

Vorlesungsverzeichnis

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2020)

Sommer 2024

Stand 14.10.2024

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2020)	3
Projekt-Modul	3
Theoriemodule	10
Architekturtheorie	12
Darstellen im Kontext	12
Gestalten im Kontext	13
Kulturtechniken der Architektur	13
Stadtsoziologie	13
Fachmodule	14
Darstellen im Kontext	15
Digitale Planung	15
Gestalten im Kontext	16
Gestaltung medialer Umgebungen	16
Medieninformatik	16
Technische Grundlagen Interface Design	19
Wahlmodule	21

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2020)**Vorstellung Semesterprojekte AU****N. Wichmann-Sperl**

Informationsveranstaltung

Do, Einzel, 09:00 - 13:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 04.04.2024 - 04.04.2024

Do, Einzel, 13:00 - 14:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 04.04.2024 - 04.04.2024

Beschreibung

ca. 09:00 - 10:20 Uhr Vorstellung 2. Kernmodul Architektur

ca. 10:20 - 11:30 Uhr Vorstellung 4. Kernmodul Architektur, Städtebauprojekt Urbanistik

ca. 11:30 - 13:30 Uhr 5. Kernmodul Architektur und Projektmodule Architektur und MediaArchitecture

Projekt-Modul**124120201 RothNEUsiedl – Planning Process for a future-oriented urban development****S. Eipper, B. Nentwig**

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, 11.04.2024 - 04.07.2024

Do, Einzel, 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 25.04.2024 - 25.04.2024

Do, Einzel, 13:30 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 02.05.2024 - 02.05.2024

Do, Einzel, 09:15 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 16.05.2024 - 16.05.2024

Do, Einzel, 13:30 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 30.05.2024 - 30.05.2024

Do, Einzel, 13:30 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 06.06.2024 - 06.06.2024

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Marienstraße 9 - Seminarraum 203, 13.06.2024 - 04.07.2024

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, green:house, 04.07.2024 - 04.07.2024

Beschreibung

In the process of urban planning, the competition format is a common procedure that can offer several benefits when well applied. It can be an inclusive process, as it often encompasses the participation of several stakeholders and actors. Moreover, this format results in several different possibilities and ideas that can actually lead to a high-quality urban space.

In order to understand this process better, the Study Project will use a case located in Vienna. The "RothNEUsiedl" is an urban development that aims to support the city's urban growth with its future-oriented goals. The district is to be created as a role model not only in terms of climate resilience and adaptation but also in the promotion of social and cultural mix.

The course will initially introduce students to many considerations that go into the process of an urban planning and design competition. In this step the focus will be on understanding and experiencing the process from the point of view of competition organizers and jury. Subsequently, in the second half of the semester, the focus will be on one of the possible steps following a competition process. In this case, employing the analytical knowledge acquired in the first half of the semester, the students will work as planners by experimenting with an urban design exercise.

Bemerkung

für IUDD, Donnerstags, Green House, Bauhausstr. 7

124122402 BEYOND THE SCREENS video art works for large scale digital infrastructures

R. König

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, 04.04.2024 - 04.07.2024

Veranst. SWS:

8

Beschreibung**video art works for large scale digital infrastructures**

A cross-disciplinary project for the City Digital Skin Art Festival (CDSA) 2024

The project 'Beyond the Screens' will investigate the potential of large scale urban screens and media facades as visualisation zones of ecologies to make climate change tangible, visible and experiential in the public space.

How can we shape natural environments and ecologies that often extend human understanding and human interests and recognize the needs and dynamics of beyond-human organisms? How can we map/track/trace our natural urban environments to create impactful narratives and give a voice to beyond-human species presented in public spaces on digital screens and media architecture environments? How to create public consciousness at the crossroads of art, science and technologies?

In this project you will investigate how to develop impactful narratives for the ecological urgencies on large scale digital infrastructures.

You will explore AI generated art tools, data and sensing applications which contribute to visualise and craft videos for large site-specific screens in Singapore, China and Europe.

How to transform everyday spaces by using LED screens as dynamic moving paintings which open new perspectives for the relevant nature-cultures debates.

'Beyond the Screens' is a joint project of the China Art Academy / Public Art Department, the Nanyang University Singapore / Design Department and the Bauhaus University Weimar co-curated by Public Art Lab.

The students are invited to develop a 1-2 min video animation for the large-scale infrastructures in Singapore, Beijing, Shenzhen, Hangzhou, Paris, Amsterdam and London.

The works will be selected by an international jury in July 2024 and presented in October 2024 during the worldwide CDSA Festival (City Digital Skin Art Festival) and Connecting Cities infrastructure.

Voraussetzungen

Please register for the project from 4.4.2024, 00:01 am to 5.4.2023, 23:59 CET via this link:

<https://www.uni-weimar.de/architektur/projektanmeldung/>

124122403 BEYOND THE SCREENS**R. König**

Seminar

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, 10.04.2024 - 03.07.2024

Veranst. SWS:

4

Beschreibung

SS 24 – a cross-disciplinary project for the City Digital Skin Art Festival (CDSA) 2024 The seminar 'Beyond the Screens' will investigate the potential of large scale urban screens and media facades as visualisation zones of ecologies to make climate change tangible, visible and experiential in the public space. How can we shape natural environments and ecologies that often extend human understanding and human interests and recognize the needs and dynamics of beyond-human organisms? How can we map/track/trace our natural urban environments to create impactful narratives and give a voice to beyond-human species presented in public spaces on digital screens

and media architecture environments? How to create public consciousness at the crossroads of art, science and technologies?

In this seminar you will investigate how to develop impactful narratives for the ecological urgencies on large scale digital infrastructures. You will explore AI generated art tools, data and sensing applications which contribute to visualise and craft videos for large site-specific screens in Singapore, China and Europe. How to transform everyday spaces by using LED screens as dynamic moving paintings which open new perspectives for the relevant nature-cultures debates.

'Beyond the Screens' is a joint project of the China Art Academy / Public Art Department, the Nanyang University Singapore / Design Department and the Bauhaus University Weimar co-curated by Public Art Lab.

