

Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Projekt Visuelle Kommunikation 1.c
Code der Lehrveranstaltung	97162
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	The window is the point
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	NN
Sprache	Italienisch; Englisch; Deutsch
Studiengang	Bachelor in Design und Künste - Studiengang Design
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	dr. Emilio Patuzzo, Emilio.Patuzzo@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/52719 Dott. Christian Lange, Christian.Lange@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/53815 Dott. Marco Baravalle, Marco.Baravalle@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51232
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
Studienjahr/e	1st & 2nd
KP	19
Vorlesungsstunden	90+60+30
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	295

Vorgesehene Sprechzeiten	93
Inhaltsangabe	Der Kurs vermittelt den Studierenden Kenntnisse und Fähigkeiten zu den operativen Arbeitsansätzen, Methoden und Theorien der visuellen Kommunikation für verschiedene Anwendungsbereiche mit Schwerpunkt auf der redaktionellen Produktion.
Themen der Lehrveranstaltung	Der Kurs untersucht das "Fenster" als konzeptionelles Modell der visuellen Kommunikation – als Metapher, Wahrnehmungsdispositiv und Strukturprinzip für Layout, Raster, Typografie, Weißraum und interaktive Elemente. Die Studierenden analysieren historische und zeitgenössische Beispiele, von Kunst- und Designgeschichte bis zu digitalen Interfaces, und entwickeln darauf aufbauend eigenständig experimentelle Gestaltungsprojekte. Ziel ist die Realisierung individueller Projekte, die Aufmerksamkeit, Sichtbarkeit und Bedeutung in Print- und digitalen Formaten bewusst gestalten und räumlich inszenieren.
Stichwörter	Fenster, Typografie, Layout, Raster, Metapher, Wahrnehmung, Designgeschichte.
Empfohlene Voraussetzungen	
Propädeutische Lehrveranstaltungen	Das WUP-Projekt und alle WUP-Kurse bestanden zu haben; in den auf das erste Jahr folgenden Jahren die Sprachkenntnisse der Stufe B1 in der Kursprache nachgewiesen zu haben.
Unterrichtsform	Frontalunterricht, Übungen, Workshops, Gastvorträge, Gruppendiskussionen, Überprüfung und Feedback.
Anwesenheitspflicht	nicht obligatorisch, aber empfohlen
Spezifische Bildungsziele und erwartete Lernergebnisse	<p>Wissen und Verständnis</p> <p>haben sich eine eigene Projektmethodik im Bereich der visuellen Kommunikation angeeignet, von der Planungs- bis zur Realisierungsphase des Projekts.</p> <p>haben die grundlegenden praktischen und theoretischen Kenntnisse erworben, die notwendig sind, um ein Projekt im Bereich der visuellen Kommunikation zu realisieren.</p> <p>haben die Grundkenntnisse erworben, um die eigene Arbeit kritisch zu hinterfragen und mit der heutigen Komplexität umzugehen.</p> <p>haben die notwendigen Grundkenntnisse für ein weiterführendes Master-Studium in allen Komponenten der Projektkultur sowie in theoretischen Fächern erworben.</p>

Wissen und Verständnis anwenden

ein Projekt im Bereich der visuellen Kommunikation planen, entwickeln und realisieren können.

in der Lage sein, ein abgeschlossenes Projekt im Bereich der visuellen Kommunikation dank der in den praktischen, wissenschaftlichen und theoretischen Fächern erworbenen Grundkenntnisse fertig zu stellen.

die wichtigsten Phänomene der zeitgenössischen Gesellschaft zu erkennen, sie kritisch zu betrachten, auch unter ethischen und sozialen Gesichtspunkten, und angemessene Lösungen auf der Ebene eines Designvorschlags/einer Antwort zu erarbeiten.

die während des Studiums erworbenen Fähigkeiten im Falle eines weiterführenden Studiums in einem Masterstudiengang im Bereich der visuellen Kommunikation zu nutzen und weiterzuentwickeln.

