

Vorlesungsverzeichnis

Interdisziplinärer M.Sc. MediaArchitecture

Winter 2013/14

Stand 08.10.2014

Interdisziplinärer M.Sc. MediaArchitecture	3
Projekt-Module	3
Theoriemodule	6
Architekturtheorie	6
Gestalten im Kontext	9
Darstellen im Kontext	11
Kulturtechniken der Architektur	11
Stadtsoziologie	11
Fachmodule	12
Gestalten im Kontext	12
Darstellen im Kontext	12
Medieninformatik	14
Digitale Planung	14
Technische Grundlagen Interface Design	15
Gestaltung medialer Umgebungen	19

Interdisziplinärer M.Sc. MediaArchitecture**Fremdsprachen**

Seminar Veranst. SWS: 2

Kommentar

Frei wählbare Angebote des Sprachenzentrums

Projekt-Module**1420800 Experiment Bauhaus _ Zwischen Architektur und Medien**

J. Geelhaar, A. Kästner, B. Rudolf, S. Zierold Veranst. SWS: 18
Projektmodul

Mo, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 14.10.2013 - 07.02.2014

Kommentar

„Wie kaum ein anderes Medium hat das elektrische Licht im letzten Jahrhundert unseren Lebensraum revolutioniert. Es veränderte unsere Städte, schuf neue Lebens- und Arbeitsformen und wurde zum Motor des Fortschritts für Industrie, Medizin und Kommunikation. Ausgelöst durch neue Lichttechnologien, zeichnet sich in der Welt des künstlichen Lichts heute ein tiefgreifender Wandel ab.“ (Lightopia, Vitra Design Museum, <http://www.design-museum.de/de/ausstellungen/detailseiten/lightopia.html>)

Das Einführungsprojekt bearbeitet das Thema Licht als Medium und spezifische Qualität in architektonischen und urbanen Räumen. Mit experimentellen Methoden werden Lichtkonzepte auf der Grundlage digitaler Lichttechnik entwickelt und neue Möglichkeiten der Gestaltung mit Licht erprobt. Das Spektrum reicht von der Auseinandersetzung mit Lichträumen bis hin zu Lichtobjekten.

Der innovative Umgang mit Licht in Verbindung mit neuen Materialien und Technologien hat am Staatlichen Bauhaus Tradition. So veranschaulicht der berühmte „Licht-Raum-Modulator“ (1922-30) von László Moholy-Nagy die performative Kraft des Lichtes und vereint in einem Gesamtkunstwerk Farbe, Material, Licht und Bewegung. Zahlreiche neue und zukunftsweisende Modelle für Beleuchtungskörper wurden am Bauhaus in Zusammenarbeit mit der Lampenindustrie entwickelt und in Serienproduktion vervielfältigt.

Im Rahmen des Projektes ist die Entwicklung eines Lichtraumes, einer Lichtinstallation oder eines Lichtobjektes für einen konkreten Ort und eine bestimmte Nutzung geplant, die das Thema der Inszenierung, Orientierung, Atmosphäre und Gestaltung bearbeitet und ein geeignetes Leuchtsystem zu Grunde legt. Das Licht löst sich immer stärker vom klassischen Objekt der Leuchte und kann in Raumboflächen und Fassaden integriert werden. Die Bedeutung als raumbildendes Medium steigt damit weiter. Die Entwicklung von Lichtkonzepten setzt die Tageslichtplanung voraus, um Ressourcen schonend mit künstlichem Licht umzugehen.

In begleitenden Seminaren werden vertiefende Kenntnisse zur theoretischen Auseinandersetzung mit Lichtplanung, zur Modellierung, Programmierung, Visualisierung und zum Bau der zu entwickelnden Modelle und Prototypen vermittelt. Wahlpflichtig zu belegen ist entweder das Fachmodul Licht im Raum, (6 ECTS) von Dr.-Ing. Christian Hanke oder das Fachmodul „Light: Spaces, Places and Objects“ (6 ECTS) von N. N.

