

Vorlesungsverzeichnis

B.A. Produkt-Design

Sommer 2018

Stand 16.10.2018

B.A. Produkt-Design

3

B.A. Produkt-Design**Arbeiten zur Präsentation zum Berufseinstieg**

G. Babtist, W. Sattler, A. Mühlenberend
Berufsvorbereitungsmodul

Veranst. SWS: 2

3495031 Freitagskurse im CIP POOL**T. Filter**

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 13.04.2018

Beschreibung

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac
Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

3440110 Freies Projekt

G. Babtist, A. Mühlenberend, W. Sattler
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Studierende im zweiten Studienabschnitt haben die Möglichkeit, selbstständige Einzelprojekte im Bereich Produkt-Design vorzuschlagen und nach Absprache mit den jeweiligen Professoren, die für die Betreuung gewünscht werden, durchzuführen. Schriftliche Anmeldung bitte bis zum Ende der Vorlesungszeit des vorausgehenden Semesters mit einer Beschreibung und Begründung des geplanten Studienvorhabens, damit rechtzeitig - spätestens zu Beginn des Semesters - geklärt werden kann, ob die gewünschte Betreuung möglich ist.

Leistungsnachweis

Note

3581032 Einführung Metallwerkstatt**R. Reisner, P. Joppien-Stern**

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

Beschreibung

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.

2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

3495032 Einführungskurs Siebdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Beschreibung

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie

J. Tegtmeyer, A. Oberthür

Werkstattkurs

Beschreibung

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

3581035 Modell- und Formenbau**S. Eichholz**

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

Beschreibung

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

Bemerkung

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

3581051 Offsetdruck**J. Stuckrad**

Werkstattkurs

Beschreibung

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

318110006 "Fehler frei!"**B. Scheven, A. Döpel**

Fachmodul

Mo, unger. Wo, 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 09.04.2018

Veranst. SWS:

6

Beschreibung

Im Fachkurs werden wir die Kultur des Scheiterns im Kontext der angewandten Kommunikation beleuchten, Fehlern eine Chance geben und sie zum integralen Teil des Schaffensprozesses machen. Um Fehler zu provozieren, werden die Intervalle der Aufgabenstellung kurz gehalten. Die Teilnehmer werden im Laufe des Semesters an 6 unterschiedlichen Briefings arbeiten, eine Menge Ideen entwickeln und präsentieren. Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Bemerkung

Voranmeldungen bis zum 2. April per Mail (alexander.doepel@uni-weimar.de) oder zur Konsultation am 4. April 2018, 10:00 - 12:00 Uhr im Raum 309, Marienstraße 1a.

Voraussetzungen

Schwerpunkt auf konzeptionell/inhaltlichem Arbeiten. Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

318110009 Graphic Workout

M. Weisbeck, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Beschreibung

In dem Fachkurs setzen wir uns in kurzen, intensiven Aufgaben gestalterisch mit elementaren Begriffen des Grafikdesigns auseinander. Wir beschäftigen uns mit Formen, setzen diese auf Flächen, bilden Kontraste und fassen diese in Kompositionen zusammen. Zusätzlich experimentieren wir mit Schrift, konstruieren neue Zeichen und Lettern. Am Ende gestalten wir aus den Vorübungen Plakate und dokumentieren den Prozess in einer Publikation.

Im Workshop wird hauptsächlich analog gearbeitet, ein Rechner und Software-Vorkenntnisse sind deshalb nicht erforderlich. Wir erwarten Engagement und volle Anwesenheit während des Workshops.

Bemerkung

Informationen zum Ablauf und zur Vorbereitung des Workshops werden nur per E-Mail mitgeteilt. Deshalb bitte zusätzlich zur Projekteinschreibung anmelden unter:

uni@happy-little-accidents.de

Donnerstag, 3. Mai bis Samstag, 5. Mai 2018, jeweils 10:00 bis 18:00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101 Happy Little Accidents (Tobias Dahl, Patrick Martin)

Leistungsnachweis

Note

318110016 Rasterfahndung mit Druck

S. Helm

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Di, wöch., 16:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein 010/011, ab 10.04.2018

Beschreibung

In diesem Fachkurs beschäftigen wir uns mit diversen Rastern und Mustern als Gestaltungsgrundlage, künstlerische Technik und Drucktechnik. Es wird gezeichnet, ausgeschnitten, kopiert, gestempelt, geschichtet, geklebt, konstruiert, geordnet und zerstört.

Um für das sich androhende Bauhaus-Jahr gewappnet zu sein, wollen wir uns neben zeitgenössischen Experimenten aus Architektur, Kunst und Gestaltung, von den alten Weimarer Meistern und Schülern des Bauhauses und der Hochschule für Architektur und Bauwesen inspirieren lassen.