Urteile fällen

in der Lage sein, selbständig Entscheidungen zu treffen, die der Entwicklung der eigenen gestalterischen Fähigkeiten dienen und alle Entscheidungen betreffen, die notwendig sind, um ein Projekt zum Abschluss zu bringen.

in der Lage sein, eigenständige Urteile zu fällen, sowohl bei der kritischen Bewertung ihrer eigenen Arbeit als auch bei ihrer Fähigkeit, die richtigen Interpretationswerkzeuge in den Designkontexten zu verwenden, in denen sie arbeiten und/oder ihr Studium fortsetzen werden, wobei sie auch ethische und soziale Aspekte berücksichtigen.

Kommunikative Fähigkeiten

ein eigenständig realisiertes Projekt im Bereich der visuellen Kommunikation in Form einer Installation sowohl mündlich als auch schriftlich professionell zu präsentieren.

die eigenen Entscheidungen professionell zu kommunizieren und zu begründen und diese formal und theoretisch zu rechtfertigen. das eigene Projekt auf professionellem Niveau in einer anderen Sprache und korrekt in einer dritten Sprache zusätzlich zu ihrer eigenen Sprache zu kommunizieren und zu präsentieren.

Fähigkeiten lernen

haben eine Arbeitsmethodik auf professionellem Niveau erlernt - in dem Sinne, dass sie in der Lage sind, Lösungen für komplexe

	<p>Probleme zu identifizieren, zu entwickeln und zu realisieren, indem sie das im praktischen und theoretischen Bereich erworbene Wissen anwenden -, um eine berufliche Tätigkeit aufzunehmen und/oder ihr Studium mit einem Masterstudiengang fortzusetzen. haben eine kreative Einstellung entwickelt und gelernt, diese nach ihren eigenen Neigungen zu fördern und zu entwickeln. haben grundlegende Kenntnisse in theoretischen und praktischen Fächern sowie eine Studienmethodik erworben, die für die Fortsetzung des Studiums mit einem Masterstudiengang geeignet ist.</p>
<p>Spezifisches Bildungsziel und erwartete Lernergebnisse (zusätzliche Informationen)</p>	<p>Die Studierenden lernen, das "Fenster" als konzeptionelles Modell der visuellen Kommunikation zu verstehen – als Rahmung, Leerstelle und Struktur, das Sichtbarkeit, Aufmerksamkeit und Bedeutung steuert. Sie setzen sich historisch und medial mit dem Thema auseinander, von Kunst- und Designgeschichte bis zu digitalen Interfaces. Aufbauend auf dieser Analyse entwickeln sie eigenständig experimentelle Gestaltungsprojekte und setzen dabei unter anderem Rastersysteme, Typografie, Weißraum und modulare Layouts bewusst ein. Ziel ist die Realisierung eines individuellen Projekts – von der Konzeption über die Entwicklung einer Narration, das Experimentieren mit visueller Wirkung in Print- und digitalen Formaten bis hin zur abschließenden Inszenierung im Raum.</p>
<p>Art der Prüfung</p>	<p>Die Abschlussprüfung umfasst die Abgabe, Präsentation und Diskussion der während des Semesters realisierten Projekte zusammen mit der entsprechenden Dokumentation. Die Studierenden präsentieren ihre Arbeit gemäß den im Laufe des Semesters gegebenen Anweisungen. Sie werden gebeten, die Projekte zu diskutieren, indem sie sich kritisch mit den im Kurs vorgeschlagenen Referenzen auseinandersetzen und eine persönliche Interpretation der Projektthemen zeigen. Die Teilnahme an der Abschlusspräsentation (GOG) – einschließlich der Vorbereitungs-, Aufbau- und Abbauphase – gilt als integraler Bestandteil des Kurses.</p> <p>ALLE STUDIERENDE, DIE AN DER PRÜFUNG ALS NICHT TEILNEHMENDE STUDIERENDE TEILNEHMEN, SOLLEN SICH MIT DEM DOZENTEN ÜBER DEN INHALT EINIGEN.</p>
<p>Bewertungskriterien</p>	<p>Bis zum Prüfungstermin muss jeder Student eine detaillierte</p>

