

Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Projekt Visuelle Kommunikation 2.a
Code der Lehrveranstaltung	97156
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	Ultras: graphic from the stands
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 Prof. Dr. phil. habil. Gerhard Glüher, Gerhard.Glueher@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/889 Dott. Gianluca Alla, Gianluca.Alla@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/52545
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Erstes Semester
Studienjahr/e	2nd - 3rd
KP	19
Vorlesungsstunden	90+60+30
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	295

Vorgesehene Sprechzeiten	57
Inhaltsangabe	Ziel des Der Kurs vermitteltes ist es, den Studierenden Kenntnisse und Fähigkeiten Fertigkeiten über die zu den operativen Aspekten der Gestaltung Arbeitsweisen, Methoden und Theorien der visuellen Kommunikation für verschiedene funktionsorientierteale und experimentelle Anwendungsbereiche mit Schwerpunkt auf derzu vermittel n, wobei die Rolle der digitalen Medien. im Vordergrund steht.
Themen der Lehrveranstaltung	Der Kurs befasst sich mit der Gestaltung der visuellen Identität einer realen Ultras-Gruppe. Ausgehend von dieser Gestaltungsaufgabe werden die Studierenden durch eine historische, territoriale, rituelle, symbolische, visuelle, sprachliche und choreografische Analyse geführt, wobei sowohl die virtuellen als auch die physischen Anwendungen berücksichtigt werden. Die Fan-Kultur wird als kulturelles, soziales und visuelles Phänomen „von unten“ betrachtet, das in der Lage ist, Identitätserzählungen zu erzeugen, fortzuführen und neu zu gestalten. Mithilfe von Instrumenten der visuellen Kultur, der Semiotik, der Fankultur-Soziologie und des Grafikdesigns wird der Kurs Online-Archive, soziale Medien und Datenvisualisierung erkunden, um Forschungsmaterialien und Identitätscodes in ein kohärentes und wiedererkennbares visuelles System zu übersetzen.
Stichwörter	Ultras; Visuelle Kommunikation; Campaign Design; Digitales Design; Typografie; Motion Design; Visuelle Kultur; Kommunikationstheorie; Kulturtheorie der Gruppe
Empfohlene Voraussetzungen	keine
Propädeutische Lehrveranstaltungen	Das erfolgreiche Absolvieren des Projekts Visual Communication 1 sowie der Nachweis der Sprachkompetenz auf dem Niveau B1 in der Kurssprache in den auf das erste Studienjahr folgenden Jahren.
Unterrichtsform	Vorlesungen, offene Diskussionen, praktische Übungen, Wiederholungen, Präsentationen und Diskussionen auf der Grundlage der zugewiesenen Lektüre.
Anwesenheitspflicht	nicht obligatorisch, aber empfohlen
Spezifische Bildungsziele und erwartete Lernergebnisse	Wissen und Verstehen eine eigene Projektmethodik im Bereich der visuellen Kommunikation, von der Phase der Planung bis zur Phase der

	Realisierung des Projekts erworben haben die technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Grundkenntnisse erworben haben, die zur Verwirklichung eines Projektes im Bereich der visuellen Kommunikation notwendig sind die Grundkenntnisse erworben haben, um ein kritisches Augenmerk auf die eigene Arbeit zu richten und sich mit der zeitgenössischen Komplexität auseinanderzusetzen die für ein weiterführendes Masterstudium notwendigen Grundkenntnisse sowohl in allen Bestandteilen der Projektkultur als auch in theoretischen Fächern erworben haben. Fähigkeit, Wissen und Verstehen anzuwenden ein Projekt im Bereich der visuellen Kommunikation planen, entwickeln und verwirklichen. die erlernten Grundkenntnisse im technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Bereich zur Realisierung eines ausgereiften Projektes einsetzen. die Hauptphänomene der gegenwärtigen Gesellschaft zu erkennen, kritisch zu beobachten, auch aus ethischer und sozialer Sicht und geeignete Lösungen auf der Ebene eines/r gestalterischen Vorschlags/Antwort ausarbeiten. sich der während des Studienverlaufes angeeigneten Fähigkeiten im Falle einer Studienfortsetzung in einem Masterstudiengang im Bereich der visuellen Kommunikation bedienen und diese weiterentwickeln. Urteilen selbständig urteilen können, und dies zum Zwecke der Entwicklung der eigenen Entwurfsfähigkeiten sowie in Bezug auf all jene Entscheidungen die notwendig sind, um ein Projekt zum Abschluss zu bringen. selbständig urteilen können, sowohl in der kritischen Bewertung der eigenen Arbeit, als auch was die Fähigkeit betrifft, die richtigen Interpretationsinstrumente in jenen Kontexten zu verwenden, in denen sie gestalterisch beruflich tätig werden und/oder ihr Studium weiterführen werden, auch in Anbetracht ethischer und sozialer Aspekte. Kommunikationsfähigkeit ein im Bereich der visuellen Kommunikation eigenständig
--	--