The students are invited to develop a 1-2 min video animation for the large-scale infrastructures in Singapore, Beijing, Shenzhen, Hangzhou, Paris, Amsterdam and London. The works will be selected by an international jury in July 2024 and presented in October 2024 during the worldwide CDSA Festival (City Digital Skin Art Festival) and Connecting Cities infrastructure.

present the overall concept.

Voraussetzungen

M. Sc. MediaArchitecture

124122404 Connecting Classes – international online seminar

R. König

Seminar

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, 10.04.2024 - 03.07.2024

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

As part of the project 'Beyond the Screens' we will organise Connecting Classes with international professors and scholars from the field of public art, design, urban media arts, computer science, media architecture who will share their knowledge and artistic practices to investigate different positions and possibilities of nature-data-narratives to create meaningful scenarios on large-scale digital infrastructures and urban screens in the public space. Connecting Classes are one-hour online lectures which will accompany the seminar and create a network of experts in the field of urban digital art and design.

Voraussetzungen

M. Sc. MediaArchitecture

324120005 Irregulab 1: Nicht-standardisierte Serialität für Kleinkindmöbel

T. Pearce, M. Müller

Projektmodul

Do, wöch., 09:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - 013, ab 18.04.2024

Veranst. SWS: 18

Beschreibung

Wo fangen wir an? Jedenfalls nicht vor einer leeren Leinwand. Heutzutage fragt sich eine neue Generation von Designer*innen, wie sie sich, im Sinne der Kreislaufwirtschaft und der Ressourceneffizienz, das „as-found“ (das Vorhandene, Geerbte, Gefundene) zunutze machen kann. Doch das Gefundene braucht System. Emergente Werkzeuge erlauben es nun, verfügbare Komponenten, Materialien und Ressourcen zu digitalisieren, zu systematisieren und für Designer*innen zugänglich zu machen. Die Idee des „inventory-constrained design“ spiegelt die wachsende Bedeutung nachhaltigen Designs wider und trägt zur Reduzierung von Umweltauswirkungen gestalterischer Prozesse bei.

Das Projekt „IrreguLab 1: Non-Standard Seriality for Toddler Seating“ ist das erste in einer Reihe von Projekten (und Fachkursen) im Rahmen des IrreguLabs, ein von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre gefördertes transdisziplinäres und interfakultatives Lehlabor für das digitale Entwerfen und Herstellen mit unregelmäßigen Materialien. In diesem Projekt werden wir Entwürfe für Kindermöbel entwickeln und umsetzen und dabei Logiken und Workflows erproben, die „wertlose“ Krummhölzer zu wertigen Designs umwandeln. Die Hölzer werden hierfür in einer Campus-eigenen solaren Trockenkammer getrocknet, mittels 3D-Scanning erfasst und in einer gemeinsamen Datenbank inventarisiert. Diese Datenbank verwenden wir dann selbst als Testnutzer*innen indem wir unsere Designs mit ihren Komponenten abgleichen und paaren. Der im Titel genannten Begriff der nicht-standardisierten Serialität bezieht sich hierbei weniger (wie häufig im Diskurs um mass customisation) auf die Ebene der Nutzenden sondern eher auf das Entwerfen mit nicht-standardisierte Materialien und das entwickeln von Designs und Workflows, die diese natürliche Variabilität einbauen und sie sich gar zu Nutzen machen.

Zu den Nutzenden: Kinder sind spannend aber vor allem auch klein. Durch das Festlegen der (nur halb so großen) Nutzer*innen, bleibt (nach der Logik $(\frac{1}{2})^3 = 1/8$) der Maßstab, die Materialmenge, die Trocken- und Bearbeitungszeit usw. übersichtlich, so dass wir uns auf das experimentelle und iterative Entwickeln durch (digital-materielles) Prototyping einlassen können. Besonderer Augenmerk wird hierbei auf das Erlernen von Skills im Bereich der Modellierung (Rhino Sub-D, Fusion), Programmierung (Grasshopper) und digitale Herstellung (CNC, Augmented Fabrication, Rapid Prototyping) sowie dessen Integration im „Design for Fabrication“ gelegt. Diese Fähigkeiten erlauben es uns, dem Gefundenen nicht gehorsam zu folgen, sondern viel eher, sich mit experimentellen Flair eine eigene, zeitgenössische und innovative Designsprache zu entwickeln, die mit dem Vorhandenen in Dialog treten kann.

Das Projekt wird begleitet von Exkursionen (u.a. Digitale Herstellung der Deutsche Werkstätten Hellerau, Kunstgewerbemuseum Dresden), Workshops/Inputs (CNC, digitales Zeichnen, ...) und einer Reihe von Vorlesungen (IrreguLab Talks).

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung:

Dienstag, 16.04.2024, 14:00 Uhr

Leistungsnachweis

Dokumentation

324120031 Sustainable Futures – Interactive Objects

M. Hesselmeier, B. Clark, J. Velazquez Rodriguez, C. Wegener

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 16.04.2024

Beschreibung

Wir werden uns im Projektmodul (Sustainable Futures – Interactive Objects) auf die Suche nach dem geheimnisvollen, spielerischen, humorvollen und phantasievollen Umgang mit erneuerbaren Energien begeben, um Artefakten Autarkie zu ermöglichen. Ein Fokus liegt auf der Gewinnung von Energie mithilfe der Sonne. Die Sonne ist ein Stern, der der Erde am nächsten ist und das Zentrum des Sonnensystems bildet. Theoretisch liefert sie in einer Stunde genug Energie, um den weltweiten Energiebedarf eines Jahres zu decken. Aus

diesem Grund liegt der Fokus auf dem Diskurs, dem Hinterfragen und dem Entdecken dieser Energieform aus gestalterischer und künstlerischer Sicht. Im Verlauf des Projektmoduls werden wir reaktive sowie interaktive Objekte gestalten, die sich ausschließlich von Solarenergie ernähren. Dies kann zu unkontrollierbaren, komplexen Überlagerungen führen, die uns in ihrer Erscheinung bildlich sowie klanglich verwundern, überraschen oder auch verstören können. Das Eigenleben der Dinge, ihre Autonomie und Autarkie stehen im Zentrum ihrer Präsenz. So können Projekte entstehen, die ganz unterschiedliche Ansätze verfolgen und eigene Positionen beziehen. Zur Summer 2024 ist eine gemeinsame Ausstellung der Objekte geplant und wird im Projektmodul erarbeitet. Das Projektmodul richtet sich an Bachelor- und Masterstudierende und bietet selbstmotivierten sowie selbstorganisierten Projekten einen Ort der Diskussion, Produktion und Auseinandersetzung.

