

Vermerke

1. Die Kurse die mit W (Wahl) markiert sind, sind Wahlveranstaltungen, alle nicht mit W markierte Kurse, sind P (Pflicht) Pflichtkurse.
2. Die UE und Creditpoints werden in der Anwesenheitsapp angerechnet.
3. Individuelles Kurrikulum bei Programmen III, IV und Absolventenklasse/ Strukturierte Gespräche.
4. Änderungen für die Planung bei Programmen I. und II. Sind nur nach Antragstellung möglich.
5. Alle individuellen Pläne/ Planänderungen müssen in den Schülerakten und der Anwesenheitsapp, dokumentiert werden.

Feiertage 2023

- 01.01.2023 (Sonntag): Neujahr
 08.03.2023 (Mittwoch): Internationaler Frauentag
 07.04.2023 (Freitag): Karfreitag
 10.04.2023 (Montag): Ostermontag
 01.05.2023 (Montag): Tag der Arbeit
 18.05.2023 (Donnerstag): Christi Himmelfahrt
 29.05.2023 (Montag): Pfingstmontag

Schulferien

- 03.04.2023 - 14.04.2023 Osterferien
 19.05.2023 Unterrichtsfreier Tag
 30.05.2023 - 30.05.2023 Pfingstferien
 13.07.2023 - 25.08.2023 Sommerferien

Abkürzungen aus dem Stundenplan

Allgemein				Grundstudium Module:		Hauptstudium Module:			
BüB	Bühnenbild	TZ	Teilzeit	AbF1	Allgemeinbildende Fächer 1	AbF2	Allgemeinbildende Fächer 2	M2	Malerei 2
IC	Individuelles Curriculum	UE	Unterrichtseinheit	EDV1	EDV 1	EDV2	EDV 2	MaBü	Freie Malerei / Bühnenbild
KuB	Kulturelle Bildung	VZ	Vollzeit	G1	Gestaltung 1	G2	Gestaltung 2	Pä	Pädagogik
SoSe	Sommerssemester	W	Wahl	M1	Malerei 1	IIDA	Illustration Digital Art	Pro	Projekte
St	Arbeitsstunde (UE: 45 min)	WiSe	Wintersemester	Z1	Zeichnen 1	IP	Interdisziplinäre Projekte	Z2	Zeichnen 2
TN	Teilnehmende								

Kurse

- AEO
 Aktzeichnen Gruppe A
 Aktzeichnen Gruppe B
 Aktzeichnen Gruppe C
 Angewandte Farbtheorie-Malerei-Übungen
 Angewandte Zeichnen - Illustratives Zeichnen Analog und Digital
 Angewandtes Digitalzeichnen-Lifedrawing-Comic-Charakter-Analog-Digital
 Animation Projekt
 Buchillustration-Buchgestaltung-Typografie-Indesign-Fachbuch-Kunstab
 Bühnenbild-Modellbau-Bühnentechnik-Bühnenlicht
 Charakterdesign Splash-Design
 Comic-Auftragscomic- Projekt mit Industry Kunden
 Drehbuchentwicklung-Dramaturgie-Charakter
 Einführung Animation - Animations-Software-Übungen
 Einführung Digitales Zeichnen, Naturzeichnen - Ipad
 Einführung Illustrator-Indesign-Schrift-Typografie
 Einführung in Kunstgeschichte - Epochen
 Einführung in Portrait Zeichnen
 Einführung Portrait Malerei Gruppe A
 Einführung Portrait Malerei Gruppe B
 Figurenbau für Bühne und Installationen
 Figürliches Darstellen-Interdisziplinär-Installation-Konzepte
 Figürliches Malen-Konzepte
 Freie Grafik Theorie und Praxis
 Gesellschaftskommunikation
 Gestaltung Malerei, Farbkomposition -Klassische Farblehre
 Gestaltungsgrundlagen Komposition-Theorie und Praxis
 Grafische Konzepte-Animierte Comic-Grafikstory
 Grundlagen Anatomie
 Grundlagen Moderne Kunstgeschichte
 Illustration Skizzenarbeit Digital-Analog
 Illustrative Figürliche Malerei-Freies Illustration
 Illustrative Techniken und Materialien Gruppe A
 Illustrative Techniken und Materialien Gruppe B
 Illustratives Zeichnen - Menschen und Tiere
 Illustratives Zeichnen-Digital Gruppe A
 Illustratives Zeichnen-Digital Gruppe B
 Inszenierte Illustration-Kreatives Gestalten-Angewandte Illustration
 Inszenierte Illustration-Kreatives Gestalten-Angewandte Illustration
 Inszenierte Malerei
 Interdisziplinäres Arbeiten (Praxis) - Mixmedia
 Interkulturelle Kommunikation - Theorie und Praxis
 Jour zu Recherche, Ausstellungen, Stipendien, Wettbewerbe
 Komposition-Praxisübungen
 Konzeptmalerei
 Kostümgeschichte-Praxisübungen
 Kunstmarkt - Artist's Toolbox
 Kunstsymbole - Allegorien, Personifikationen, Attribute
 Kuratoren Arbeit-Praxis Projekt
 Malerei Basis
 Material - Malerei Techniken
 Menschen darstellen - Anatomie
 Multimedia,Adobe Premiere,After Effects-Kurzfilm-Produktion-Drehbuch-Storyboard
 Photoshop - Einführung in Digitales Zeichnen
 Piktogramm-Symbol-Logo
 Projekt Abschlussarbeit-Selbstdarstellung im Text
 Projekt Historische Maltechniken
 Projekt neue Medien-Spielentwicklung-Storyboard-Umsetzung-Digital-Analog-3-D-Druck
 Projekt Plastisches gestalten-Anatomie Übungen
 Seminar Abschlussarbeit-Praxis
 Skizzenarbeit Gruppe A
 Skizzenarbeit Gruppe B
 Skizzenarbeit Gruppe C
 Technische Grundlagen Druckverfahren-Druckvorstufe
 Tiere Anatomie - Tiere Zeichnen, Angewandte Illustration
 Unterrichtsplanung
 Zeichnen Basis Gruppe A
 Zeichnen Basis Gruppe B
 Zeichnen-Aufbau-Techniken-Komposition