Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Projekt Visuelle Kommunikation 2.a
Code der Lehrveranstaltung	97156
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	Birds aren´t real
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	NN
Sprache	Italienisch; Englisch; Deutsch
Studiengang	Bachelor in Design und Künste - Studienzweig Design
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	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 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
Studienjahr/e	2nd - 3rd
KP	19
Vorlesungsstunden	90+60+30
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	295

Vorgesehene Sprechzeiten	93
Inhaltsangabe	Ziel desDer Kurs vermitteltes ist es, den Studierenden Kenntnisse und Fähigkeiten Fertigkeiten über die zu den operativen Aspekten der GestaltungArbeitsweisen, 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	Verschwörungstheorien begleiten die Menschheitsgeschichte seit der Antike. Während solche Theorien in der Vergangenheit auf kleine Kreise beschränkt blieben, sind sie heute dank des Internets weltweit zugänglich und teilbar. Foren, Blogs, soziale Medien und Newsletter verbreiten sie nicht nur weiter, sondern bieten auch Räume, in denen die Erzählungen mit Details angereichert werden und zwischen Realität und Fiktion oszillieren. Wir leben in einer Zeit, in der wir einer überwältigenden Menge an Informationen ausgesetzt sind, die oft schwer zu interpretieren und in einen Kontext zu setzen sind. Gleichzeitig steigert unsere Faszination für komplexe Erzählungen die Anziehungskraft von Verschwörungstheorien, die überraschende Handlungen und Alternativen zu einer Realität bieten können, die uns gewöhnlich erscheint. In diesem Zusammenhang entstand die satirische Theorie „Birds Aren't Real" (Vögel sind nicht real), die behauptet, dass Vögel durch Drohnen der Regierung ersetzt wurden. Ursprünglich als Scherz gedacht, hat sich die Bewegung zu einem sozialen Experiment entwickelt, das die Mechanismen der Desinformation hinterfragt. Ihr Gründer, Peter McIndoe, studierte verschwörerische Sprache und schuf eine überzeugende imaginäre Welt durch gefälschte Dokumente, Werbevideos und Online-Inhalte. Aus einem einfachen handgemachten Schild entwickelte sich die Idee zu einem digitalen Phänomen, das sich auch in der realen Welt verbreitete und zeigte, wie das, was online entsteht, konkrete Auswirkungen auf das tägliche Leben haben kann. Aufgrund dieser Eigenschaften dient „Birds Aren't Real" als Ausgangspunkt des Kurses und leitet die Studierenden bei der

	Analyse der Dynamiken an, die die Verbreitung eines digitalen Phänomens beeinflussen. Ausgehend von dieser Fallstudie entwickeln die Studierenden individuell ein visuelles Kommunikationsprojekt, das im Internet zum Leben erweckt wird, durch Newsletter, Blogs, Foren oder soziale Medien und endet mit einer Veranstaltung in der realen Welt. Der Kurs bietet den Studierenden die Tools, die erforderlich sind, um die Grundlagen einer soliden Entwurfsmethodik zu erstellen, die in verschiedenen Kontexten und in verschiedenen Aufträgen angewendet werden kann. In diesem Weg wird analysiert, wie sich die Auswahl des Mediums auf die geschriebene und visuelle Sprache auswirkt, und wie diese Entscheidungen die Gesamtkommunikation beeinflussen. Besondere Aufmerksamkeit wird auch der Beziehung zwischen digitalen und physischen Werkzeugen gelegt, um zu beobachten, wie sie miteinander interagieren und sich gegenseitig stärken. Während der Vorlesungen werden Software und digitale Werkzeuge eingeführt, einschließlich Animationsprogramme und Anwendungen für künstliche Intelligenz, mit besonderer Aufmerksamkeit auf ihre Möglichkeiten, um mehrschichtige Bilder zu generieren und die Beziehung zwischen statischem und bewegtem Bild zu untersuchen. Auf diese Weise werden die Studierenden dazu angeregt, ein kritisches und laterales Denken zu entwickeln, das wichtig ist, um sich offen und ohne Vorurteile einem Auftrag zu stellen. Mit diesem Ansatz können Sie den Inhalt mit Neugier analysieren, sein Potenzial erfassen und sie in kohärente und effektive visuelle Projekte verwandeln, selbst wenn die Startidee fragil oder unglaubwürdig erscheint. Das laterale Denken wird somit zu einem Werkzeug, um sich alternative Szenarien vorzustellen, unerwartete Verbindungen zu identifizieren und mit neuen Kommunikationsformen zu experimentieren.
Stichwörter	Visuelle Kommunikation, Design von Kampagnen, Digitales Design, motion Design, Visuelles Erzählen
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, individuelle Besprechungen, Referate
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 Lieferung, Präsentation und