Das Ergebnis dieser Auseinandersetzung sollen repräsentative Entwürfe und mehrere individuelle Druckergebnisse sein. Einen starken Fokus legen wir auf das Experiment in den Druckverfahren: Risographie, Siebdruck und Offsetdruck — wollen aber auch andere Reproduktionstechniken nicht ausser Acht lassen.

Stichwörter:

Konkrete Kunst, Konkrete Poesie, Raster, Betonformsteinsystem, Durchbruchplastik, Wiederholung, Wiederholung, Vorkurs, Bridget Riley, Camouflage, Sabine Bohl, Heike Weber, Adolf Loos, Ekrem Yalçında#, Prof. Paul Jung, Gio Ponti, Dario Buffo, Andy Warhol, Emil Ruder, Gunta Stölzl, Carsten Nicolai, Horst Michel, Karl-Heinz Adler, Friedrich Kracht, Flächenkunst, Musterzeichner, Josef Müller-Brockmann, Kunst am Bau, Max Bill, Piet Mondrian, Max Bense, Josef Albers, Günter Fruhtrunk, ph17, Aldi, Roy Lichtenstein, Hannes Neuner, Tapete, Zero, Hubert Schiefelbein, Minimal-Art, Ordnung, Astrid Schindler, Gerhard Richter, Ionengitter, Stadtplanung, Wolfgang Weingart, Rastersystem,

Bemerkung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von 20 Personen beschränkt.

Interessierte sollten am 04.04.2018 zwischen 09:00 und 12:00 Uhr, mit repräsentativen Arbeitsproben zu einer Konsultation in den Raum 206 in der Marienstr. 5 kommen.

318110018 Underground Resistance oder Subkulturelle Formen der grafischen Verständigung

M. Weisbeck, A. Palko

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, ab 12.04.2018

Beschreibung

Der Protest als visuelle Form der Gestaltung wird in diesem Fachkurs untersucht und auch angewandt. Wir machen/ sind/werden Plakate, Flugblätter, Fanzines, Protest, Laut, Groß, Geheim, Manifest, Party, Werk, Besetzt, Frei, Kunst, Grafik, Handwerk, Design...

Wir arbeiten analog bis digital, Vorkenntnisse in Rechner und Software sind nicht zwingend benötigt.

Leistungsnachweis

Note

318110021 "Wie textet man 'ne Gänsehaut?"

B. Scheven, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Beschreibung

Vom Wort zum Bild im Kopf und Gefühl im Bauch.

In diesem interaktiven Fachkurs zum Texthandwerk lernt Ihr, so zu schreiben, dass es unter die Haut geht.

Texte, die zum Lachen, Weinen, Ärgern oder Gruseln sind. Und am Ende des Kurses auf den Mond geschossen werden. In echt.

Bemerkung

Raum: Marienstraße 1b, Raum 305

6 Veranstaltungen immer montags, 9:30 - 1 5.30 Uhr – 1 h Mittagspause

16. April 2018, 30. April 2018, 14. Mai 2018, 4. Juni 2018, 18. Juni 2018

(2. Juli 2018 optional)

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

Voraussetzungen

deutsch

Leistungsnachweis

Note

318110039 Verrückte Eingabegeräte

T. Burkhardt

Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Beschreibung

In diesem Fachmodul werden wir exemplarische Eingabegeräte entwickeln + per Arduino die Sensordaten in den Rechner senden und damit Programm oder Inhalte steuern.

Im ersten Teil werden wir mit verschiedenen Sensoren arbeiten (Berührung, Beschleunigung, Herzschlag, Druck, Entfernung, Infrarot, Ultraschall, Laser, Farbe, CO2, Winkel, IMU, Kompass, Licht, Magnet, Sound, Temperatur, Feuchtigkeit) und selber einen Flexsensor für Finger bauen. Dazu sind Arduino Grundkenntnisse empfehlenswert, aber nicht unbedingt erforderlich.

Im zweiten Teil erfolgt die Steuerung von Programmen, der Fokus liegt auf Processing, Max/Msp und Grasshopper/Rhino. Prinzipiell können ebenfalls alle Programme verwendet werden, die sich per Tastenkombination steuern lassen.

Der dritte Teil beinhaltet den Entwurf und Bau eines extravaganten Eingabegerätes zur Steuerung eines Rechners oder Projektion.

Registrierung:

Nach Wahl erhaltet ihr an eure Uni-Email-Adresse genaue Information zum ersten Termin.

