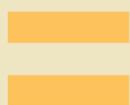


SUMMER

CAMP



12.06.
bis
16.06.



design
krefeld



| MONTAG

12.06., 15:00–20:00 Uhr

CREATING INTERACTIVE/REACTIVE DIGITAL ART

Dr. Tobias Hartmann & Max Schweder

Im Workshop »Creating Interactive/Reactive Digital Art« erkunden wir die Entwicklung interaktiver Digitalkunst im öffentlichen Raum mit dem kostenlosen Online-Tool cables.gl.

Der Schwerpunkt des Workshops liegt auf Zugänglichkeit bei der Produktion und der Präsentation von Digitalkunst im Browser. Durch praktische Übungen und kreative Herausforderungen lernen die Teilnehmer-Innen die Möglichkeiten kennen, interaktive und reaktive audiovisuelle Digitalkunst zu kreieren, die sowohl im Web als auch im realen Raum präsentiert werden kann. Die Ergebnisse der Workshops werden wir auf die mobile Medienkunst-Plattform ALL YOUR BASE (www.allyourbase.art) übertragen und als Abschluss im urbanen Raum präsentieren.

Wichtig: dieser Workshop findet auch an einem zweiten Termin außerhalb des Summercamps statt: 07.07. von 16:00 bis 21:00 Uhr. Die Ergebnisse werden während des Stadtraumfestivals „urbanorama° – Festival für poetische Stadtmomente“ 07.07 live im Stadtraum präsentiert.



| MONTAG & DIENSTAG

12.06.–13.06., 10:00–16:00 Uhr

CALLIGRAPHY & LETTERING

Steffen Elias Mumm

Geschriebene und gezeichnete Buchstaben, genau darum geht es in diesem Workshop. Wir werden komplett analog in die Welt der unterschiedlichen Stile von Kalligrafie und Lettering eintauchen, vom Bleistift bis hin zum Küchenmesser.

| MONTAG – MITTWOCH

12.06.–14.06., 10:00–16:00 Uhr

ZEICHNEN AUF STEIN – EIN LITHOGRAPHIE-WORKSHOP

Marco Henkenjohann

Vor mehr als 200 Jahren wurde die Lithographie erfunden. Ein Flachdruckverfahren, das sehr schnell von Künstlern für die Druckgrafik entdeckt wurde. In dem dreitägigen Workshop wollen wir uns von der Präparierung des Steins bis zum fertigen Druck mit dieser interessanten Technik beschäftigen. Hierfür sind keine Vorkenntnisse erforderlich.



| MONTAG – MITTWOCH

12.06.–14.06., 10:00–16:00 Uhr

TABLETZEICHNEN FÜR PRODUKTDESIGNER

Wera Gruner

Der Workshop „Tabletzeichnen für Produktdesigner“ ist eine Vertiefung zu den Themenbereichen Bildaufbau, Perspektive und Entwurfsevolution. Der erste Tag konzentriert sich, nach Aufwärmübungen, auf die Perspektive. Der zweite Tag widmet sich dem Bildaufbau und der Entwurfsevolution. Am dritten Tag werden wir aus einem Tier als Vorlage ein Produkt entwerfen.

| MONTAG – MITTWOCH

12.06.–14.06., 09:00–14:00 Uhr

NÄHEN VERBINDET« - WORKSHOP BUCHBINDEN

Stefanie Schweers

Mit Nadel und Faden durch Pappe und Papier: Herstellung eines festgebundenen Buches mit Leineneinband und Ausprobieren der verschiedenen Bindungen in der Werkstatt.



| DIENSTAG & FREITAG

13.06., 10:00–16:00 Uhr | 16.06., 10:00–14:00 Uhr

BETON FÜR ALLE SINNE

Prof. Bernd Grellmann + Diana Schmidt-Rothmeier

Beton für alle Sinne. Im Workshop lernen wir den Werkstoff Beton, seine Herausforderungen und Möglichkeiten kennen. Theoretisch wie auch praktisch. Die Teilnehmenden bekommen eine Aufgabe gestellt, deren Lösungsansätze sie am zweiten Tag präsentieren sollen. Festes Schuhwerk und unempfindliche Kleidung werden dringend empfohlen. Bevorzugt POD Studierende ab dem 4. Semester. Der Workshop findet im Atelier GRELLROTH statt.

| MITTWOCH - FREITAG

14.06.–16.06., 10:00–16:00 Uhr

BLENDER

Leon Dorsten

Der Blender Workshop richtet sich an Studierende aus dem Fachbereich Kommunikationsdesign sowie Produktdesign, die keinerlei Vorkenntnisse benötigen. Im Workshop werden zunächst die Basics von Blender vermittelt, darunter der Aufbau der Nutzeroberfläche und die grundlegenden Funktionen. Anschließend liegt der Fokus auf der Erstellung einer eindrucksvollen Produkt-Showcase-Animation, bei der die Teilnehmenden lernen, eine Szene aufzubauen, die Lichtsetzung zu gestalten und Kameraanimationen zu erstellen. Der Workshop bietet eine praxisnahe Einführung in die Welt der 3D-Animation und ermöglicht es den Teilnehmenden, ihre kreativen Fähigkeiten zu entfalten und ihre 3D-Animationskenntnisse aufzubauen.

| MITTWOCH

14.06., 10:00–15:30 Uhr

FINANZEN IM DESIGNBÜRO/VERGÜTUNGEN KALKULIEREN« + RECHT FÜR DESIGNER:INNEN

Andreas Maxbauer

3.000 € für das kleine Logo? Das Kalkulieren von Designleistungen.