Das Projektmodul wird von einem interdisziplinären Team betreut. Individuelle Schwerpunkte können während der Projektbearbeitung in Absprache mit den Betreuern gesetzt werden. Eine gemeinsame Exkursion ist geplant.

Voraussetzungen

Zulassung zum Masterstudiengang

Leistungsnachweis

Abschlussnote für das gesamte Modul

4337430 Bazon Brock: Visualizing a thinker's life

M. Potthast, P. Riehmann
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Bazon Brock, Denker im Dienst, ist einer der wichtigsten und produktivsten Schlagwortgeber der Gegenwart für Kunstgeschichte und Ästhetik.

Er ist emeritierter Professor am Lehrstuhl für Ästhetik und Kulturvermittlung an der Bergischen Universität Wuppertal und war Inhaber weiterer Lehrstühle in Hamburg und Wien und erhielt die Ehrendoktorwürden der ETH Zürich und der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe. Er entwickelte das Action Teaching, bei dem der Seminarraum zur Bühne für Selbst- und Fremdinszenierungen wird und rief die documenta-Besucherschulen ins Leben. Seit 2010 leitet er gemeinsam mit Peter Sloterdijk das Studienangebot „Der professionalisierte Bürger“ an der HfG Karlsruhe.

Brocks Website (<http://www.bazonbrock.de/>), seit 2011 betreut vom Weimarer Gestaltungsbüro Kohlhaas & Kohlhaas, stellt seine umfangreiche Arbeitsbiographie mit einem Volltextarchiv bestehend aus 2,7 Millionen Worten, knapp 1200 Bildern, 33 Videos und 70 Tondokumenten zur Verfügung. Gemeinsam mit Kohlhaas & Kohlhaas wollen wir auf Basis des echten Datenbestandes neue Sichten und moderne Informationsvisualisierungen für Brocks Werk entwerfen und implementieren.

Voraussetzungen

gute Kenntnisse HTML, CSS und JavaScript

Leistungsnachweis

aktive Mitarbeit am Projekt, individuelles Arbeiten, Abschlusspräsentation

4437170 Moving Trucks and Blinking Tubes

J. Londong, H. Söbke
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Moving Trucks and Blinking Tubes - Entwicklung eines Unity3D-Addons für agentenbasierte Simulationsspiele

Agentenbasierte Simulation ist ein Ansatz, der inzwischen auch in Simulationsspielen angewendet wird, wie das Beispiel SimCity 5 zeigt. Ein Gesamtsystem wird durch mehrere, unabhängig nach eigenen Algorithmen handelnde Agenten gebildet. Konzepte und Notationen sind frei zugänglich, nicht aber eine derartige Game Engine.

Aufgabe des Projektes ist es, für die verbreitete Game Engine Unity3D ein Add-on zu entwickeln. Das Add-on erlaubt auf Basis einer gegebenen Notation die Konfiguration von Simulationselementen sowie darauf aufbauend von ganzen Simulationsszenarien. Mithilfe von ebenfalls vorgegebenen Szenarien aus dem thematischen Bereich der Leitungsnetze wird die Entwicklung des Add-ons gesteuert und getestet.

Voraussetzungen

Interesse an (Simulations-)Spielen, analytische Fähigkeiten und Programmierkenntnisse (Unity3D arbeitet mit C#)

Leistungsnachweis

aktive Mitarbeit am Projekt, Konsultationen, Abschlusspräsentation

4437190 Projekt Oculus Rift

B. Fröhlich, S. Beck, A. Bernstein, A. Kulik, A. Kunert, A. Schollmeyer, S. Thiele Verant. SWS: 10
Projekt

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Die Oculus Rift (<http://www.oculusvr.com/>) ist eine aktuelle VR-Brille, die sich zur Zeit noch in der Entwicklungsphase befindet.

Erste Berichte versprechen schon jetzt ein hohes Potential im Bereich der Computerspiele-Entwicklung.