Studierende anderer Fakultäten:

Teilnahme nach Absprache möglich. Anfrage bitte per Email an: tim.burkhardt@uni-weimar.de

318120001 „Kleider machen Leute“

H. Stamm, J. Hauspurg

Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Do, wöch., 10:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 12.04.2018

Beschreibung

Wie sehen fotografischen Momentaufnahmen aus, welche die zeitgeschichtlichen Prozesse in der Mode und deren Welten in einem Projekt untersuchen? Welche unterschiedlichen fotografischen Aufnahmeprozesse werden angewandt, wenn es um die Frage geht, neue Modeströmungen wirtschaftlich und gesellschaftlich geprägter Erscheinungsbilder im experimentellen und angewandten fotografischen Bildwelten darzustellen?

Müssen sich visuelle Kommunikanten im fotografischen Prozess neuen bildgebenden, fotografischen Strategien widmen, um sich dem Phänomen der periodischen und kurzfristigen Modeströmungen entgegen — der zum Teil in Magazinen sexistischen Bulimieglanglichterbehaftetenganzkörperdarstellungen zu entziehen — um neue Bildwelten zu generieren um deren Bildstrategien zu untersuchen? Oder können wir neue inhaltliche und gestalterische Formen des fotografischen Lichtbildes finden, zum oben genannten Thema? Wie sieht das fotografische Abbild der Mode in der Zukunft aus? Wir erkunden zuerst, wie das Bild der Mode in vergangenen Zeiten sich darstellte. Weiterführend versuchen wir unsere eigenen Bildwelten zu visionieren, umzusetzen und inhaltlich zu reflektieren. Dabei dürfen wir

nicht vergessen, den Glanz und Glamour der großen weiten „Welt der Mode,, mit Humor, Ironie, Spott, Zynismus und oder Witz zu würzen.

Parallel dazu findet ein wissenschaftliches Modul statt:

Seminar: Wiss. Modul. „Kleidung & Kultur“/Dr. Schwinghammer

Gäste: Frau Prof. Dr. Gaugeles (Akademie Wien)

- 1. Block: 18.-20. April 2018

» Do, 19. April 2018: Vortrag und Diskussion

» Fr, 20. April 2018: 09.30 – 15.30 (Blockseminar)

- 2. Block: 23.-25. Mai 2018

» Do 24.Mai: 13.30 – 19.30 (Blockseminar)

» Fr 25. Mai: 09.30 – 15.30 (Blockseminar)

Bemerkung

Präsenzpflicht im Plenum

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

318120002 „Planet DHL“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:30, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 10.04.2018

Beschreibung

Bei diesem Semester-Projekt werden wir direkt mit dem Marketingchef des größten Logistiker der Welt zusammenarbeiten: DHL. Mehrere Themen werden nacheinander bearbeitet:

Thema 1: Die DHL MoonBox.

Voraussichtlich ab 2019 kann man mit DHL Pakete zum Mond schicken. Wie könnten sinnvolle oder sinnlose Anwendungen der MoonBox aussehen? Welche Argumentation spricht für deren Einsatz? Wie kann man ihn effizient bewerben? Welche Ideen kann man noch mit dem Moon-Lander verbinden?... Thema 2: CO2 freie Lieferung.

DHL setzt trotz seiner riesigen Flotte in Zukunft auf eine vollständig CO2-freie Lieferung in Deutschland, um seinen Global Footprint möglichst klein zu halten. Unter anderem geht es um E-Mobilität, E-Bikes, aber auch um alternative Zustellmethoden. In diesem Projektabschnitt werden Image-Kampagnen und Produktideen entwickelt, um den Anspruch von DHL zu kommunizieren bzw. umzusetzen.

Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakat, Film, 360°-Kampagne, Online-Service, App oder Produkt - alles ist möglich.

Die Definition einer Idee, Bewertungskriterien und Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen und das Präsentieren selbst.

Bemerkung

Voranmeldung bis zum 2. April 2018 per Mail (alexander.doepel@uni-weimar.de)

Konsultation am 4. April 2018, 10:00 - 12:00 Uhr im Raum 309, Marienstraße 1a

Bestandteil ist eine Exkursion nach Hamburg zum ADC-Festival, 18. - 19. April 2018

Voraussetzungen

Schwerpunkt auf konzeptionell/inhaltlichem Arbeiten

Sehr gute Deutsch- oder Englischkenntnisse

Leistungsnachweis

Note

318120003 "I see you..." (Teil II) Identitäten in den Räumen der Kunst

F. Zeischegg

Projekt

Di, wöch., 09:30 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 10.04.2018

Beschreibung

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. Im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘ fragen sich Studierende besonders, welche Rolle sie mit ihren künstlerischen Produktionen und Äußerungen in der Gesellschaft werden einnehmen können.

In der direkten Begegnung mit heute aktiv arbeitenden Künstler*innen, Gestalter*innen, und Vermittler*innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten und ihren Orten, richten wir im Projekt „I see you...“ (Teil II) wie schon im SoSe 2017 (Teil I) gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, in der künstlerischen und gestalterischen Praxis als auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Im Mittelpunkt der Projektarbeit steht für die Teilnehmer*innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Ausdrucksformen und Reaktionen in ihren individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozessen.