	Diskussion des während des Semesters entwickelten Projekts. Die Studierenden präsentieren ihre Arbeit in Form einer digitalen Präsentation, in der sie das Konzept hinter ihren Designentscheidungen, die zur Visualisierung des Themas verwendete Bildsprache und die endgültigen digitalen Assets vorstellen. Darüber hinaus entwerfen die Studierenden eine öffentliche Demonstration und müssen physische Ergebnisse vorlegen. Die vollständige Liste der digitalen und physischen Ergebnisse wird während des Kurses festgelegt. Während des Semesters werden den Studierenden außerdem zwei Übungen zugewiesen: eine mit Schwerpunkt auf Motion Design und eine mit Schwerpunkt auf Editorial Design. Beide Übungen müssen während des Kurses entwickelt und präsentiert werden und werden in der Abschlussprüfung erneut berücksichtigt. Schließlich wird jeder Studierende gebeten, einen zwanzigminütigen Vortrag für seine Kommilitonen vorzubereiten. Im Wechsel entwerfen andere Studierende das Plakat, auf dem der Vortrag angekündigt wird. Hinweis: Alle nicht teilnehmenden Studierenden – nachdem sie die Lehrende informiert haben – sollen die gleichen Aufgaben wie die teilnehmenden Studierenden mitbringen: digitale und physische Projektleistungen, Übungen und die digitale Präsentation. Außerdem bereiten sie einen fünfzehnminütigen Vortrag zu einem Thema ihrer Wahl vor und entwerfen das entsprechende Poster.
Bewertungskriterien	— Qualität der Design-Ergebnisse — Qualität der grafischen und mündlichen Präsentation während der Abschlussprüfung — Kritisches Denken und Reflexion über das zugewiesene Thema — Fähigkeit, verschiedene Ideen und Ansätze zum Thema zu untersuchen — Technische Verbesserung im Laufe des Semesters Die Abschlussnote wird durch die Entwicklung des Hauptprojekts, die Qualität der Übungen, die Klarheit der Abschlusspräsentation und die Originalität der Referate beeinflusst. Die relative Bedeutung jeder Komponente wird im Unterricht besprochen.

Pflichtliteratur	Peter Von Arx Film+Design, P. Haupt, 1983 Wolfang Weingart My Way to Typography, Lars Müller Publisher, 2010 Norm Dimension of Two, Norm, 2020 Anna Briers, Nicholas Carah, Holly Arden Conflict in My Outlook, Perimeter Editions, 2022 Edwin A. Abbott Flatlandia, Biblioteca Adelphi, 7, 1966 Alex Gartenfeld, Bruce Hanley, Laura Hoptam, EileenMyles, Ellen Salpeter Shannon Ebner: A Public Character, Roma Publications, 2016 Demian Conrad, Rob van Leijsen, David Héritier, Silvio Lorusso Graphic Design in the Post-Digital Age, Research Institute for Art and Design (IRAD), HEAD – Genève, 2021 Hans-Rudolf Lutz Typoundso, Niggli Ag, 1988 Laszlo Moholy-Nagy Painting, Photography, Film, Lars Müller Publisher, 2019