Schlagwörter: interactive Art, Nachhaltigkeit, KI, erneuerbare Energien, Bewegung, Klang, Solarenergie, reaktive Objekte, Autonomie, Eigenleben
Folgende Lehrformate werden angeboten:

Vorlesung:

Begleitend zu den Bachelor- und Masterprojekten der Professur wird eine Vorlesungsreihe angeboten. Diese behandelt verschiedene gestalterische und künstlerische Positionen und gibt einen Einblick in Werkzeuge und Methoden zur Konzeption und Gestaltung von interaktiven und reaktiven Objekten, Gegenständen, Artefakten und deren Interfaces, die sich mit dem Thema Solarenergie beschäftigen. Ergänzend hierzu werden wir Besuch von interessanten Gestalter/innen und Künstler/innen erhalten, die einen Einblick in ihre Arbeiten und Arbeitsprozesse geben. Die Unterrichtssprache ist Englisch.

Workshop:

Es wird einen dreitägigen Workshop begleitend zum Projektmodul aus den angrenzenden Gebieten des Interface Designs geben. Die Teilnahme ist obligatorisch.

Konsultation:

Nach Vereinbarung können die individuellen Projekte sowie die eigene fachliche Entwicklung besprochen werden.

Exkursion:

Um die gestalterischen und künstlerischen Ansätze unter realen Bedingungen zu erforschen und weitere Impulse zur Entwicklung des Projektes zu erhalten, werden wir vom 17.-21.06.2024 eine Exkursion unternehmen. Alle Studierenden aus dem Projektmodul sind eingeladen, daran teilzunehmen.

Voraussetzungen zur Teilnahme am Projektmodul sind die Belegung von zwei begleitenden Fachmodulen in Interface Design. Folgende Fachmodule werden angeboten:

- Physical Computing: Harvesting Sustainable Futures by Brian Larson Clark
- Solar Sound by Clemens Wegener
- Digital Realms: Photogrammetry and Sustainable Narratives by Jesús Velázquez

Anmeldung:

- Anmeldung über das BISON Portal
- Bitte senden Sie ein einseitiges Motivationsschreiben, in dem Sie Ihr Interesse an dem Kurs, Ihre Auswahl begleitender Fachmodule, sowie Ihren Wissensstand und Hintergrund darlegen, an: martin.hesselmeier@uni-weimar.de

Leistungsnachweis:

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit
- Teilnahme an Workshops, Exkursionen, Zwischen- und Endpräsentationen

- Teilnahme an der gemeinsam organisierten Ausstellung Summaery 2024
- Die Arbeit/das Projekt muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert werden
- Die Dokumentation der Projekte/Arbeiten erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters und wird als Workfile und als Film im MP4-Format erwartet

Voraussetzungen

Belegung von zwei begleitenden Fachmodulen in Interface Design

Leistungsnachweis

Präsentation, Dokumentation, Projektarbeit

424110003 Digital Dreams: Bauhaus Gamesfabrik

C. Wüthrich, W. Kissel, G. Pandolfo

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, wöch., 13:30 - 15:30, Raum 205, Marienstr. 7b, ab 10.04.2024

Beschreibung

Herzlich willkommen bei Digital Dreams | Bauhaus Gamesfabrik, einem spannenden interdisziplinären Projekt, das die Fakultäten Kunst & Gestaltung und Medien an unserer Universität zusammenbringt. In diesem innovativen Projekt arbeiten Studierende unterschiedlicher Fachrichtungen in interdisziplinären Gruppen zusammen, um die dynamische Welt der Spieleentwicklung zu erkunden.

An der Schnittstelle von Kunst und Technologie dient Digital Dreams | Bauhaus Gamesfabrik als Spielwiese für Kreativität und Innovation. Studierende der Fakultät Kunst & Gestaltung bringen ihre Expertise in visueller Ästhetik, Erzählkunst und Konzeption ein, während diejenigen der Fakultät Medien ihre Fähigkeiten in Programmierung, Animation und interaktiven Medien einbringen.

In diesem gemeinschaftlichen Unterfangen werden interdisziplinäre Gruppen gebildet, die einen reichen Ideen- und Perspektivenaustausch fördern. Inspiriert vom Pioniergeist der Bauhaus-Bewegung, wo Kunst und Technologie zusammenkamen, um das moderne Design zu prägen, begeben sich unsere Studierenden auf eine Reise, um immersive und fesselnde Spielerlebnisse zu gestalten.

Im Laufe des Projekts vertiefen sich die Studierenden in verschiedene Aspekte der Spieleentwicklung, von der Ideenfindung und Prototypenerstellung bis hin zur Produktion und Präsentation. Unter der Anleitung eines erfahrenen Mentors beider Fakultäten lernen sie, die Komplexität interdisziplinärer Teamarbeit zu bewältigen und ihre einzigartigen Stärken zu nutzen, um Herausforderungen zu meistern und ihre kreative Vision zu verwirklichen.

Digital Dreams | Bauhaus Gamesfabrik ist mehr als nur ein Kurs; es ist eine transformative Erfahrung, die Studierenden ermöglicht, die Grenzen des traditionellen Spieldesigns zu überschreiten. Indem sie die Zusammenarbeit fördern und den Geist des Experimentierens annehmen, sind unsere Studierenden bereit, die nächste Generation visionärer Spieleentwickler zu werden und die Zukunft interaktiver Unterhaltung mitzugestalten.

Begleiten Sie uns auf dieser aufregenden Reise, auf der digitale Träume Wirklichkeit werden, und lassen Sie uns gemeinsam die Zukunft des Spielens an der Schnittstelle von Kunst und Technologie gestalten.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekanntgegeben.

Voraussetzungen

Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen.