Mit „I see you...“ beginnt ein Dialog, den wir mit ausgewählten Künstler- Gestalter und Vermittler-Persönlichkeiten in Weimar, in Berlin und in Ulm (HfG-Ulm-Archiv / Bauhaus-Nachfolgeschule 1951-68) führen werden. Aus diesen Begegnungen (Interviews) gehen Impulse hervor, die einen Ausgangspunkt für die künstlerischen Experimente und Produktionen im Projekt bilden und die zum Ende des Semesters im Rahmen einer Ausstellung gezeigt werden (ggf. Ausstellung im Rahmen des Buko100 in 2019).

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst und Gestaltung in gesellschaftlich relevante Felder.

Die Interviews und ihre Auswertung werden im Wissenschaftsmodul „Forscherwerkstatt Künstlerische Identitätsbildung“ (A. Dreyer) entwickelt und angeleitet. Daher setzt die Teilnahme am Projekt die Teilnahme am wiss. Modul „Forschungswerkstatt künstlerische Identitätsbildung“ voraus (Empfehlung). Teil des Projekt ist eine viertägige Exkursion nach Ulm (Stuttgart), die für alle Teilnehmer*innen des Projekts verbindlich ist.

Bemerkung

Veranstaltungsart: Projekt: Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / Wissenschaftsmodul "Forscherwerkstatt Künstlerische Identitätsbildung")

Anmeldung: zur Projektbörse (16.00 - 17 Uhr Projektberatung im VdV Raum 102).

Bitte um Voranmeldung per Mail: francis.zeischegg@uni-weimar.de

Exkursion: vom 23.-27. April 2018 nach Ulm / Stuttgart (verbindlich)

Leistungsnachweis

Projekt: Präsentation zur Summaery 2018 / Portfolio (Fotos)

318120004 „Raststätten“

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 10.04.2018

Beschreibung

Präsens ich raste
 du rastest
 er, sie, es rastet
 Präteritum ich rastete
 Konjunktiv II ich rastete
 Imperativ
 Singular rast! raste!
 Plural rastet!

Ob Shell-Atlas, Truck-Stops »Easy Rider«, zugezogenen LKW-Kabinen-Gardinen, überfüllte Müllbehälter oder stinkende Toilettenhäuschen — ein Jeder kennt den Geschmack dieser „Interim-Transit-Orte“.

Im Projekt »Raststätten« nähern wir uns diesem Prozess des Innehaltens. Wir versuchen uns — in einer experimentell, gestalterischen Weise — über diese persönlichen Erfahrungen zu erheben und dem Rasten und deren Orte im weitesten Sinne zu widmen.

- » Welcher Ort taugt als Raststätte?
- » Welche Ideale/Anforderungen lagen damals/liegen heute an?
- » Welche Regeln bestimmen diesen Mikro-Kosmos?
- » ...

Wie können wir diese Erkenntnisse in einer medial spezifischen Erzählweise zurück auf die Straße spielen?

Parallel dazu findet ein wissenschaftliches Modul statt:

Seminar: „Die Raststätte: Nicht-Orte, Un-Orte, Kleinöden“ // Dr. Schwinghammer

Bemerkung

Präsenzpflicht im Plenum

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

318120006 Bread and Butter**U. Mothes, N.N.**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:15 - 17:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 10.04.2018

Beschreibung

Das Projekt untersucht Grundsätzliches und Alltägliches, sowie ihre filmischen Darstellungen. Konzepte von Lebensunterhalt und Broterwerb ebenso wie Routinen der Ausbruch aus diesen oder Alltagsutopien bilden den

thematischen Rahmen für die Konzeption und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler, animierter oder experimenteller Filme.

Teil des Projekts ist ein Dramaturgie-Workshop mit dem Regisseur Andreas Gräfenstein.

Darüber hinaus bietet das Projekt durch den Gast-Input des Filmproduzenten Thomas Kral (Departures Films) auch Auseinandersetzung mit strukturellen und organisatorischen Bread-and-Butter-Fragen der Filmherstellung.

Bemerkung

Gäste

Leistungsnachweis

Note

318120018 Plan B

B. Scheven, R. Löser

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 12.04.2018

Beschreibung

Das Projekt "Plan B" hat zunächst den Plan "B-uch".

Was ist ein Buch und welche gestalterischen Möglichkeiten mit Typografie und Materialität gibt es?

Welche narrativen Chancen hat das Blättern der Seiten und welche Relevanz für das Lesen hat der haptische Buchkörper?

Diese Themen werden im Rahmen wechselnder Vermittlungsformen wie Präsentationen, Diskussionsrunden, Workshops und Exkursionen ausgelotet.

Ziel ist ein eigenes Buch.