	Hamish Muir, Mark Holt 8vo On the Outside, Lars Müller Publisher, 2005 Armin Hofmann Graphic Design Manual: Principles and Practice, Karl Gerstner Designing Programmes, Lars Müller Publisher, 2019
Weiterführende Literatur	Weitere Literatur wird im Laufe des Semesters bekanntgegeben, wenn erforderlich.
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	60
Inhaltsangabe	The course should provide fundamentals, skills, working methods, theories and practices of Visual communication in diverse functional and experimental scopes.
Themen der Lehrveranstaltung	Conspiracy theories have accompanied human history since ancient times. While in the past such theories remained confined to small circles, today the internet makes them accessible and shareable on a global scale. Forums, blogs, social media, and newsletters not only spread them further but also provide spaces where narratives are enriched with details, oscillating between reality and fiction. We live in an era in which we are exposed to an overwhelming amount of information, often difficult to interpret and contextualize. At the same time, our attraction to complex narratives drives the appeal of conspiracy theories, which can offer surprising plots and alternatives to a reality that may seem ordinary. In this context emerges the satirical theory Birds Aren't Real, which claims that birds have been replaced by government drones. Originally intended as a joke, the movement has evolved into a social experiment that questions the mechanisms of disinformation. Its founder, Peter McIndoe, studied conspiratorial language and created a convincing imaginary world through fake documents, promotional videos, and online content. From a simple handmade sign, the idea grew into a digital phenomenon that also spread into the real world, demonstrating how what rises online can have tangible effects in everyday life. Because of these characteristics, Birds Aren't Real serves as the starting point of the course, guiding students in analysing the dynamics that influence the spread of a digital phenomenon. Based on this case study, students individually develop a visual communication project that comes to life online, through newsletters, blogs, forums, or social media, and culminates in a

	real-world event. The course provides students with the tools needed to build the foundations of a solid design methodology, applicable to different contexts and briefs. Within this framework, the course examines how the choice of medium affects language, both written and visual, and how these decisions influence overall communication. Particular attention is also given to the relationship between digital and physical tools, observing how they interact and reinforce each other. During the frontal lectures, software and digital tools are introduced, including animation software and artificial intelligence applications, with a focus on their use for generating multiple images and exploring the relationship between static and moving images. Finally, students are encouraged to develop critical and lateral thinking, essential for approaching a brief openly and without bias. This approach allows them to analyse content with curiosity, recognise its potential, and transform it into coherent and effective visual projects, even when the initial idea appears fragile or implausible. In this context, lateral thinking becomes a tool for imagining alternative scenarios, identifying unexpected connections, and experimenting with new forms of communication.
Unterrichtsform	Frontal lectures, open discussions, practical exercises, reviews, and presentations
Pflichtliteratur	Peter Von Arx Film+Design, P. Haupt, 1983 Wolfang Weingart My Way to Typography, Lars Müller Publisher, 2010 Norm Dimension of Two, Norm, 2020

	Anna Briers, Nicholas Carah, Holly Arden Conflict in My Outlook, Perimeter Editions, 2022 Edwin A. Abbott Flatlandia, Biblioteca Adelphi, 7, 1966 Alex Gartenfeld, Bruce Hanley, Laura Hoptam, EileenMyles, Ellen Salpeter Shannon Ebner: A Public Character, Roma Publications, 2016 Demian Conrad, Rob van Leijsen, David Héritier, Silvio Lorusso Graphic Design in the Post-Digital Age, Research Institute for Art and Design (IRAD), HEAD – Genève, 2021 Hans-Rudolf Lutz Typoundso, Niggli Ag, 1988 Laszlo Moholy-Nagy Painting, Photography, Film, Lars Müller Publisher, 2019 Hamish Muir, Mark Holt 8vo On the Outside, Lars Müller Publisher, 2005 Armin Hofmann Graphic Design Manual: Principles and Practice, Karl Gerstner

	Designing Programmes, Lars Müller Publisher, 2019
Weiterführende Literatur	More readings related to the topic of the project will be communicated during the course.

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	95
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	It is curious that the rise of mass media coincides with the growing belief that there are no facts, only interpretations. Curious, because over the past century — especially since the advent of digital technologies — the "media" as a device has both revealed and contributed to the breakdown of the idea of a monolithic and shared truth, in favor of a fragmented, perspectival, and, along this