	realisiertes Projekt in Form einer Installation, mündlich sowie schriftlich professionell präsentieren. eigene Entscheidungen professionell zu kommunizieren und zu hinterlegen und diese vom formellen, technischen und wissenschaftlichen Standpunkt aus begründen. ein eigenes Projekt neben der eigenen Sprache auch auf professionellem Niveau in einer weiteren Sprache und korrekt in einer dritten Sprache kommunizieren und präsentieren. Lernfähigkeit auf professionellem Niveau eine gestalterische Methodik – im Sinne einer Fähigkeit, Lösungen für komplexe gestalterische Probleme zu ermitteln, zu entwickeln und zu realisieren, indem die erlernten Kenntnisse im technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Bereich angewandt werden - erlernt haben, um eine berufliche Tätigkeit zu beginnen und/oder das Studium mit einem Masterstudiengang fortzuführen. eine kreative Haltung entwickelt und gelernt haben, wie man diese steigert und nach den eigenen Neigungen entfaltet. Grundkenntnisse in theoretischen, technischen und wissenschaftlichen Fächern erlangt haben sowie eine für eine Fortsetzung des Studiums mit einem Masterstudium geeignete Studienmethodik.
Spezifisches Bildungsziel und erwartete Lernergebnisse (zusätzliche Informationen)	
Art der Prüfung	Die Abschlussprüfung besteht aus der Abgabe, Präsentation und Diskussion des im Laufe des Semesters entwickelten Projekts. Die Studierenden präsentieren ihre Arbeit anhand einer digitalen Präsentation, in der sie das den Entwürfen zugrunde liegende Konzept, die zur Visualisierung des Themas verwendete grafische Sprache sowie die fertigen digitalen Arbeitsergebnisse erläutern. Die vollständige Liste der erforderlichen digitalen und physischen Arbeitsergebnisse wird im Laufe des Kurses festgelegt. Im Laufe des Semesters werden den Studierenden eine Reihe zusätzlicher Übungen zugewiesen. Details und Zeitplan zu diesen Aufgaben werden zu Beginn des Kurses bekannt gegeben.

	Hinweis: Alle nicht teilnehmenden Studierenden müssen dieselben Arbeitsergebnisse einreichen wie die teilnehmenden Studierenden: digitale und physische Projektunterlagen, Übungen und digitale Präsentation.
Bewertungskriterien	— Qualität der Projektarbeiten — Qualität der grafischen und mündlichen Präsentation während der Abschlussprüfung — Fähigkeit zum kritischen Denken und zur Reflexion über das zugewiesene Thema — Fähigkeit, verschiedene Ideen und Ansätze zum Thema zu erkunden — Technische Fortschritte im Laufe des Semesters Die Abschlussnote ergibt sich aus der Entwicklung des Hauptprojekts, der Qualität der Übungen, der Klarheit der Abschlusspräsentation und der Originalität der Vorlesung. Die relative Gewichtung der einzelnen Komponenten wird im Unterricht besprochen.
Pfichtliteratur	Helen Armstrong Ed. <i>Graphic Design Theory</i>, Princeton Architectural Press, 2009 Barthes, R. (1957) <i>Mythologies</i>. Parigi: Seuil (trad. it. <i>Miti d'oggi</i>, Einaudi, Torino, 2016); Roland Barthes (1983) <i>Elemente der Semiologie</i>, Edition Suhrkamp Berger, J. (2003) <i>Sul guardare</i>. Milano: il saggiatore; Anna Briers, Nicholas Carah, Holly Arden <i>Conflict in My Outlook</i>, Perimeter Editions, 2022; Cometa, M. (2020) <i>Cultura visuale</i>. Milano: Raffaello Cortina editore;