Studierende der Medienwissenschaft ein grundlegendes Interesse für Storytelling / Game Design

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

424110010 Data driven Objects

E. Hornecker, H. Waldschütz

Projekt

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 years. Initially emerging from the arts, 'data physicalisation' is increasingly investigated in Information Visualisation and HCI, pushed by recent advances in digital fabrication and mechanical actuation. Physicalisations have the potential for novel and creative designs as well as changing our relation to data. Their design can utilize digital and material a 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.

Following a Research through Design (RtD) approach, 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.
- *Informatik Bachelor* 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.

This course is perfect for students who would like to be challenged to find problems, who enjoy individual and (multi-disciplinary) group-work, and to come up with their own concepts. Students will focus on research topics such as "qualitative data representations", "data physicalisations", "affordances", "shape-changing interfaces", and "ambient/peripheral interfaces".

We encourage students to participate that have a high interest in prototyping with hardware (e.g., Arduino), working with materials (e.g., wood or silicone), or using traditional fabrication techniques (e.g., origami-folding). The project is most suited for students who want 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. All participants should enjoy working in an interdisciplinary group, want to be creative, build prototypes, and be able to converse in English.

- Informatik (B.Sc.) technical ability, interest in learning Arduino, electronics, and in particular controlling motors and/or other actuators, interest in creative work.
- M.Sc. HCI: interest in creative design and interaction with data; willingness to think 'out of the box'; Interest in working with actuated objects, physical design; ability to contribute to conceptual work; willingness to learn and do: interaction design, physical design methods and electronics, human-data interaction, evaluation methods.
- Product Design (PD): Creativity, practical experience with design of interactive products/objects, physical construction (e.g. 3D- printing, laser-cutting, woodwork, metalwork etc.), ideally some prior experience with electronics and Arduino or with mechanics (moving parts). Media-Architecture (MA): Creativity, practical experience with physical construction (e.g. 3D-printing, laser-cutting, woodwork etc.), ideally some prior experience with electronics and Arduino
- PD and MA: Please apply until 03.04.2024 by E-Mail with Hannes.waldschuetz@uni-weimar.de and eva.hornecker@uni-weimar.de (please include a description of your prior experience in relevant areas, with examples of prior work if applicable)!

(We plan to attend the project fair PD to present the project.)

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, practical problem-based work (both individual and in groups), and a project-based (scientific) report.

Theoriemodule

124124601 Das Museum als Entwurf des Films (Ma)

M. Klaut

Seminar

Veranst. SWS:

2

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 9 - Seminarraum 203, 12.04.2024 - 05.07.2024

Beschreibung

In den letzten Jahren kamen unzählige Filme über künstlerische Gesamtwerke heraus: »Werk ohne Autor«, »Van Gogh«, »Exit through the Gift shop«, »Mr. Turner«, »Frida«, »Paula«, »Loving Vincent« ... Welchen Vor- oder Nachteil hat der Film gegenüber dem Museum in der Darstellung von biographischen Narrationen, die oft nicht nur die Entstehung der Kunstwerke nachzeichnet, sondern auch den visuellen und einzigartigen Stil der Künstlerin in unsere Wahrnehmung übersetzt und ihn damit erzählbar macht.

Das Museum und der Film unterhalten gemeinsame Visualisierungstechniken, die jedoch in vollkommen unterschiedlichen Zeitregimen aufgehen: »Dabei setzen Filme häufig am historischen Auftrag des Museums, Objekte zugänglich zu machen und Wissen zu vermitteln, an. Sie vermögen dem Zuschauer Bereiche zu erschließen, die sonst verborgen und unsichtbar bleiben: In einer Großaufnahme werden mit bloßem Auge nicht wahrnehmbare Texturen eines Gemäldes sichtbar; ein Blick hinter die Kulissen führt in Depots, Restaurierungswerkstätte und Besprechungsräume; kostbare Schätze und traditionsreiche, labyrinthische Museumsbauten werden aufwendig in Szene gesetzt.

Doch äußert der Film auch offen Kritik am Museum. Skeptisch beäugt er museale Traditionen und Konventionen. Er lässt seine Figuren mit dem strengen Verhaltenskodex – dem langsamen Schreiten, Flüstern, Abstandhalten – brechen, parodiert die manierierte, im Museum gebräuchliche Sprache«, schreibt Anna Heinzmann – Kuratorin der Reihe »Film und Museum, Passage durch eine Beziehungsgeschichte«.

Dieser ambivalenten Beziehung von Museum und Film gehen wir nach: Wir schauen nicht nur Filme, in denen Museen eine zentrale Rolle spielen, sondern schauen uns außerdem auch Film-Museen an.

Leistungsnachweis

Video-Essay

124124602 Das Museum. Moderne Bauaufgabe und sozialer Raum (Ma)

J. Brevern

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 15:00, Marienstraße 9 - Seminarraum 203, 10.04.2024 - 12.06.2024

Beschreibung

Ende des 18. Jahrhunderts entsteht mit dem öffentlichen Kunstmuseum eine neue Bauaufgabe. Das Museum ist nicht nur ein neuer Gebäudetypus – mit ihm verbinden sich auch zahlreiche soziale, politische und pädagogische Hoffnungen. Das Ideal des Museums besteht bis heute „in der Erhöhung des Menschen, seiner umfassenden Bildung und geistigen Vervollkommenung“ (Anke te Heesen, *Theorien des Museums*, 2012).

Wie sich dieses Ideal durchsetzen konnte und seit dem 19. Jahrhundert zum Bau zahlreicher, oft spektakulärer Museen führte, wollen wir im Seminar untersuchen. Es wird dabei um Geschichte und Gegenwart des Museums gehen, um Museumsarchitektur, Rituale im Museum, den Bilbao-Effekt und um die heimlichen Zentren dieser Institution: Museumscafé und -shop. Exkursionen zu Museen in Weimar und evtl. nach Frankfurt ergänzen das Programm.

Bemerkung

Das Seminar findet 3-stündig statt und endet gegen 13.30h.

Leistungsnachweis

Hausarbeit

124124603 Kulturgeschichte des Entwurfs (Ma)

M. Klaut

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 9 - Seminarraum 203, 12.04.2024 - 05.07.2024

Beschreibung

Das Buch »Kulturtechnik Entwerfen« von Daniel Gethmann und Susanne Hauser beginnt mit dem Satz: »Der Prozess des Entwerfens gilt gemeinhin als geheimnisumwitterte Technik zur Konzeption von zukunftsweisenden Gestaltungsvorschlägen in Architektur und Design.« Doch ein Entwurf kann noch mehr sein - Es gibt Gesetzesentwürfe, Projektentwürfe oder Entwürfe für Seminartexte.

