Medien anreichern und im virtuellen Raum mit 3D-Modellierungen und VR-Brille gestalten– Generative Mediengestaltung mit KI
Leistungsüberprüfung	Eine reale Challenge oder einen konkreten Auftrag für einen «Auftraggeber» (Service Learning) multimedial umsetzen, präsentieren und gegebenenfalls in der Praxis testen.
Grundlagenliteratur	Digitales Script wird im Modul abgegeben
Besonderes	Dieses SchS wird interdisziplinär von Dozierenden der Fachbereiche Medien und Informatik und Gestalten begleitet. Die Projekte können optional im Schwerpunktstudium «Making macht Schule» weiterentwickelt werden.