Die wohl häufigste Frage, wenn Designer:innen über einen Auftrag verhandeln, ist „Wieviel kann ich dafür nehmen?“. Die Antwort darauf ist nicht ganz einfach, weil sie ein Geflecht aus solider Kalkulation, Selbstwahrnehmung und Kundenbeziehungen ist. Das Seminar vermittelt das Grundwissen über Finanzen im Designbüro und beschreibt, wie Preise entstehen. Dabei werden unterschiedliche Methoden vorgestellt um Designaufträge kalkulieren und anbieten zu können.

Von Fallen und Fällern – Rechtswissen für Designer:innen.

Designer:innen bewegen sich, ohne es zu bemerken, den ganzen Tag in unterschiedlichen Rechtsmaterien: Urheber- und Nutzungsrecht, Bildrechte, Werk-, Dienst- und Lizenzverträge, Datenschutz uvm. Das Seminar gibt einen Überblick über Schutzrechte für Entwürfe und zu Beachtendes beim Einkauf von Bildern, Texten und anderen Designleistungen. Behandelt werden zudem die für Designer*innen relevanten Vertragsarten sowie ihre Rechte und Pflichten beim Bearbeiten von Gestaltungsaufträgen.



| DONNERSTAG

15.06., 10:00–16:00 Uhr

URBAN SKETCHING

Janko Grode

Urban Sketching heißt vor allem: vor Ort zeichnen. Wir entdecken zeichnerisch Krefeld und schlagen unser Summercamp da auf, wo es interessante Motive gibt. Zum Beispiel im alten Stadtbad, in der Einkaufszone oder in einem Café. Das wichtigste Ziel ist natürlich der Spaß am Zeichnen. :) Ich unterstütze euch dabei, eure eigene zeichnerische Handschrift zu finden. Ich zeige euch, wie ich es mache, verrate Tricks und stelle verschiedene Arbeitsmaterialien vor.

| DONNERSTAG

15.06., ab 12:00 Uhr

DAS 24-STUNDEN-COMIC

Tim Dübbert

Tim Dübbert veranstaltet von Donnerstag auf Freitag (15.06. + 16.06.2023) für interessierte Studierende bei uns in der Shedhalle seinen Workshop »Das 24-Stunden-Comic«. Frei nach Scott McCloud versucht Tim gemeinsam mit den Teilnehmenden ein 24-seitiges Comic an genau einem Tag zu produzieren. Alle Arbeitsschritte von der Story, über die Skizzen und Outlines bis zum fertigen Layout, entstehen in diesen 24 Stunden. Gearbeitet werden kann mit jedem beliebigen analogen oder digitalen Werkzeug. Also geht abends früh schlafen, denn auch euch wartet ein langer Tag.

Alle Teilnehmenden bringen bitte das von ihnen gewählte und benötigte Material mit (z. B. Papier/Pappe, Stifte, Tusche, Marker, Aquarellfarben, Laptop etc.).

| FREITAG

16.06., 10:00–14:00 Uhr

PITCH YOUR GREEN IDEA!

– SPIEL DICH ZU DEINER NACHHALTIGEN UNTERNEHMUNG

Steffen Pabst

In diesem Workshop werden die Teilnehmer*innen auf spielerische Weise den Weg von einer innovativen (nachhaltigen) Start-up-Idee zu einem funktionierenden Geschäftsmodell durchlaufen. Alle wichtigen Themenfelder, mit denen sich Gründer*innen zu Beginn ausführlich befassen und ausarbeiten sollten, werden aufgezeigt und erläutert: Firmenname, Team, Produkt/Leistung, Prototyp, Marketing, Vertriebskanäle, Erlösmodell, Zielgruppe, Gesellschaftlicher Beitrag, Kosten, Ressourcen, Kooperationen, Finanzierung, Zeitplan, Umfeld, Gemeinsame Werte, Vision, Stärken, Schwächen, Chancen, Risiken.

Team HNX – Your way to start-up!, die Anlaufstelle für das Thema Entrepreneurship und Gründung an der Hochschule Niederrhein.

FIRST COME, FIRST SERVE!

Anmeldung und weitere Informationen:
www.hsnr.de/summercamp