Auch inhaltlich soll "Plan B" relevant werden.

Wenn der eigentliche Plan nicht gelingt - muss eine Alternative her.

Gesucht werden also Geschichten mit unerwarteter Wendung!

Bemerkung

Dieses Projekt ist besonders für jüngere Semester geeignet, da viele Grundlagen vermittelt werden.

Leistungsnachweis

Note

318120019 Practice as a Manifest

M. Weisbeck, A. Palko

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, ab 10.04.2018

Beschreibung

Eine Summe von fragmentarischen Arbeiten erschließt Grafikdesign in mehreren Disziplinen und Medien. Final werden alle Arbeiten als ein Thema im Rahmen der Summary 2018 präsentiert. Innerhalb dieses Projektes wird ein Grundverständnis der verschiedenen Gebiete von Grafikdesign vermittelt und auch hinterfragt. Das Projekt fördert spielerisch das Experiment.

Leistungsnachweis

Note

318120020 Trash Type 2 Fresh Type - Über das Hässliche und das Schöne in der Typografie**M. Schütz**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 10.04.2018

Beschreibung

Typografie sieht entweder gut oder schlecht aus, sie sieht jedenfalls immer irgendwie aus. Funktion und Form von Schrift sind untrennbar miteinander verbunden. Der Kurs richtet den Fokus auf die formalen, ästhetischen Aspekte der Typografie. Als Gegenstand der Pop-Kultur unterliegt Schrift heute ähnlich wie etwa Kleidung oder Musik saisonalen, regionalen und sozialen Moden und Codes. Die Form und Struktur von Typografie analysieren zu können und ihre Wirkung und Funktionsweise zu verstehen, ist Ziel des Semesters.

Der Kurs setzt sich aus unterschiedlichen Gestaltungsaufgaben und Experimenten zusammen. Ausserdem wird die Arbeit an den Projekten von regelmäßigen Vorträgen zu unterschiedlichen Aspekten des Themas begleitet.

Leistungsnachweis

Note

318120022 Atelierprojekt Radierung**P. Heckwolf**

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001, ab 10.04.2018

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001, ab 11.04.2018

Beschreibung

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.

Geplant sind Exkursionen zu den Graphischen Sammlung der Klassik Stiftung Weimar, Galeriebesuche und eine mehrtägige Exkursion nach Venedig, mit den Schwerpunkten historische und zeitgenössische Graphik sowie künstlerisches Arbeiten vor Ort.

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem WS 2017/18.

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache.

Voraussetzungen

Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit.

Leistungsnachweis

Note

318120029 we work - Anschluss 2018**H. Budde, S. Paduch**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

wöch.

Beschreibung

Das Projekt setzt sich mit Fragestellungen rund um das Thema Arbeitsplatz auseinander. Aus der Analyse von Arbeitsabläufen und der Formulierung von Bedürfnissen werden Erkenntnisse zur Gestaltung eines eigenen, studentischen Arbeitsplatzes gewonnen. Diese Erkenntnisse werden in verschiedenen Entwurfsaufgaben angewendet und zur Umsetzung in Funktionsmodelle im Maßstab 1:1 gebracht.

318120030 care - robot**T. Burkhardt, E. Hornecker, W. Sattler**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

wöch.

Beschreibung**care – robot**

Roboter sind die Ikonen des technischen Fortschritts und haben die Welten des Science-Fiction-Kinos als feste Bestandteile schon immer bestimmt und geprägt.

„Ex Machina“ - „A.I.“ - „Star Wars“ - „Terminator“...

Und jeder Roboterfilm seit „Metropolis“ behandelt existenzielle Fragen und lebt von der ultimativen Provokation: wenn Maschinenwesen fühlen, was ist dann der Mensch?

Forscher und Wissenschaftler träumen von der Überwindung des Menschen durch selbstlernende Maschinen - aktuell ist das mit der Entwicklung von Schach+GO-spielenden und lernenden Algorithmen in Rechner von Alphabet/Google besonders drastisch sichtbar.

Künstliche Intelligenz und Robotik, was heißt das für den Einsatz im Alltag, für die Arbeitswelt und in sozialen Bereichen?

Beim Einsatz von Robotern stellen sich dabei ethische Fragen.

Pflegroboter können hilfreich sein, sind aber auch umstritten, da sie eben auch als Technik ohne Empathie gelten und gewisse arbeitssoziologische Fragen zu den Folgen einer Entgrenzung und Subjektivierung von Technik, rücken dabei in den Focus.

Wie können Roboter im Gesundheitswesen eingesetzt werden?

Ein Thema, das nach gestalterischer Umsetzung verlangt.

