

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Computeranimation (CMAN)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Computer Animation	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	2 (jedes Sommersemester)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Arbeitstechniken	
<b>Verwendbarkeit</b>	BMT	
<b>Prüfungsart und -dauer</b>	Klausur (1,5 h) oder mündliche Prüfung (0,5 h) oder Kursarbeit (Erstellung digitaler Medien) oder Studienarbeit (ca. 20 Seiten)	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	M. Rauschenberger	
<b>Qualifikationsziele</b>		
<p>Die Studierenden können interdisziplinär arbeiten, indem sie effektiv in Teams kommunizieren, zusammenarbeiten und ihre spezifischen Fähigkeiten und Kenntnisse einbringen, um gemeinsam grundlegende Konzepte und Techniken der Computeranimation zu verstehen und anzuwenden.</p> <p>Die Studierenden beherrschen die Bedienung spezialisierter Software und Werkzeuge zur Erstellung von Animationen.</p> <p>Die Studierenden verstehen die Bedeutung von neuwertigen Methoden und Tools und können diese anwenden.</p> <p>Studierende verstehend die Grundlagen von Animationen und können diese planen, anwenden, und präsentieren.</p>		
<b>Lehrinhalte</b>		
<p>Interdisziplinäre Zusammenarbeit und Teamkommunikation; Effektive Kommunikationstechniken und -werkzeuge für Teamarbeit, Konfliktlösung und Kollaborationsstrategien in einem Team</p> <p>Bedienung spezialisierter Software und Werkzeuge; Gängige Software zur Computeranimation, Funktionen und Bedienung der Animationstools und -funktionen,</p> <p>Grundlagen der Animation; Geschichte und Entwicklung der Animation, Prinzipien der Animation, Neue Methoden und Tools in der Computeranimation; Kontext abhängige Bewertung und Anwendung dieser Methoden und Tools,</p> <p>Planung, Umsetzung und Präsentation von Animationen; Konzeption und Entwicklung einer Animation von der Idee bis zur finalen Umsetzung,</p>		
<b>Literatur</b>		
<p>Katatikarn, J., &amp; Tanzillo, M. (2016). Lighting for Animation. In Lighting for Animation. <a href="https://doi.org/10.1201/9781315779591">https://doi.org/10.1201/9781315779591</a></p> <p>O'Hailey, T. (n.d.). Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1pB0nIZ04SA">https://www.youtube.com/watch?v=1pB0nIZ04SA</a></p> <p>Schön, E.-M., Buchem, I., Sostak, S., &amp; Rauschenberger, M. (2023). Shift Toward Value-Based Learning - Applying Agile Approaches in Higher Education. Springer Selection, 1-20.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozenten/-innen</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
M. Rauschenberger	Computeranimation	2
M. Rauschenberger, B. Arp	Praktikum Computeranimation	2