

Vorlesungsverzeichnis

Dipl.-Designer/in Produkt-Design

Sommer 2016

Stand 10.10.2016

Dipl.-Designer/in Produkt-Design 3

Dipl.-Designer/in Produkt-Design**3361101 „Collaboratory“****N. Salmon**

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 14:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - Prof. Hinterberger 005, ab 13.04.2016

Bemerkung

weitere Lehrende: Linda Schumann

Das Labor wird durch die Fachkursteilnehmer Einschreiben nur nach persönlicher Konsultation, die am Di. 5.4.16 vom 09h-12h im Büro 003 VdV stattfindet.

Kommentar

Wie vernetzen sich KünstlerInnen miteinander? Wie kollaborieren und arbeiten sie zusammen? Wie professionell sind sie dabei und in welcher Form, mit Hilfe welcher Strategien, werden Ideen ausgetauscht und zusammen gebracht?

Wo liegen die Grenzen bei der Kommunikation, und wie können diese Unterschiede überschritten, übergangen oder sogar gelöst werden, zu Gunsten einem gemeinsames Output?

Dieser Fachkurs ist ein kollaborativer Versuch, ein Experiment, der als solches zusammenwächst. Die Studierende können sich an einer kollaborativen Arbeit versuchen, ihre eigenen Skills und Strategien erforschen sowie einen Einblick in andere Projekte gewinnen. Eingeladene Gäste, werden über ihre erfolgreich geführten kollaborativen Projekte und Formen der Kommunikation und des Austausches referieren.

///

Voraussetzungen

Der Fachkurs wird auf Deutsch geführt werden und ist offen für Studierende aus den Fachbereichen Freie Kunst, Lehramt Kunsterziehung, Visuelle Kommunikation und Produkt Design.

Leistungsnachweis

Note: nach Präsentation im Rahmen des Summaery

4448151 Interactive Costumes – Selfmade Textile Sensors**E. Hornecker, M. Honauer**

Projekt

Veranst. SWS:

10

Bemerkung**Number of participants:**

CSM/HCI: 2

Produktdesign:2

SWS:

CSM/HCI: 10 SWS

Produktdesign:4 SWS (freies Projekt 12 SWS)

ECTS:

CSM/HCI: 15 ETCS

Produktdesign: 6 ETCS (freies Projekt 18 ECTS)

Time and place will be announced at the project fair.**Kommentar**

In diesem Kurs befassen wir uns mit E-Textiles und Wearables. Der Fokus liegt dabei auf der Nutzung (inter)aktiver Kostüme auf professionellen Theater- oder Ballettbühnen. In interdisziplinären Teams sollen individuelle Kostümiddeen mit originellen Sensoren entwickelt werden. Dazu benutzen wir bspw. leitfähige Stoffe und Garne. Außerdem werden wir uns mit Technologien wie dem LilyPad Arduino auseinandersetzen.

Es wird eine theoretische und praktische Einführung in das Thema geben. Die Aufgaben und Lehrinhalte sind vielfältig, sie reichen von Physical Computing über Interaction-Design bis hin zur Performance-Kunst. Über das Semester hinweg setzen wir uns auch methodisch mit der Perspektive der Nutzer auseinander. Mittels kleiner qualitativer Studien soll evaluiert werden, wie gut unsere Kostümprototypen benutzbar sind, wie sie auf den Nutzer wirken und wie wir unsere Ideen weiter verbessern können.

Voraussetzungen

CSM/HCI: Interesse an der Entwicklung interaktiver Umgebungen und im Bereich des Physical Computing. Kenntnisse in Java oder C++ sind Voraussetzung. Nützlich wären zudem Erfahrungen im Prototyping sowie Kenntnisse in Arduino und Processing. Kenntnisse im Interface-/Interaction-Design als auch in der qualitativen Nutzungsforschung sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig. Wichtig ist außerdem, dass alle Teilnehmer an der intensiven Arbeit in interdisziplinären Teams interessiert sind.

Produktdesign: Praktische Erfahrungen im Interaction-Design, Fashion-Design oder in der Performance-Kunst. Wichtig ist, dass alle Teilnehmer an der intensiven Arbeit in interdisziplinären Teams interessiert sind. Vorwissen in der Entwicklung interaktiver Prototypen ist ideal. Kenntnisse in der qualitativen Nutzungsforschung sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig. Interessenten, die das angebotene Modul als freies Projekt belegen möchten, werden bevorzugt behandelt.