Denn hier treffen sich die technischen Möglichkeiten mit einer steigender Nachfrage und einem Mangel an Arbeitskräften. Die Zahl der Pflegebedürftigen nimmt zu, Personal dagegen ist vielerorts Mangelware. Bringen also bald eifrige Blechkisten das Essen ans Krankenbett, messen das Fieber und helfen den Patienten beim Waschen? Sausen selbstfahrende Betten mit eingebauten Sensoren durch die Gänge?

Und wer fällt eigentlich die Entscheidungen und stellt die Weichen?

Im Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des *PRODUKT DESIGN* und der

HUMAN- COMPUTER INTERACTION umgesetzt werden.

Wie können wir einen Beitrag bei der Diskussion um Pflegeroboter leisten? Wie erfolgt die Interaktion zwischen Mensch und Technik?

Wie funktioniert *SOCIAL DESIGN* im Zusammenwirken mit technologischen Entwicklungen?

Im Projekt gilt es Prototypen zu bauen und Szenarien zu erproben.

Das Ziel ist dabei eine dynamische Interaktion zu finden zwischen technischen Systemen und einer sozialen Dimension der Produktgestaltung.

Wir nennen das seit einiger Zeit *UNIVERSAL DESIGN*.

Projekt für Studierende der Fakultäten: K&G + M

Projektplenum jeden Dienstag 14.00-16.00 Uhr

Projektbörse Dienstag 03.April 2018

Projektstart Dienstag 10.April 2018

318120031 Data driven Objects - Physical data representation through kinetic artifacts

E. Hornecker, H. Waldschütz
Projekt

Veranst. SWS: 10

engl. Beschreibung

If we think of data representations, we normally only think of visualisations. But what if data moved off the screen, with 3D physical shape and materiality, into the world, so we could touch it, hold it in our hands, feel it – or navigate the data by moving around it? And what if it could move and change shape to reflect updates and in response to user interactions?

Physical representations of data have existed for thousands of year. Initially emerging from the arts in the notion of 'data sculpture', Information Visualisation and HCI now increasingly investigate 'data physicalisation', pushed by recent advances in digital fabrication and mechanical actuation. Physicalisations have the potential for novel and

creative designs as well as to change our relation to data, to engage and involve users not just intellectually, but also emotionally and on a visceral, bodily level. Their design can utilize digital and material properties, from LEDs to traditional crafts materials, where the choice of material influences meaning and experience. Most work in this area has created static representations – but for dynamic data series and interactive feedback, we need flexible, shape-changing or moving representations.

In this project, we will work in small groups (mixing technical and design students) to develop dynamic data physicalisations, e.g. using motor-based actuation for shape-change. We will engage with the literature in this field of research, investigate options for creating dynamic physicalisations, develop ideas/concepts and prototype them, and implement one of our ideas. Finally, we will do a small user study of our data representations.

Students from the different degree programs will have different emphasis in tasks in this project.

HCI Master students will engage both with technology and design aspects. They will take part in creative conceptualization, focusing on user interaction and experience, and will devise and run a small user study of the final design.

Bachelor MI and CS&M / CS4DM Master students will focus on technical aspects, in particular actuation technologies and control, the software side of data query/interaction, and potentially, detection of user input.

Product Design and Media-Architecture students will engage in creative-artistic conceptualization and focus on physical-material design and construction, and will collaborate on designing the user interaction.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

maximum number of participants:

MI: 1-2

CSM/CS4DM/HCI: 2-3

PD + MA: 2

Total: 6 (thereof 4 from MI/CSM/HCI)

SWS / Credits:

Human-Computer Interaction (M.Sc.): 10 SWS/ 15 ETCS

Computer Science and Media/ CS4DM (M.Sc.): 10 SWS / 15 ETCS

Medieninformatik (B.Sc.): 10 SWS / 15 ECTS

Produkt Design (B.A. & M.A.) / M.A. Media.Arch.: 12 SWS / 18 ECTS

Voraussetzungen

Participants should have an interest in working with and tinkering with physical materials, ideally some prior experience with Arduino and electronics. They should be interested in developing novel interactive devices and interaction techniques and in exploring novel ways of representing data and making it interactive. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team and be able to converse in English. MI (B.Sc.) and M.Sc. CS4DM/CS&M: technical ability, interest in learning Arduino, electronics, and in particular controlling motors and/or other actuators, interest in creative work. For Master students: ability to contribute to conceptual work. M.Sc. HCI: an interest in creative design and interaction with data; willingness to think 'out of the box'; Interest in working with actuated objects, physical design; willingness to learn and do: interaction design, physical design methods and electronics, human-data interaction, evaluation methods .

PD: Creativity, practical Experience in Interaction-Design, physical construction (e.g. 3D-printing, lasercutting, woodwork, metalwork etc), ideally some prior experience with electronics and Arduino or with mechanics (moving parts). M.A. MA: Creativity, practical experience in physical construction (e.g. 3D-printing, lasercutting, woodwork etc), ideally some prior experience with electronics and Arduino.