	<p>Dokumentation der während des Kurses geleisteten Arbeit auf die Showcase-Plattform der Fakultät hochladen: https://designart.unibz.it/.</p> <p>Die Dokumentation ist integraler Bestandteil der Prüfung und muss Fotodokumente und eine Zusammenfassung des Projekts enthalten.</p> <p>Die Abschlussbewertung basiert auf den Inhalten aller Übungen gemäß den folgenden Kriterien.</p> <p>Für die geleistete Arbeit: Originalität, Kohärenz, technische/ästhetische Qualität, Genauigkeit, immer im Zusammenhang mit dem Kontext und der Verwendung.</p> <p>Für die Präsentation: Wirksamkeit und Klarheit, Bewusstsein für den Kontext und die relevanten Diskurse in der zeitgenössischen Praxis.</p> <p>Für den während des gesamten Semesters zurückgelegten Weg: proaktive Teilnahme, Qualität der Beiträge und der individuellen Entwicklung, Fähigkeit, einzeln und in der Gruppe zu arbeiten.</p>
Pfichtliteratur	In den verschiedene Module sehen
Weiterführende Literatur	In den verschiedene Module sehen
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	Hochwertige Bildung

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Visuelle Kommunikation
Code der Lehrveranstaltung	97162A
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Deutsch
Dozenten/Dozentinnen	Dott. Christian Lange, Christian.Lange@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/53815
Wissensch.	

Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	8
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	90
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	110
Vorgesehene Sprechzeiten	60
Inhaltsangabe	<p>Der Kurs vermittelt die Grundlagen, Kompetenzen, Arbeitsmethoden, Methoden und Theorien der visuellen Kommunikation für verschiedene funktionale und experimentelle Anwendungsbereiche.</p>
Themen der Lehrveranstaltung	<p>Ein Fenster ist kein Objekt, sondern eine gezielte Abwesenheit – eine Öffnung, durch die wir Welt wahrnehmen und zugleich selbst wahrgenommen werden können. Es ist weniger Glas als Entscheidung: eine Setzung, die bestimmt, was sichtbar wird und was im Verborgenen bleibt. Als physische Öffnung und gedankliche Figur strukturiert es Wahrnehmung, lenkt und inszeniert den Blick, trennt Innen und Außen und verbindet sie zugleich. Indem es rahmt, filtert und fokussiert, wird das Fenster zum Instrument der Selektion – und damit zur Frage: Wer schaut und wer wird wie gesehen?</p> <p>Der Kurs lädt ein, das Fenster aus der Perspektive der visuellen Kommunikation neu zu denken – nicht nur als architektonisches Motiv, sondern als Modell der Bild- und Bedeutungsorganisation. Als bewusste Leerstelle strukturiert es Blick- und Leserichtung und fungiert zugleich als Wahrnehmungsapparat, Metapher und mediale Struktur.</p> <p>Als kulturelle Denkfigur durchzieht das Fenster die Kunst- und Mediengeschichte – vom perspektivischen Bildraum der Renaissance über Fotografie und Film bis hin zu digitalen Interfaces. Unabhängig vom Medium bleibt es ein Modell der Bildorganisation: Interfaces rahmen Information, Pop-ups unterbrechen Wahrnehmungsflüsse und modulare Layouts erzeugen Ordnung.</p>

	<p>Im Grafik- und Editorial Design wird das Fenster zum konkreten Strukturprinzip: Rastersysteme lenken Aufmerksamkeit, Typografie und Weißraum schaffen Rhythmus und Bedeutungsfelder. Ausschnitte, Überlagerungen oder modulare Layouts eröffnen darüber hinaus Möglichkeiten für interaktive Narrative, sowohl in Print- als auch in digitalen Formaten. Der Kurs nutzt das Fenster als konzeptionelles Modell, das analytisch untersucht und experimentell eingesetzt wird, um Sichtbarkeit, Rahmung und Bedeutung bewusst zu gestalten.</p>
Unterrichtsform	Vorlesungen, Workshops, Gastvorträge, Gruppendiskussionen, Praktische Übungen, exkursionen, Feedback und Review, gegenseitiges Lernen und Lehren.
Pfichtliteratur	via Teams
Weiterführende Literatur	.