Es liegt auf der Hand, dass die Oculus Rift mit ihren Möglichkeiten wunderbar in unser VR-Labor passt. Im Rahmen des Projektes wollen wir mit mehreren Entwicklungsversionen der Oculus Rift und unseren aktuellen VR-Technologien neue immersive Spiele-Anwendungen realisieren. Wir werden neue Spielerlebnisse schaffen bei denen mehrere Spieler in Virtuelle Welten eintauchen und diese gemeinsam erleben können.

Als Entwicklungsumgebung werden wir unser neues VR-System Avango-Guacamole, das sich mit Python oder C++ programmieren lässt, verwenden. Ihr bringt die Ideen mit: Aufbauspiel, Auto-Rennen, Shooter oder Flugsimulator...alles ist denkbar!

Voraussetzungen

gute Kenntnisse in C/C++/Python und grundlegende Kenntnisse in der Computergrafik sind hilfreich.

Leistungsnachweis

aktive Mitarbeit im Projekt, 2-3 Vorträge, Abschlusspräsentation

4437220 Urban HCI - Parasite Interfaces in Public Environments

E. Hornecker, P. Fischer Verant. SWS: 10
Projekt

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Der Prototypenbau situierter Mensch-Computer Systeme für öffentliche Umgebungen ist noch immer eine schwierige Aufgabe aufgrund der Größendifferenz zwischen Mensch und Bau. Um diese Diskrepanz zu schlichten bedinen wir uns des Konzeptes parasitärer Beziehungen, bei dem wir Netzwerke sowie sich wiederholende Muster der

Stadt als Wirt betrachten. Letztendlich vermuten wir hier eine mögliche Methode, Betrachten das Verständnis der Interaktivität eines Systems zu vereinfachen.

Für die Realisierung einer solchen Schnittstelle werden Projektteilnehmer auf einer modularen Hardware namens "panStamp" aufsetzen, die der Arduino-Plattform ähnelt. Sie verbindet die Arduino Firmware mit einem drahtlosen Sender-Empfänger. An das Modul kann nahezu jede Art von Sensor oder Aktuator angeschlossen werden. Ähnlich des „Internet of Things“ Paradigma soll so ein drahtloses Netzwerk von „Interaktionsknoten“ entstehen, das in urbanen Umgebungen bis 60m zuverlässig funktioniert. Herausforderungen bestehen vor allem im Bereich Aktuatoren bzw. Displays, welche im urbanen Computing bisher unterrepräsentiert sind.

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 and Media als auch für Medienarchitekten möglich. Die Rolle der Computer Science Studenten liegt hierbei eher im technischen (wireless networks, microcontroller, software) und der Mediaarchitektur Studenten eher im Konzeptionellen aber auch im Bau von Varianten eines möglichen Interfaces.

Für den Medieninformatiker heisst das:

- Gestalterische Unsicherheiten zuzulassen und gestalterische Sichtweisen zu verstehen und als Inspiration zu nutzen.
- Auf einer bestehenden JAVA SWT Anwendung auf zu bauen.
- Ein verteilte Technologie basierend auf dem Atmega328 (= Arduino, <http://arduino.cc>) Mikrokontroller aufzubauen, die situativen Anforderungen gerecht werden. Die genutzte Hardware wird die Open Source Hardware panStamp (<http://www.panstamp.com/>) sein.
- Schneller Einsatz der hergestellten Prototypen „in-the-wild“

Für den Medienarchitekten:

- Erfahrung technischer Realitäten und Bau robuster, funktioneller Prototypen.
- Funktions- und Formfindung eines „Parasite Interfaces“.
- Auseinandersetzung mit Interaktion im öffentlichen Raum, Situiertheit, Multi-User, ...
- Ausprobieren eigener Fertigungsprozesse, mit denen robuste Interfaces kostengünstig realisiert werden können.
- Realisierung eines robusten Interfaces in Zusammenarbeit mit Medieninformatikern.