PD and MA students: Please send your application, including description of prior experience in relevant areas, until the evening of 04.04.2018 by e-Mail to eva.hornecker@uni-weimar.de (add name/ study program/semester/ matriculation no., reason to join this course, ideally also a portfolio).

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, technical or design work, potentially also small user study, documentation as written (scientific) report

318120032 LOADING SCREENS - A practical journey into Gamedevelopment

W. Kissel, G. Pandolfo, C. Wüthrich

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, gerade Wo, 15:00 - 16:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 18.04.2018

Beschreibung

"LOADING SCREENS" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studenten der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen befasst. Für die Realisierung der jeweiligen Spiele werden wir mit Unity, Blender und weiteren Tools arbeiten. Medieninformatik Studenten sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studenten der K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

Bis zur Summaery sollen in gemischten Teams Spiele entstehen, die ausgestellt und dem Publikum präsentiert werden.

engl. Beschreibung

LOADING SCREENS - A practical journey into Gamedevelopment

"LOADING SCREENS" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design, which will be a practical journey into Gamedevelopment. We will work with tools such as Unity and Blender in order to create games.

CSM students should have basic programming knowledge. A&D students should have knowledge in sounddesign, illustration, animation, 3D-modeling or storytelling.

You will create and complete games in mixed teams before the Summaery starts. Your games will be showcased and shall be presnted to the audience.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben

Time and place will be announced at the project fair.

Studenten der Fakultät K&G werden per Email benachrichtigt / Students of the faculty A&D will receive an email.

Voraussetzungen

Für Studenten der Fak. K&G: Motivationsschreiben an gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

318140024 Black Ice Reflections (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)

A. Heyde

Wissenschaftsmodul/Seminar

Mo, wöch., 10:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 23.04.2018

Beschreibung

Schwarzes Eis ist frisches, schneefreies, glattes und transparentes gefrorenes Wasser dem ein ganz eigenes Klangspektrum innewohnt. Durch seine Klarheit lässt es den Untergrund durchscheinen und erscheint damit komplementär zu seinem symbolischen Ebenbild - dem weißen Gletscher, den endlosen weißen Wüsten der Arktis - als schwarze Fläche. Es bildet gleichsam ein Fenster, eine Zwischenschicht, eine Oberfläche, es trennt oben von unten, es spiegelt, es schützt, es gruselt, es schließt ein, es schließt aus. Es ist gefährlich, faszinierend und schön.

Es geht um den Kippmoment, gemein um das Potential, das einer Sache innewohnt, um Sichtbares und Unsichtbares, um Ideen die aufblitzen und wieder absorbiert werden.

Das Seminar "Black Ice Reflections" versteht sich als ein Trainingslager für Gestalter. Wir wollen uns an der Trennlinie bewegen um uns den Ideen der zeitgenössischen Kunst-Forschungsdebatte anzunähern und so eine Basis von Vermittlung zu schaffen.

Das Seminar sieht sich als experimentelles Spielfeld, als Weltentdeckungs- und Weltbefreiungsraum. Als Spiel mit der Unberechenbarkeit in welchem theoretischer Input und praktische Übungen aufeinanderprallen.

"Artistic research makes an attempt to overcome the gap between art and everyday life ..."

Esa Kirkkoppelto

Bemerkung

Leistungsnachweis

Note

318140025 With binoculars distances become shorter

A. Heyde

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 15:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 001, ab 26.04.2018

Beschreibung

Durch ein Fernglas geschaut, kann man mit einem einfachen Blick größere räumliche Distanzen überwinden. Dabei funktioniert der Prozess in beide Richtungen: Entferntes lässt sich näher heranholen; das Glas umgedreht, Nahes entrücken. Dieses Spiel hat einen illusorischen, einen unwirtlichen Effekt, weiß der eigene Körper doch ob der Nähe/Ferne - der unmittelbaren Gegenstände, die sich nun plötzlich vor einem zurückziehen/zu ihm herankommen. Im Seminar soll es um solche Welterfassungsinstrumente und -wege gehen. Der Park Belvedere ist das zentrale Leitmotiv des Kurses, welchen wir körperlich, künstlerisch wie theoretisch topografisch „befahren“ werden. Es geht nach Gilles Deleuze weniger um die Beschreibung, sondern um das Durchdringen des Ortes mit dem Ziel, ihn in seinem Wesen zu erfassen. Es geht um Raum, Körperlichkeit und Handlungserweiterung. Es geht darum, einen Ort zu seinem Ort zu machen, um Dynamiken und um Polysemie.

Ziel des Kurses ist die Entwicklung einer Topografie des Parks welches sich in Form eines kollektiven Seminar-Buches manifestieren soll.