	Demian Conrad, Rob van Leijsen, David Héritier, Silvio Lorusso <i>Graphic Design in the Post-Digital Age</i>, Research Institute for Art and Design (IRAD), HEAD – Genève, 2021; Dal Lago, A. (1990) <i>Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio</i>. Bologna: il Mulino; Dal Lago, A.; Moscati, R. (1992) <i>Regalateci un sogno. Miti e realtà del tifo calcistico in Italia</i>. Milano: Bompiani; De Certeau, M. (1980) <i>L'invention du quotidien. 1. Arts de faire</i>. Parigi: Gallimard (trad. it. <i>L'invenzione del quotidiano</i>, Roma: Edizioni Lavoro, 2001); Vilém Flusser (2003) <i>Kommunikologie</i>, Fischer Verlag Alex Gartenfeld, Bruce Hanley, Laura Hoptam, Eileen Myles, Ellen Salpeter <i>Shannon Ebner: A Public Character</i>, Roma Publications, 2016; Karl Gerstner <i>Designing Programmes</i>, Lars Müller Publisher, 2019; Armin Hofmann <i>Graphic Design Manual: Principles and Practice</i>; Hughson, J.; Inglis, D.; Free, M. (a cura di) (2005) <i>The Uses of Sport: A Critical Study</i>. London/New York: Routledge; Tobias Jones (2020) <i>Ultra: The Underworld of Italian Football</i>, Head of Zeus; Kennedy, P.; Kennedy, D. (a cura di) (2014) <i>Football Supporters and the Commercialisation of Football: Comparative Responses</i>
--	---

	<i>across Europe</i>. London/New York: Routledge; Sybille Krämer (2020) <i>Medium, Bote, Übertragung</i>, Suhrkamp Verlag; Hans-Rudolf Lutz <i>Typoundso</i>, Niggli Ag, 1988; Victor Margolin, Richard Buchanan Eds. <i>The Idea of Design</i>, The MIT Press, 1995; Matias Martinez, Michael Scheffel (2016) <i>Einführung in die Erzähltheorie</i>, C.H. Beck Verlag; Laszlo Moholy-Nagy <i>Painting, Photography, Film</i>, Lars Müller Publisher, 2019; James Montague (2021) <i>Among the Ultras</i>, Ebury Press Hamish Muir, Mark Holt; Norm <i>Dimension of Two</i>, Norm, 2020; Ortoleva, P. (2022) <i>Il secolo dei media. Stili, dinamiche, paradossi</i>. Milano: Saggiatore; Somaini, A.; Pinotti, A. (2016) <i>Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi</i>. Torino: Einaudi; Pierluigi Spagnolo, Enrico Brizzi (2017) <i>I ribelli degli stadi. Una storia del movimento ultras italiano</i>, Odoya; Phil Thornton (2003) <i>Casuals: Football, Fighting and Fashion</i>,
--	--

	MILO Books; Veyne, P. (1971) <i>Comment on écrit l'histoire. Essai d'épistémologie</i>. Parigi: Seuil (trad. it. <i>Come si scrive la storia</i>, Roma/Bari: Laterza, 1973); Peter Von Arx <i>Film+Design</i>, P. Haupt, 1983; Wolfgang Weingart <i>My Way to Typography</i>, Lars Müller Publisher, 2010
Weiterführende Literatur	Weitere Literatur zum Thema des Projekts wird im Laufe des Kurses bekannt gegeben.
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	Hochwertige Bildung

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Visuelle Kommunikation
Code der Lehrveranstaltung	97156A
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Italienisch
Dozenten/Dozentinnen	Dott. Gianluca Alla, Gianluca.Alla@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/52545
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Erstes Semester
KP	8
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	90

Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	110
Vorgesehene Sprechzeiten	24
Inhaltsangabe	The course should provide fundamentals, skills, working methods, theories and practices of Visual communication in diverse functional and experimental scopes.
Themen der Lehrveranstaltung	.
Unterrichtsform	.
Pfichtliteratur	.
Weiterführende Literatur	.