Die geheimnisvolle Praxis der »Festlegung einer Sache in wichtigen Punkten« (Definition Oxford Languages) lässt dennoch offen welche »wichtigen Punkte« gemeint sind und zeigt so, dass sich jeder Entwurfsprozess anders gestaltet. Kann man überhaupt von einer Theorie des Entwurfs sprechen? Oder ist jeder Entwurf und seine zugehörige Methode einzigartig? Im Seminar besprechen wir Texte, die sich mit den historischen und

philosophischen Voraussetzungen beschäftigen, warum wir entwerfen und mit welchen Mitteln, bzw. welchen Status der Entwurf zwischen der Idee und dem fertigem Projekt/ Produkt einnimmt. (Literatur: »Kulturtechnik Entwerfen«, Daniel Gethmann, Susanne Hauser (Hg.), 2009)

Leistungsnachweis

Hausarbeit

Architekturtheorie

124123001 Stories of technology and the worlds they make III: explorations of wholeness

D. Perera

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 9 - Seminarraum 103, 17.04.2024 - 03.07.2024

Beschreibung

Is the discourse of ecology ecological? Does it inspire ways of working with ecological and technological questions in transformative ways, or does it become limited by methods derived from disciplinary interests focused on parts of a broader question, often failing to engage the complex dynamics of lived realities? Ecological thinkers such as Johann Wolfgang von Goethe, Gregory Bateson, Carl Jung, Francisco Varela, and David Bohm have argued that what is required for such an ecological transformation is not simply a technological, economic, environmental, or social shift but rather a broader change in our ways of knowing and making sense of ourselves, our relationships, our practices, and life as a "whole".

This semester, we will get together as **a reading group** to collectively read and explore seven key texts emerging from transdisciplinary explorations that look into the relationships between the concept of wholeness and worldmaking in different ways. We will also examine how these ideas have already entered design/ architecture/ media practices in multiple contexts, from regenerative design, countercultural ecological experiments, the design of alternative media environments/technologies, and alternative organisation models. It is hoped that these readings would provide the participants with a conceptual toolbox to think through some of the most pressing questions related to technology, ecology and design of our times. In addition, we will also **take time to reflect and experiment with our reading practices** and how they affect our practices of making.

Format: Introductory session + 7 reading group sessions

Assignment: For the assignment, participants are invited to select some of the ideas discussed in the course and explore how explorations of wholeness can inform their own research design research/practice projects.

Language: The sessions will be conducted in English (Assignments can be submitted in English or German)

Note: The Seminar is part of a series of activities, workshops and events funded by DFG(Germany) grant number 508363000 and the AHRC(United Kingdom).

Voraussetzungen

Offen für alle Masterstudiengänge der Fak. A+U

Leistungsnachweis

Wird in der Veranstaltung bekannt gegeben.

Darstellen im Kontext

Gestalten im Kontext

324130004 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 2)

J. Willmann, M. Braun, KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, 15.04.2024 - 08.07.2024

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 10.06.2024 - 17.06.2024

Mo, Einzel, 13:00 - 15:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 22.07.2024 - 22.07.2024

Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen Beschreibung.

Bemerkung

Die Vorlesungen finden im Audimax statt.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

324130005 Digital Culture in Design, Media and Architecture (Part 2) - Übung

J. Willmann, M. Braun, KuG

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:00 - 16:00, 15.04.2024 - 08.07.2024

Mo, wöch., 15:15 - 16:15, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 10.06.2024 - 17.06.2024

Bemerkung

Die Vorlesungen finden im Audimax statt.

Bitte beachten Sie die entsprechende Studienordnung.

Kulturtechniken der Architektur

Stadtsoziologie

124120202 Design of planning processes in urban development praxis

S. Eipper

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 9c - Arbeitsraum 004, 09.04.2024 - 02.07.2024

Beschreibung

What kind of planning processes frame urban development? Who takes part in designing such processes? How are plans and designs evaluated in a planning process? How to define and understand the evaluation criteria? Using a case study students will discuss and learn about these topics. In an interactive class they will define the evaluation criteria, learn about them and finally participate in the evaluation process.

Bemerkung

Wunschraum und Zeit: Dienstags vormittag, Green House

124120601 Cities and Suburbs: Roadmap to Sustainability and Resilience
B. Stratmann

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, 09.04.2024 - 02.07.2024

Beschreibung

When looking at suburbs, people and planners often see something very different. Whereas the former dream of a better lifestyle, the latter often talk about urban sprawl and point to a long list of negative aspects of this kind of urban form. Particularly in view of rising energy consumption, Peak Oil and possible climate change continuing trends towards global suburbanization have caused concerns. However, more recently the "reading" of suburbs has changed. The prevailing critical discourse has been challenged by the assumption that suburbs – if designed and managed well – can be aligned with the overall goal of sustainability. This includes a reappraisal of "suburbanism as a way of life" that might offer a lot. The seminar will examine the current debate by taking American, Australian, Chinese and German cities as an example. To this end concepts of sustainable urban development will be explored, followed by a practice review. It will be argued that the debate on suburbia is embedded in a much larger, underlying debate on the good life.

The Coronavirus pandemic (COVID-19) and similar future risks give rise to questions such as: Is urban densification still a good approach in urban planning? Is the global trend towards more and ever larger metropolises healthy and sustainable? Would more decentralized settlement structures and lower urban densities better protect human health, and, in doing so, increase the overall resilience of cities and countries? Or would these strategies, on the contrary, create an abundance of adverse effects?

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

When looking at suburbs, people and planners often see something very different. Whereas the former dream of a better lifestyle, the latter often talk about urban sprawl and point to a long list of negative aspects of this kind of urban form. Particularly in view of rising energy consumption, Peak Oil and possible climate change continuing trends towards global suburbanization have caused concerns. However, more recently the "reading" of suburbs has changed. The prevailing critical discourse has been challenged by the assumption that suburbs – if designed and managed well – can be aligned with the overall goal of sustainability. This includes a reappraisal of "suburbanism as a way of life" that might offer a lot. The seminar will examine the current debate by taking American, Australian, Chinese and German cities as an example. To this end concepts of sustainable urban development will be explored, followed by a practice review. It will be argued that the debate on suburbia is embedded in a much larger, underlying debate on the good life.