Bemerkung

Anmeldung per Mail an: anna.patricia.heyde@uni-weimar.de

Richtet sich an: LAK, FK, PD, VK, MKG

Termine: ab 26.4. 2018

Zeit: 15 - 17 Uhr

Rhythmus: wöchentlich

Ganztägiges Feldexperiment: 15. Juni 2018 10 - 17 Uhr

Ort: Triererstraße 12, Projektraum

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Note 5; LP LAK; 6LP VK, FK, PD, MKG

Die Gesamtnote resultiert aus der aktiven Seminarteilnahme sowie einem schriftlichen Beitrag.

318140026 With binoculars distances become shorter (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 1)

A. Heyde

Veranst. SWS: 6

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 15:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 26.04.2018

Beschreibung

Durch ein Fernglas geschaut kann man mit einem einfachen Blick größere räumliche Distanzen überwinden. Dabei funktioniert der Prozess in beide Richtungen: Entferntes lässt sich näher heranholen; das Glas umgedreht, Nahes

entrücken. Dieses Spiel hat einen illusorischen, einen unwirtlichen Effekt, weiß der eigene Körper doch ob der Nähe/Ferne - der unmittelbaren Gegenstände, die sich nun plötzlich vor einem zurückziehen/zu ihm herankommen. Im Seminar soll es um solche Welterfassungsinstrumente und -wege gehen. Der Park Belvedere ist das zentrale Leitmotiv des Kurses, welchen wir körperlich, künstlerisch wie theoretisch topografisch "befahren" werden. Es geht nach Gilles Deleuze weniger um die Beschreibung, sondern um das Durchdringen des Ortes mit dem Ziel, ihn in seinem Wesen zu erfassen. Es geht um Raum, Körperlichkeit und Handlungserweiterung. Es geht darum, einen Ort zu seinem Ort zu machen, um Dynamiken und um Polysemie.

Ziel des Kurses ist die Entwicklung einer Topografie des Parks welches sich in Form eines kollektiven Seminar-Buches manifestieren soll.

Anmeldung per Mail an: anna.patricia.heyde@uni-weimar.de

Ganztägiges Feldexperiment: 15. Juni 2018, 10 - 17 Uhr

Leistungsnachweis

Note

318140027 Earth beyond Earthworks: Contemporary Artistic Approaches to Soil and Land use in the Anthropocene

A. Toland

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 11.04.2018

Mi, wöch., 08:30 - 11:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 20.06.2018 - 20.06.2018

Beschreibung

The surface of the Earth has drastically changed since Robert Smithson, Michael Heizer and Walter de Maria first etched their monumental gestures into remote landscapes of the American West fifty years ago. Since the time of the great Earth Works, billions of tons of earth have been irreversibly eroded due to a mixture of complex interrelated, political, socioeconomic, and geophysical factors. "Wicked problems", or problems too great for any one discipline, sector, or society to resolve, push the limits of so-called planetary boundaries, or "safe operating spaces for humanity". Rising sea levels, desertification of arable soils, record levels of carbon dioxide in the atmosphere, and radioactive isotopes in the soil are only a few physical indicators of the instability of the present geologic Era declared as the Anthropocene. What gestures do contemporary artists etch into the shifting landscapes of the Anthropocene? How do they engage with audiences and communities affected by climate change and soil pollution? What role does their knowledge of materiality and social processes play in research devoted to solving "wicked problems", and how does such knowledge contribute to wider transdisciplinary discourse on the Anthropocene? This seminar specifically looks at contemporary artistic approaches to soil and land use, from visualizing its aesthetic properties and cultural histories to analysing its environmental functions and morally critiquing its existential threats. In addition to reading art historical texts, the seminar introduces concepts from the fields of landscape ecology, soil conservation, environmental economics, as well as artistic and practice-based research.

Bemerkung

The seminar addresses advanced students (both international students and German native speakers) with good, i.e. more than basic, English language skills. The seminar (Wissenschaftsmodul) is open to students of all faculties but is limited to max 36 participants.

Leistungsnachweis

Course requirements: 1. Active and frequent participation 2. Presentation in class (ca. 15-20 minutes per presenter) including a Powerpoint presentation (or similar) plus a handout (1-2 pages), model, or other visual aid 3. Paper (3000 words max. for Bachelor-level, 5000 words max. for Master-level), due August 30th, 2018. The paper must be submitted in both a printed version and an electronic one (PDF format, send to: wolfram.bergande@uni-weimar.de). The paper must refer to at least ten sources published in scientific literature (books, catalogues, peer-reviewed journals). The final score for the whole course („Wissenschaftsmodul“) results from the score for the presentation (30%) the score for the paper (50%), and the score for participation (20%).

Bemerkung

Lehrende:

Alexandra Toland, Prof. (Jun.Prof.), Dr. phil., Dipl.-Ing., M.F.A.