Anmeldung bitte bis zum 01.04.2016 via E-Mail unter michaela.honauer@uni-weimar.de (mit kurzer Beschreibung der bisherigen Erfahrungen im genannten Bereich)!

Leistungsnachweis

CSM/HCI: aktive Teilnahme & Zwischenpräsentationen, Projekt-Dokumentation

Produktdesign: aktive Teilnahme & Zwischenpräsentationen, Projekt-Dokumentation

4448104 Public Interfaces for Citizen Participation

E. Hornecker, P. Fischer
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

--- In collaboration with Anke von der Heide and Timm Burkhardt. ---

Number of participants:

2 Bachelor (Medieninformatik)

4 Master (HCI/CS&)

2 Product Design or MediaArchitecture

In total max. 8 students**SWS:**

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

Computer Science and Media (M.Sc.): 10 SWS

MediaArchitecture (M.Sc.): 12 SWS

Produkt Design (B.A. &M.A.): 12 SWS

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Kommentar

Fassadenprojektionen haben sich im öffentlichen Raum seit einigen Jahren zu einer populären Medienform entwickelt. Dabei grenzt sie sich zunehmend von Kino und Clubkultur ab und entwickeln eine eigene Sprache und Syntax. Mit dem Projekt „Castle Sized Interfaces for Crowds“ haben wir 2014 zum ersten Mal interaktive Elemente integriert. Dieses Jahr erlaubt uns das Projekt „Die Ermittler – Eine interaktive Begegnung mit Peter Weiss“ den Schritt zur Integration von Live-Inhalten für Fassadenprojektionen zu vollziehen.

Ziel des Projektes ist die Realisierung eines Interaktionskonzeptes für das Peter Weiss Jahr 2016. Die Realisierung findet unter künstlerischer Beratung des renommierten Medienkünstlers Krzysztof Wodiczko statt. Die Produktion findet Ihr Highlight in der Premiere in Weimar im August 2016.

Das Projekt ist so aufgebaut, dass eine Zusammenarbeit zwischen Gestaltern und Technologen hergestellt werden soll. D.h. eine Teilnahme ist für Bachelor in Medieninformatik, dem Master in Computer Science & Media sowie HCI, als auch für Medien-Architekten oder Produkt Designer möglich. Die Rolle der Medieninformatik Studierenden liegt hierbei eher im Technischen (Wireless Networks, Microcontroller, Software) und die der MediaArchitektur und Produkt Design Studierenden eher im Entwurf aber auch im Bau der Interfaces selbst. HCI Studierende würden Teilaufgaben in beiden Bereichen übernehmen.

Für Medieninformatiker heißt das:

- Erlernen professionellen Arbeitens unter realen kreativwirtschaftlichen Bedingungen
- Analyse zum Thema Echtzeit Datenintegration in Live Performances
- Auseinandersetzung mit aktueller Technik: OSC, TouchDesigner, etc.

- Implementierung eines Interfaces welches eine Teilnahme von Besuchern ermöglicht
- Schneller Einsatz der hergestellten Prototypen „in-the-wild“

Für MedienArchitekten und Produktdesigner:

- Konstruktion und Bau eines modularen Videostudio-Pavillions für den öffentlichen Raum
- Erfahrung technischer Realitäten und Bau robuster Interfaces für den Produktionseinsatz.
- Entwurf und Formfindung auf Basis von Vorarbeiten durch das Literaturhaus Rostock und künstlerischer Beratung von Krzysztof Wodiczko.
- Auseinandersetzung mit Interaktionstechniken im öffentlichen Raum, Situiertheit, Multi-User, Dramaturgie, Medien-Orchestrierung, ...
- Ausprobieren eigener Fertigungsprozesse, mit denen robuste Interfaces kostengünstig realisiert werden können.

Realisierung eines robusten Interfaces in Zusammenarbeit mit Medieninformatikern.

Voraussetzungen

Participants should be interested in developing novel interactive devices and interaction techniques in the context of public space. Knowledge of Arduino, Processing and TouchDesigner is beneficial for the project. Moreover, it is important that all participants enjoy working intensively as part of an interdisciplinary team.

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, project management, technical realization and exhibition of the project, peer-assessment, documentation of the project in a written report in the style of a scientific paper.