The Coronavirus (COVID-19) pandemic and similar future risks give rise to questions such as: Is urban densification still a good approach in urban planning? Is the global trend towards more and ever larger metropolises healthy and sustainable? Would more decentralized settlement structures and lower urban densities better protect human health, and, in doing so, increase the overall resilience of cities and countries? Or would these strategies, on the contrary, create an abundance of adverse effects?

Voraussetzungen

Good English language skills, both written and spoken.

Leistungsnachweis

Assessment is mainly based on a presentation with a written version submitted towards the end of the semester. Students who do not need a grade, may receive a pass if their performance is adequate.

Fachmodule

Darstellen im Kontext

Digitale Planung

124122403 BEYOND THE SCREENS

R. König

Seminar

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, 10.04.2024 - 03.07.2024

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

SS 24 – a cross-disciplinary project for the City Digital Skin Art Festival (CDSA) 2024 The seminar 'Beyond the Screens' will investigate the potential of large scale urban screens and media facades as visualisation zones of ecologies to make climate change tangible, visible and experiential in the public space. How can we shape natural environments and ecologies that often extend human understanding and human interests and recognize the needs and dynamics of beyond-human organisms? How can we map/track/trace our natural urban environments to create impactful narratives and give a voice to beyond-human species presented in public spaces on digital screens and media architecture environments? How to create public consciousness at the crossroads of art, science and technologies?

In this seminar you will investigate how to develop impactful narratives for the ecological urgencies on large scale digital infrastructures. You will explore AI generated art tools, data and sensing applications which contribute to visualise and craft videos for large site-specific screens in Singapore, China and Europe. How to transform everyday spaces by using LED screens as dynamic moving paintings which open new perspectives for the relevant nature-cultures debates.

'Beyond the Screens' is a joint project of the China Art Academy / Public Art Department, the Nanyang University Singapore / Design Department and the Bauhaus University Weimar co-curated by Public Art Lab.

The students are invited to develop a 1-2 min video animation for the large-scale infrastructures in Singapore, Beijing, Shenzhen, Hangzhou, Paris, Amsterdam and London. The works will be selected by an international jury in July 2024 and presented in October 2024 during the worldwide CDSA Festival (City Digital Skin Art Festival) and Connecting Cities infrastructure.

present the overall concept.

Voraussetzungen

M. Sc. MediaArchitecture

124122404 Connecting Classes – international online seminar

R. König

Seminar

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, 10.04.2024 - 03.07.2024

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

As part of the project 'Beyond the Screens' we will organise Connecting Classes with international professors and scholars from the field of public art, design, urban media arts, computer science, media architecture who will share their knowledge and artistic practices to investigate different positions and possibilities of nature-data-narratives to create meaningful scenarios on large-scale digital infrastructures and urban screens in the public space. Connecting Classes are one-hour online lectures which will accompany the seminar and create a network of experts in the field of urban digital art and design.

Voraussetzungen

124122407 Parametric Architecture :: Advanced**E. Gavrilov, R. König, N.N., I. Osintseva**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 10.04.2024 - 03.07.2024

Beschreibung

This seminar is based on the seminar "Parametric Architecture :: Introduction" and extends your skills in parametric modeling as a powerful tool in the architectural and urban design process.

By creating models, that do not only represent the geometry but rather relationships between the geometrical elements it becomes possible to create numerous variations of a design concept. These design variants can be analyzed and optimized for certain criteria. Thereby the designer gains a deeper insight into his/her design concept.

In this seminar you will learn advanced techniques of parametric modeling using the visual programming software Grasshopper for Rhino. For the course you should have good knowledge of Grasshopper/Rhino3D.

Bemerkung**Voraussetzungen**

Studiengänge: Master Architektur + Master Urbanistik

Gestalten im Kontext**Gestaltung medialer Umgebungen****Medieninformatik****4336010 Image Analysis and Object Recognition****V. Rodehorst, M. Kaisheva**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Lecture, ab 09.04.2024

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Lab class, ab 11.04.2024

Di, Einzel, 11:00 - 13:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, written Exam, 06.08.2024 - 06.08.2024

Di, Einzel, 11:00 - 13:00, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, written Exam, 06.08.2024 - 06.08.2024

Beschreibung

Bildanalyse und Objekterkennung

Die Vorlesung gibt eine Einführung in die Grundlagen der Mustererkennung und Bildanalyse. Behandelt werden unter anderem die Bildverbesserung, lokale und morphologische Operatoren, Kantenerkennung, Bilddarstellung im Frequenzraum, Fourier-Transformation, Hough-Transformation, Segmentierung, Skelettierung, Objektklassifizierung und maschinelles Lernen zur visuellen Objekterkennung.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Image analysis and object recognition

The lecture gives an introduction to the basic concepts of pattern recognition and image analysis. It covers topics as image enhancement, local and morphological operators, edge detection, image representation in frequency domain, Fourier transform, Hough transform, segmentation, thinning, object categorization and machine learning for visual object recognition.

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Bearbeitung der Übungen sowie des Miniprojekts und Klausur

4555252 Web-Technologie (Grundlagen)

B. Stein, M. Gohsen, K. Heinrich, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 03.04.2024

Do, gerade Wo, 13:30 - 15:00, Schwanseestraße 143 - Lintpool 2.17, Übung, ab 11.04.2024

Mi, Einzel, 10:00 - 12:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), schriftliche Prüfung, 24.07.2024 - 24.07.2024

Beschreibung

Lernziel: Vermittlung von Kenntnissen über den Aufbau und die Funktion von Web-basierten Systemen. Hierfür ist es notwendig, die Sprachen, die zur Entwicklung von Web-Anwendungen benutzt werden, zu verstehen, anzuwenden und zu beurteilen.

Weiterhin vermittelt die Vorlesung Grundwissen aus benachbarten Gebieten.