Theoriemodule

Architekturtheorie

1432010 Archive und Medien der Architektur der Moderne

N. Korrek, I. Weizman

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 25.10.2013 - 31.01.2014

Bemerkung

Bilingual deu/eng möglich

Kommentar

Diese Vorlesungs- und Seminarreihe beschäftigt sich sowohl mit Theorien des Archivs und des Archivierens, als auch mit aktiven Forschungsprojekten in Archiven. Archive, ähnlich wie Bibliotheken, Sammlungen und Museen stellen faszinierende Orte des Wissens dar. Als materiegewordenes Erbe, sind sie ein Arbeitsplatz von Archivaren, Historikern und Wissenschaftlern, der Auskunft gibt über Lebensläufe und Momente einer Zeitschicht. Aber Archive reflektieren auch das Wirken von gesellschaftlichen Interessen. Methodenfragen zur Historiographie – die Entscheidung ob ein Dokument für wertgehalten und aufbewahrt wird – machen das Archiv selbst zu einem Medium kulturpolitischer Konflikte. Doch zu Fragen des Archivs gehören auch Zeugen, Interpreten und Experten, die Dokumente kommentieren und ihnen Bedeutung für eine zeitgenössische Praxis geben können. Eine genauere Analyse von Archiven wird auch zeigen, dass sich eine klare Trennung von Faktizität und Geltung nicht aufrechterhalten lässt. Der Kurs wird theoretische Fragenstellungen und Gedanken zum Archivieren mit konkreten Forschungsaufgaben verknüpfen. Idee ist es, anhand der in Weimar vorhandenen Archive, neue Zugänge in die Geschichte der Architektur und des Städtebaus der Nachkriegszeit, der DDR und der Nachwendezeit, aber auch zu ganz persönlichen Werdegängen von Architekten zu finden, deren Geschichten bisher unbekannt oder unbeachtet geblieben sind. Die Studienarbeit wird sich aus einem Wechselspiel zwischen Recherche und Analyse in Archiven und Begegnungen mit Zeitgenossen und gebauter Architektur ergeben. Hierbei werden Medien sowohl zwischen Dokumenten und Zeitzeugen vermitteln, aber auch wieder neue Quellen, Artefakte und Dokumente produzieren.

1432020 Bauhaus-International

N. Korrek, I. Weizman

Veranst. SWS: 4

Seminar

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 109, 24.10.2013 - 31.01.2014

Bemerkung

Bilingual deu/eng möglich

Kommentar

Architektur als Theorie, Geschichte und Politik

Diese Vorlesungs- und Seminarreihe beschäftigt sich mit der Geschichte des Bauhauses und seiner Rezeption. Der Ort Weimar soll hier als historischer Ausgangspunkt verstanden werden, die verschiedenen Stationen des Bauhauses, aber auch die Geschichte der Bauhaus Universität zu studieren. Die Idee dieser Studien wird es sein, die Hauptquellen der Auseinandersetzung mit der Bauhausgeschichte durch neue Recherchearbeit und neue geschichtliche und geografische Zusammenhänge eigenständig zu erkunden, zu ergänzen und unter neuen kritischen Fragestellungen darzustellen. Dabei soll untersucht werden wie Studenten, Lehrer und zeitgenössische Kritiker nach der Auflösung des Bauhauses 1933 die Ideen der Institution aufgegriffen und weitergedacht haben. Gerade weil sich pädagogische Experimente, Entwurfskonzepte, Gebäudetypologien und nicht zuletzt die Protagonisten des Bauhauses in alle Welt verstreuten, dort interpretiert und in neue kulturpolitische Bedeutungszusammenhänge gebracht wurden, wird die Geschichte der Rezeption auch eine kritische Auseinandersetzung mit Architektur als Medium und Konfliktebene gegenwärtiger Politik erfordern.

Studenten, die diesen Kurs belegen, werden im Sommersemester die Gelegenheit haben, an einer Exkursion nach Israel teilzunehmen.