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Digital media
Code der Lehrveranstaltung	97156B
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Englisch
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	Erstes Semester
KP	6
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	60
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	90

Vorgesehene Sprechzeiten	18
Inhaltsangabe	The lecturer should teach fundamentals, skills, working methods, theories and practices of diverse forms of digital publishing and social media marketing.
Themen der Lehrveranstaltung	.
Unterrichtsform	.
Pfichtliteratur	.
Weiterführende Literatur	.

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Theorien und Ausdrucksformen der visuellen
Code der Lehrveranstaltung	97156C
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	PHIL-04/B
Sprache	Deutsch
Dozenten/Dozentinnen	Prof. Dr. phil. habil. Gerhard Glüher, Gerhard.Glueher@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/889
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Erstes Semester
KP	5
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	30
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	95
Vorgesehene Sprechzeiten	15
Inhaltsangabe	Das integrierte Theoriemodul vermittelt einen grundlegenden Überblick hinsichtlich der zeitgenössischen Semiotik und

	wissenschaftlicher Methoden der Kommunikationstheorie.
Themen der Lehrveranstaltung	Was ist, wie entsteht, wie funktioniert menschliche Kommunikation. Einführung in die Bildsemiotik: Zeichentheorie und Graphic Design Theory, Methoden der Visualisierung. Grundprinzipien der Gestaltpsychologie Medien, Zeichenträger und Zeichenformen im Fußball, die öffentlich getragen und gezeigt werden: Fahnen (Autofahne, Tischfahnen, Wimpel), Banner, Schals, Mützen und Hüte, Shirts und Hoodies (Gattung: Kleidung), Schminke, Schlüsselanhänger, Aufkleber, Tröten, Megaphone, Pyrotechnik, Maskottchen, Graffitis, Tattoo, Spiele und Computerspiele etc. Was sind „Fanartikel“? Was ist ein „Gadget“? Bälle, Schlüsselanhänger, Tassen, Bettwäsche, Computerspiele, Playstation Die verwendete Sprache: Was bedeuten die Abkürzungen, z.B. F. T. W., was sind Marker und wie versteht man die Codierungen der Abkürzungen z.B. 1312, was sind Slogans bzw. Parolen und wie wirken sie identitätsstiftend in Gruppen. Sprechchöre und Lieder als Ausdrucksformen. Was versteht man unter einer Fankultur? Vereine, Szenen und Clubs als Formen kollektiver Leidenschaften und Identitäten. Ultras und kritische Fußballfans als soziale Bewegung: Geschichte, Ziele, Gruppenrituale, Verhaltensformen, Muster, Codices, Ritualisierungen, Codizes und Mythenbildung. Die Kommunikationsformen der „normalen“ Gruppen unterscheiden sich nicht von extremen oder Subkulturen, wenn es um Identitätsbildung / Zeichen für Zugehörigkeit geht. Z. B. religiöse Gruppierungen und Gesellschaften, Vereine, Gangs etc. Hochkulturen und Subkulturen: Normen und gesellschaftliche Akzeptanz, Machtstrukturen, Dogmen, Kontrolle und abweichendes Verhalten (Devianz), Protest als Ausdrucksmittel.
Unterrichtsform	Vorlesung, Lektüre, Seminardiskussion, Referate
Pflichtliteratur	James Montague (2021): Among the Ultras, Ebury Press &

	Tobias Jones (2020): Ultra: The Underworld of Italian Football, Head of Zeus Pierluigi Spagnolo, Enrico Brizzi (2017): I ribelli degli stadi. Una storia del movimento ultras italiano, Odoya Phil Thornton (2003): Casuals: Football, Fighting and Fashion, MILO Books Vilém Flusser (2003): Kommunikologie, Fischer Verlag Matias Martinez, Michael Scheffel (2016): Einführung in die Erzähltheorie, C.H. Beck Verlag Sybille Krämer (2020): Medium, Bote, Übertragung, Suhrkamp Verlag Roland Barthes (1983): Elemente der Semiologie, Edition Suhrkamp Helen Armstrong Ed.(2009): Graphic Design Theory, Princeton Architectural Press Victor Margolin, Richard Buchanan Eds. (1995): The Idea of Design, The MIT Press
Weiterführende Literatur	Weiterführende Literatur wird bei Bedarf bereitgestellt, wenn der Diskurs es erfordert