Inhalt: Einführung, Rechnerkommunikation und Protokolle, Dokumentsprachen, Client-Technologien, Server-Technologien, Architekturen und Middleware-Technologien.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Web technology (foundations)

The course introduces the architecture and functioning of web-based systems. It covers networks, web-related languages, and the respective software techniques.

Bemerkung

Eine Anmeldung zu der Vorlesung ist nicht erforderlich.

Voraussetzungen

Grundlagen der Informatik werden vorausgesetzt.

Entspricht den Inhalten folgender Einführungsvorlesungen: Modellierung von Informationssystemen, Einführung in die Informatik, Grundlagen Programmiersprachen (Software I).

Leistungsnachweis

Klausur

4555311 Information und Codierung

A. Jakoby

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übung, ab 03.04.2024

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Vorlesung, ab 09.04.2024

Do, Einzel, 09:00 - 15:00, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Sprechstunde / Consultation Hour, 18.07.2024 - 18.07.2024

Mo, Einzel, 09:00 - 11:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, schriftliche Prüfung, 22.07.2024 - 22.07.2024

Beschreibung

Für die Arbeit mit digitalen Medien sind elementare theoretische Grundkenntnisse zu vermitteln. Dazu gehören die Einordnung und Systematisierung technischer Mediensysteme, Begriffe, Theoreme und Anwendungen der Informations- und Codierungstheorie.

Auf dieser Basis wird ein Überblick zu den Modellen, Prinzipien, Basisstandards und Lösungen des medialen Signaltransfers unter Berücksichtigung physikalischer Kanalmodelle und algebraischer Modelle entwickelt.

- Digitale Repräsentation medialer Daten
- Informationsbegriff
- Kanalmodelle
- Kodierungsverfahren

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Information and Coding

For working with digital media some basic elementary theoretical concepts of information and coding have to be taught. This includes the classification and systematization of technical media systems, as well as concepts, theorems and applications of information and coding theory.

On this basis, an overview of the models, principles, basic standards and solutions of the medial signal transfer will be given, taking into account physical channel and algebraic models.

- digital representation of media data
- concept of information
- channel models
- coding methods

Voraussetzungen

Diskrete Mathematik, Lineare Algebra

Leistungsnachweis

Klausur

4555332 HCI (Benutzeroberflächen)

E. Hornecker, R. Koningsbruggen, M. Osipova

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Vorlesung / Lecture, ab 09.04.2024

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übung / Lab class, ab 22.04.2024
 Fr, Einzel, 09:00 - 11:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, schriftliche Prüfung / written exam, 26.07.2024 - 26.07.2024

Beschreibung

Das Ziel dieser Vorlesung ist die Vermittlung von grundlegenden Konzepten, Paradigmen, Vorgehensweisen und Prinzipien der benutzerzentrierten Gestaltung von Benutzungsoberflächen. Der primäre Fokus liegt dabei auf dem User-Centered Design Zyklus des Entwurfs, der Implementation und der Evaluierung von interaktiven Systemen.

Insbesondere sollen die folgenden Bereiche behandelt werden: Einführung in die Gestaltung von Benutzungsoberflächen, benutzerzentrierter Gestaltungs- und Entwicklungsprozess interaktiver Systeme, Benutzer und Humanfaktoren, Designkriterien, Maschinen und technische Faktoren, Interaktion, Entwurf, Prototyping und Entwicklung, Evaluierung von interaktiven Systemen, Interaktive Systeme im breiteren Kontext.

Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien und Hausaufgaben. Die Vorlesung findet auf Englisch statt, die Übungen zum Teil auf Deutsch; Literatur wird größtenteils auf Englisch vorliegen.

Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur

Technische Grundlagen Interface Design

324110006 Digital Realms: Photogrammetry and Sustainable Narratives

J. Velazquez Rodriguez

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 15.04.2024

Beschreibung

this hands-on course, students will delve into the fundamentals of photogrammetry workflows as a foundational step in transitioning from the physical realm to digital 2D and 3D environments.

This course emphasizes practical skills in working with photogrammetric equipment, primarily digital cameras, and mastering specific processes to extract precise geometry and positional data.

The acquired knowledge will empower participants to recreate real-world objects and scenarios within a virtual three-dimensional space.

An exciting addition to the course content is the exploration of the topic "Sustainable Futures". Participants will engage with terrestrial and aerial datasets, employing innovative strategies to create immersive experiences that intersect with digital heritage archives.

By addressing the intersection of technology and sustainability, students will develop a comprehensive understanding of how their work can contribute to more environmentally conscious practices in the field.

To complete the loop, the course will also cover output possibilities by incorporating hands-on experimentation with rapid prototyping technologies.

This includes applications in physical, augmented, and virtual environments, providing students with a well-rounded skill set and an awareness of the diverse applications of their work.

Students are encouraged to leverage this course to support ongoing projects related to spatial and object virtual representation. The culmination of the course will involve the delivery of final works in various forms, such as functional prototypes, installations, interactive artworks, animations, etc. Accompanying these outputs, participants will submit written conceptual and technical documentation.

Basic knowledge in digital photography and foundational skills in 3D modeling are recommended.

Course dynamics

Lectures, weekly assignments (irregular), presentations, feedback, consultations, excursions and guest lectures.

Admission requirements

Students enrolled in another IFD course offering will be given priority. However the course is open for applicants from Media Art & Design, Media Architecture and Freie Kunst, with instructor permission.

Registration Procedure

In addition to the enrollment via the BISON portal, candidates are required to send a PDF portfolio including one page motivation letter, stating your interest for the course, current competences and background at: [jesus.velazquez.rodriquez\[at\]uni-weimar\[dot\]de](mailto:jesus.velazquez.rodriquez[at]uni-weimar[dot]de)

324110044 Solar Sound

C. Wegener

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 16.04.2024

Beschreibung

Im Kurs Solar Sound bauen, besprechen und entwerfen wir kleine analoge Klangsaltungen, die durch Solarzellen oder andere Mittel zur Energiegewinnung betrieben werden. Durch Design-Iterationen werden wir autonome Klanginstallationen schaffen, die im öffentlichen Raum präsentiert werden können. Ein Teil des Kurses ist ein DIY-Solarzellen-Workshop.