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Graphic Design
Code der Lehrveranstaltung	97162B
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-10/A
Sprache	Italienisch
Dozenten/Dozentinnen	dr. Emilio Patuzzo, Emilio.Patuzzo@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/52719
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	6
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	60
Laboratoriumsstunden	0

Stunden für individuelles Studium	95
Vorgesehene Sprechzeiten	18
Inhaltsangabe	The course teaches fundamentals, skills, working methods, theories and practices of diverse forms of publishing.
Themen der Lehrveranstaltung	<p>The module emphasizes the foundational moments and tools of the design process as vehicles for understanding the principles of communication design. The course aims to foster a design awareness — both technical and operational — that enables a professional to practice with efficiency and resoluteness: from the formulation of a concept to the development of its evaluation criteria, leading to the software that characterizes design praxis and, ultimately, to the new possibilities that populate the landscape in which the graphic designer operates today.</p> <p>It is well known, for example, that an object can be read in various ways: every encyclopedia, every circumstance, and every disposition of thought subjects something apparently static to heterogeneous interpretations. A window — the central theme of the course — is no exception. Building upon this premise, the course introduces the "concept": a normative and generative principle that guides the development and visual translation of an as-yet uninterpreted object.</p> <p>A significant portion of the lessons is dedicated to problematizing this foundational moment, evaluating the "concept" not merely as a set of possibilities to be resolved by appealing to the temporary fascination of selection. Rather, the "concept" must be assessed as a choice oriented by the ability to prefigure an idea's inclination to transform into a generative artifice and to articulate itself into a convincing rhetorical and visual system. Within this framework, Adobe software will play a central role and will be addressed through technical exercises, based on the conviction that learning these programs means internalizing, by osmosis, the principles of design (the grid as an imposition of order, style as a system of coherence, the layer as a hierarchy of elements, etc.). Therefore, while the course is operational — organized around exercises and practical sessions — it is guided by a strong critical imprint: tools will not be considered inert and replaceable objects, but rather as</p>

	<p>true ideological devices.</p> <p>Finally, the course integrates the use of Artificial Intelligence as a new frontier of design, utilizing it not only for technical Q&A but as a new design tool capable of expanding the designer's computational and variational capacities (prompting, automation, and scripting to be integrated into the use of Adobe software), while maintaining critical debate and the authorship of the concept at its core.</p>
Unterrichtsform	face-to-face classes; case study analysis; shared project presentations; critical debate; workshops.
Pfichtliteratur	<p>Munari, B. Da Cosa Nasce Cosa</p> <p>Kinross, R., Modern Typography.</p>
Weiterführende Literatur	<p>Deleuze, G., Cinema 1: The Movement-Image</p> <p>Flusser, V., Towards a Philosophy of Photography</p> <p>Foucault, M., Discipline and Punish: The Birth of the Prison</p> <p>Manovich, L., The Language of New Media.</p>

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Visuelle Kultur
Code der Lehrveranstaltung	97162C
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	PHIL-04/A
Sprache	Englisch
Dozenten/Dozentinnen	<p>Dott. Marco Baravalle,</p> <p>Marco.Baravalle@unibz.it</p> <p>https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/51232</p>
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	5

Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	30
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	90
Vorgesehene Sprechzeiten	15
Inhaltsangabe	The integrated theoretical module applied in the development of the semester project, conveys theories and methods for understanding and analysing images and visual material in their cultural context of production, dissemination and use.
Themen der Lehrveranstaltung	This course explores the multifaceted field of visual culture through a critical lens, addressing its intersections with decolonization, activism, and politics. Students will engage with key concepts and practices that define visual culture. The course navigates themes such as the role of visibility in colonial histories, the revolutionary potential of exhibitions, and countervisual practices from historical avant-gardes to contemporary ecological and queer movements. Through case studies, readings, and discussions, participants will critically examine the politics of representation, the role of art institutions, and the implications of machine vision in the digital age.
Unterrichtsform	Frontal lecture, presentations and collective discussions.
Pfichtliteratur	Nicholas Mirzoeff, An Introduction To Visual Culture, Routledge, London And New York, p. 1- 21.
Weiterführende Literatur	<p>Marita Sturken, Lisa Cartwright. Practices of looking. Vol. 2009. Oxford: Oxford University Press, 2001, p. 1-51.</p> <p>Walter Mignolo, Rolando Vázquez. "Decolonial Aesthesis: Colonial wounds/decolonial healings– Social text." Retrieved December 15 (2013); 2019.</p> <p>Nicolas Mirzoeff, The Right To Look. A Counterhistory of Visuality, Duke University Press; p. 1-101</p>

Nicolas Mirzoeff, *The Right To Look. A Counterhistory of Visuality*, Duke University Press, p. 155-187

Gerald Raunig, *Art and Revolution: Transversal Activism in the Long Twentieth Century*. *Semiotexte*; p. 67-112

Tony Bennett. *The birth of the museum: History, theory, politics*. Routledge, 2013; p. 1-98

Rolando Vázquez, *Vistas Of Modernity. Decolonial Aesthesis And The End Of The Contemporary*, Vior Webmedia, 2024. Read the chapters titled: "Decoloniality" and "La Tour: The Modern Gaze"

Boris Groys. "Becoming Revolutionary: On Kazimir Malevich." *e-flux journal* 9 (2013)

Jaleh Mansoor, *Marshall Plan Modernism: Italian Postwar Abstraction and the Beginnings of Autonomia*. Duke University Press, 2016, 1-67

Mary Anne Staniszewski, *Framing Installation design: The International Avant-Gardes*, in *The Power of Display: A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art*, The MIT Press, Cambridge, London; 1998. p. 3-24.

Peter Bürger, *Theory of The Avant-Garde*, Manchester University Press, University of Minnesota Press, 1984, p. 35-55

Mary Anne Staniszewski, *Creating Installations for Aesthetic Autonomy: Alfred Barr's Exhibition technique*, in *The Power of Display: A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art*, Cambridge, London, The MIT Press, 1998. p. 60-83

Brian O'Doherty; *Notes On The Gallery Space*; in *Inside The White Cube*; Berkeley, University Of California Press, 1976. 13-34

Georges Didi-Huberman, Images in spite of all: four photographs from Auschwitz. University of Chicago Press, 2008; p. 3-47

Benjamin H. D. Buchloh, "The Dialectics of Design and Destruction: The Degenerate Art Exhibition (1937) and the Exhibition internationale du Surréalisme (1938)." *October* 150 (2014): 49-62.

Guy Debord and Gil J. Wolman. "A user's guide to détournement." *Les Lèvres Nues* 8.7 (1956).

Giorgio Agamben, Difference and Repetition : on Guy Debord's Films, in Tom McDonough ed., *Guy Debord and the Situationist International*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2002

Ana Longoni; Avant-Garde Argentinian Visual Artists Group, Tucumán Burns (1968) ; *Contrappunto*; *Mousse*; 2; 4-2014; 1-18

Lucy Lippard, The Art Workers Coalition. Not a History, in *Studio International*, November 1970, 173-179.

Atelier Populaire. Posters from the revolution: Paris, May 1968. Dobson, 1969

Deaton, Clifford. "The memory of May'68: The ironic interruption and democratic commitment of the atelier populaire." *Design Issues* 29.2 (2013): 29-41.

Raffaella Perna, "The Last Avant-garde? Pablo Echaurren and the Movement of '77", Pablo Echaurren. *Art For The Many*, Silvana Editore, 2024, p. 47-64.