1432030 Israel - Architektur zwischen Tradition und Moderne

N. Korrek

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 18.10.2013 - 31.01.2014

Kommentar

Im Seminar, das vor allem der inhaltlichen Vorbereitung auf eine Exkursion im März 2014 dienen wird, wollen wir versuchen, die Entwicklung der Architektur in Israel von den ersten europäischen Einflüssen in Palästina während des zionistischen Projekts, über die Entwicklung von Architektur und Städtebau nach der Staatsgründung 1948 bis hin zu »Israels Architektur der Besatzung« an Hand der Literatur kennenzulernen. Im Seminar sollen neben historischen und aktuellen Themen zur Geschichte des Landes auch grundlegende gesellschaftspolitische Fragen im Kontext des Nahost-Konflikts betrachtet werden.

Im Zentrum wird die Stadt Tel Aviv stehen. Das einzigartige Ensemble von Häusern im Stil des Neuen Bauens wurde in den vergangenen Jahren restauriert. Die »Weiße Stadt am Meer« zählt seit 2003 als Gesamtkunstwerk zum UNESCO-Welterbe und zeugt vom Einfluss der europäischen Tradition.

Zum Seminar gehören Exkursionen in das Jüdische Museum in Berlin und in Prag.

1432040 Positionen der Architekturtheorie

N. Korrek, J. Stabenow

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 23.10.2013 - 31.01.2014

Kommentar

Die Architekturtheorie ist Medium des Nachdenkens über Architektur, der Reflexion über die Gesetzmäßigkeiten, Funktionen, Mittel und Bedingungen des Bauens. Sie involviert unterschiedliche wissenschaftliche Disziplinen und äußert sich in einer großen Bandbreite von Textgattungen, zugleich aber auch in Entwürfen und realisierten Werken der Architektur. Zur architektonischen Praxis, die sie orientiert, kommentiert und nicht selten auch kritisiert, steht die Architekturtheorie in einer spannungsvollen Wechselbeziehung.

Wie die Architektur selbst, unterliegt auch die architekturtheoretische Reflexion einer historischen Entwicklung. Demgemäß wird die Vorlesung die Themen, Probleme und Begriffe der Architekturtheorie in historischer Perspektive behandeln. Dabei werden zum einen die bestimmenden Entwicklungslinien in chronologischer Folge herausgearbeitet, zum anderen ausgewählte Problemfelder epochenübergreifend erörtert. Nach einem Überblick über grundlegende Positionen der älteren Theoriegeschichte werden die architekturtheoretischen Debatten des 20. Jahrhunderts im Mittelpunkt der Vorlesung stehen. Gemeinsam mit den Texten werden immer wieder auch die Werke der jeweils zeitgenössischen Architektur thematisiert, um Theorie und Praxis, Geschriebenes und Gebautes aneinander überprüfen zu können.

1432050 Zur Geschichte der Bauhaus-Universität Weimar

N. Korrek

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, 21.10.2013 - 31.01.2014

Bemerkung

Die Veranstaltung wird mit einem Testat abgeschlossen.

Kommentar

In zwölf Vorlesungen und drei Seminaren soll die Geschichte der heutigen Bauhaus-Universität Weimar von der privaten Kunstschule des Großherzogs zur modernen reflektiert werden:

Im Jahre 1860 gründete Großherzog Carl Alexander eine privat finanzierte Kunstschule, an der zunächst Maler, später auch Bildhauer ausgebildet wurden. Unter seinem Nachfolger wurde diese Kunstschule verstaatlicht und 1910 zur Hochschule ernannt. Bereits 1902 eröffnete der belgische Maler, Kunsthandwerker und Architekt