Der Kurs richtet sich an Anfänger und Fortgeschrittene im Bereich Elektronik. Wir beginnen den Kurs mit einer kurzen Einführung in die Theorie der analogen Elektronik und die Designwerkzeuge.

Es sind keine Kenntnisse in Elektronik erforderlich. Die Teilnehmenden sollten jedoch etwas Neugier mitbringen, um den Grundlagen in der Elektronik zu folgen. Bitte sendet ein Motivationsschreiben an [clemens.wegener \(at\) uni-weimar \(dot\) de](mailto:clemens.wegener(at)uni-weimar(dot)de).

Für den Kauf von Bauteilen benötigen wir ein kleines Budget von 20-40€.

Leistungsnachweis

Präsentation, Dokumentation, Projektarbeit

324110050 Physical Computing: Harvesting Sustainable Futures

B. Clark

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 15.04.2024

Beschreibung

Energy harvesting is the process by which ambient energy, derived from external sources, is captured and stored for use. It encompasses a nebulous collection of energy forms including light, fluid motion (wind, water current), temperature gradients, and vibrations. Contemporary concerns concerning climate change have brought increasing attention to cleaner processes of electricity production in commercial applications, but the technical nature of this topic has hindered its integration into many artistic and other creative practices.

Combining presentations, discussions on the history of relevant projects, and a series of hands-on technical exercises, this course will shine a different light on energy harvesting and provide a practical context in which to power small-scale artistic projects that can operate indefinitely and independently from the power grid.

Topics include physical computing, interface design, practical components of hardware design, and embedded programming.

This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class.

This is a student-driven course. Topics will be determined by the interests/needs of the class.

Voraussetzungen

For Masters students with a basic knowledge in electronics.

Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by regular class participation and the completion of a final project.

Wahlmodule

117122803 Deutsch für Geflüchtete

F. Eckardt

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 15:15 - 16:45

Di, wöch., 15:15 - 16:45

Mi, wöch., 15:15 - 16:45

Do, wöch., 15:15 - 16:45

Fr, wöch., 15:15 - 16:45

Beschreibung

Mit diesem Modul wird der im letzten Semester durchgeführte Sprachkurs für Flüchtlinge fortgesetzt. Dabei soll wöchentlich 1,5 Stunden Unterricht an eine oder mehrere Gruppen von ca. 8 Flüchtlingen auf Anfängerniveau erteilt werden. Die genauen Umstände des Unterrichts richten sich nach der Anzahl der Flüchtlinge, die sich hierzu anmelden und kann erst kurz vor Beginn des Unterrichts festgelegt werden. Studierende, die gerne den Unterricht mit den Flüchtlingen aus dem letzten Semester fortsetzen wollen, können das ebenfalls tun.

Richtet sich an: Studierende aller BA- und MA-Programme. (Wahlpflichtbereich / 3 ECTS)

Teilnehmerzahl: maximal 30

Termine: montags-freitags 15.15 - 16.45 Uhr

124123105 IrreguLab – Holz neu denken (Ma)

L. Kirschnick, T. Pearce, J. Ruth

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 11:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 09.04.2024 - 02.07.2024

Di, Einzel, 09:00 - 14:00, Marienstraße 9 - Seminarraum 203, 09.07.2024 - 09.07.2024

Beschreibung

Wenn wir mit Holz arbeiten, dann ist damit meistens eine vorverarbeitete Form gemeint, sei es als Balken, Brett oder Furnierplatte. Dabei hat Holz in seiner natürlich gewachsenen Form eine inhärente Stärke. Diese auszuloten und durch konkrete Materialstudien zu validieren, bildet die Grundlage dieses Kurses. Der Kurs ist offen für Studierende aller Disziplinen, die ein Interesse am Arbeiten und Entwerfen mit Holz haben. Während des Semesters werden Sie in kleinen Gruppen verschiedene Entwürfe für einen Pavillon/eine Tragstruktur aus naturbelassenen Schwachhölzern erstellen und in den Semesterferien in einem zusätzlichen Kurs als Workshopwoche im Thüringer Wald im 1:1-Maßstab umsetzen. Designseminar und Workshop werden gemeinsam mit Studierenden der FH Erfurt durchgeführt. Im Laufe des Semesters wird es eine Tagesexkursion in den Thüringer Wald und Inputs zum 3D-Scannen und zur AR-gestützten Planung und Fertigung geben.

Bemerkung

Die Workshopwoche wird auf einem leerstehenden Waldgrundstück am Rande von Suhl stattfinden; für Unterkunft, Bauplatz, Materialien und Werkzeuge ist gesorgt.

124123501 Urban History Beyond Europe? (Ma)

N.N., E. Vittu

Veranst. SWS: 2

Blockveranstaltung

Fr, Einzel, 11:00 - 16:00, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 12.04.2024 - 12.04.2024

Fr, Einzel, 11:00 - 16:00, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 07.06.2024 - 07.06.2024

Fr, Einzel, 11:00 - 16:00, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 21.06.2024 - 21.06.2024

Beschreibung

Twenty-one years ago, Anthony D. King reflected on the Eurocentrism of the discipline of urban and planning history, observing the "vast changes" and shifts of paradigms since he had begun publishing on the topic three decades earlier. In this block seminar, we will take King's reflection as a starting point to ponder what writing urban history "beyond Europe" means nowadays. Through the joint and individual readings, as well as a discussion of core texts, we will try to understand better how discourses on the built environment under global conditions have changed over time.

As theoretical as this undertaking might seem, it will be the first step towards developing a critical glossary of the key concepts of urban history, such as "the local", transnational/national, exported/imported, colonial/neocolonial – and most importantly of all, positionality. The participants of the seminar can also propose other themes. This glossary shall be presented in the form of posters in order to make the results of the seminar visible and contribute to the programme of the jubilee of IfEU. The ultimate goal is to critically consider our own frameworks of thinking about what consists of urban history, what limitations and biases can be identified – and how we might attempt to overcome them.

Bemerkung

If you are interested in participating in the block seminar, please send a short motivation email to monika.motylińska@leibniz-irs.de by 10 April.

Leistungsnachweis

Testat/Note, schriftlich/mündlich): Testat/Note bei Bedarf, schriftlich (Poster)