	trajectory, even revisable one. Building on a more complex understanding of truth — and, with it, a critical analysis of the current reality regime shaped by digital mediation — Module 2 focuses on the development of an editorial plan aimed at communicating the "real-world event" designed in Module 1. This plan should take the form of one or more digital outputs (such as blogs, social media platforms, websites, landing pages for fictional organisations, etc.). In addition to the systemic coherence of the projects developed, particular emphasis will be placed on the visual and graphic components that shape the plan: the design of a typeface consistent with the message and its dissemination strategies; the creation of lettering or calligraphic elements; the methods of producing and reproducing images (photographs, photomontages, memes, etc.) in accordance with how such images are consumed by a pre-defined audience; the design of a digital interface and the thoughtful use and organisation of devices' screens/surfaces; the selection of contents and their graphic translation (through infographics, data visualisation, comic strips, videos, animations); as well as the design of visual, textual or video content generated by a suitably trained ai. By both invoking and suspending Umberto Eco's reflections on the limits of interpretation, the module aims to highlight the role of the digital medium as an active agent in shaping the very processes through which meaning is produced — in other words, affecting the ways interpretation deploys itself. Drawing on media history, the myths that have emerged and endured within media consumption, media languages, and a lab-based practical approach, the module seeks to show how the definition of content is directly and inextricably tied to the design of the form in which it is conveyed. In doing so, the module not only equips students with the conceptual and practical tools necessary to design structured and effective digital communication strategies, but also fosters critical awareness of the most complex and crucial aspects of communication in the digital media environment.
Unterrichtsform	Lectures; discussions based on the assigned readings; project reviews; presentations

Pflichtliteratur	Barthes, R. (1957) Mythologies. Parigi: Seuil (trad. it. Miti d'oggi, Einaudi, Torino, 2016) Balbi, G.; Comunello, F.; Pasquali, F. (2025) Studiare i media. Prospettive disciplinari e parole chiave. Roma: Carocci Somaini, A.; Pinotti, A. (2016) Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi. Torino: Einaudi Berger, J. (2003) Sul guardare. Milano: il saggiatore Cometa, M. (2020) Cultura visuale. Milano: Raffaello Cortina editore Didi-Huberman, G. (2005) Immagini malgrado tutto. Milano: Raffaello Cortina editore Foucault, M. (1971) L'ordre du discourse. Parigi: Gallimard (trad. it. L'ordine del discorso, Einaudi, Torino, 2004) Grespi, B.; Villa, F. (2024) Il postfotografico. Dal selfie alla fotogrammetria digitale. Torino: Einaudi Ortoleva, P. (2019) Media a bassa intensità. Racconti, media, vita quotidiana. Torino: Einaudi Ortoleva, P. (2022) Il secolo dei media. Stili, dinamiche, paradossi. Milano: Saggiatore Sorlin, P. (2001) I figli di Nadar. Il secolo dell'immagine analogica. Torino: Einaudi
Weiterführende Literatur	Further readings and design case studies will be presented during the course.

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	90
Vorgesehene Sprechzeiten	15
Inhaltsangabe	Das integrierte Theoriemodul vermittelt einen grundlegenden Überblick hinsichtlich der zeitgenössischen Semiotik und wissenschaftlicher Methoden der Kommunikationstheorie.
Themen der Lehrveranstaltung	Formen der menschlichen Kommunikation; Formen, Phänomene und die Methoden der Lektüre von Zeichen; visuelle Wahrnehmung und offene Interpretationsmethoden von Bildern; philosophische Reflexionen zu den Themen der Simulation, Wahrheit und Wirklichkeit
Unterrichtsform	Vorlesungen, Referate (individuell oder in Kleingruppen), Lektürediskussionen, Übungen
Pflichtliteratur	Maar, Christa & Burda, Hubert (Hg.): Iconic Turn - Die neue Macht der Bilder, Köln, 2004, Du Mont Dubost, Jean-Pierre (Hg.): Bildstörung. Gedanken zu einer Ethik der Wahrnehmung, Leipzig 1994 (Reclam) Kaiser, Marcus: Im Blick der Bilder, Wiesbaden 2023 (Springer) Barthes, Roland: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn, Frankfurt M. 1993 (Suhrkamp) Virilio, Paul: Die Sehmaschine, Berlin 1989 (Merve) Gabriel, Markus: Warum es die Welt nicht gibt, Berlin 2015 (Ullstein) Watzlawick, Paul: Wie wirklich ist die Wirklichkeit?, München 2001 (Piper)

	Passig, Kathrin & Scholz, Aleks, Berlin 2007 (Rowohlt)
Weiterführende Literatur	Weiterführende Literatur wird in der Vorlesung bereitgestellt, falls erforderlich.