Henry van de Velde in einem Atelierhaus der Kunstschule sein Kunstgewerbliches Seminar, aus dem sich eine selbständige Kunstgewerbeschule entwickeln sollte, die zum Wegbereiter des Staatlichen Bauhauses wurde. Am Bauhaus, der Vereinigung der ehemaligen Kunsthochschule und der Kunstgewerbeschule, reformierte der Architekt Walter Gropius nach 1919 die Kunstpädagogik, indem er unter der Ägide der Architektur alle gestalterischen Disziplinen zusammenführte. Nachdem das Bauhaus seine Arbeit in Dessau fortsetzte, wo es als moderne Hochschule für Gestaltung weltweite Bedeutung erlangen sollte, stand die Hochschule unter Leitung des Architekten Otto Bartning, der erstmals in Weimar eine reguläre Architekturausbildung anbot. Nach 1930 gelang es den Nationalsozialisten in Thüringen den Architekten und »völkischen Vorkämpfer« Paul Schultze-Naumburg als Direktor der Weimarer Kunstlehranstalten einzusetzen, der die Ausbildung radikal an der völkisch-nationalen Blut-und-Boden-Ideologie ausrichtete. Nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs baute der Architekt Hermann Henselmann unter der sowjetischen Besatzungsmacht die Hochschule neu auf. Anknüpfungspunkte sah er anfangs auch beim Bauhaus. Entsprechend der Erfordernisse des Wiederaufbaus wurde die Hochschule jedoch dem Ministerium für Aufbau unterstellt und die Abteilung Bildende Künste aufgelöst. Ab dem Jahre 1954 entwickelte sich die Weimarer Hochschule zu einer der bedeutendsten ihrer Art in der DDR, die sich neben Architektur und Städtebau vor allem durch ein breites Spektrum bau- und baustoffwissenschaftlicher Fachgebiete auszeichnete. Mit der politischen Wende 1989 begann eine inhaltliche Neuorientierung, die auch den künstlerischen Traditionen der Hochschule Rechnung trug. Der viel zitierte Leitsatz »Kunst und Technik – eine neue Einheit« wurde 1996 durch die Namensänderung in Bauhaus-Universität Weimar zum Credo der Schule erklärt.

Die Vorlesungen/Seminare können mit den Seminaren »Bauhaus-International« und » Archive und Medien der Architektur der Moderne« kombiniert werden.

Gestalten im Kontext

1321211 Licht im Raum

C. Hanke

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Lichtlabor, 23.10.2013 - 05.02.2014

Bemerkung

Das Seminar findet Mittwochs in der Amalienstr. 13 im Seminarraum im EG statt.

Die Einschreibung findet am 22.10.2013 um 09:00 Uhr an der Professur Bauformenlehre statt.

Kommentar

Den verfügbaren Technologien folgend, reflektiert der Einsatz von Licht wissenschaftliche und kulturelle Erscheinungen. Hierbei ermöglicht eine Annäherung an die Zusammenhänge von Licht, Technologie und Wahrnehmung gezielte Bewertungen und Entscheidungen in raumbildenden Gestaltungsvorgängen. Seminare zu Geschichte und Theorien der Lichtenwendungen zielen auf die Bildung einer Position zu Licht und Raum. Seminare zu Lichttechnik und Lichtsystemen schaffen im Weiteren die Grundlage bewusster Integration von Licht im architektonischen Entwurfsprozess.

Im Rahmen der Seminare sollen zu nachstehenden Themen Kenntnisse vermittelt werden:

1. Geschichte und Theorien der Lichtenwendungen
2. Zusammenhänge und Bewertungen von Strahlung, Licht und Optik
3. Lichttechnische Belange in den Prozessen der visuellen Wahrnehmung
4. Technische Grundlagen von Lichtsystemen (Leuchtmittel, Leuchten, Betriebstechnik, Lichtsteuertechnik)
5. Aspekte der technischen und technologischen Integration von Licht in Raumkonzepte

In einer begleitenden Arbeit sind die vermittelten Grundlagen nachvollziehbar anzuwenden. Exemplarisch werden hierbei die Aspekte des Verhältnisses von Licht und Raum analysiert und Lösungen zu gestellten Wahrnehmungsaufgaben erarbeitet.

1432110 Erlebnis - Raum**N.N., B. Rudolf**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, nach Vereinbarung, 21.10.2013 - 31.01.2014

Bemerkung

Lehrende ist Frau Alexandra Abel

Das Seminar wird angeboten für: Lehramt Kunst, Master Mediaarchitecture

Die Einschreibung findet am 22.10.2013 um 09:00 Uhr an der Professur Bauformenlehre statt.

Kommentar

Als inhaltliche Ergänzung zu dem Seminar „Die Vermessung des Raumes“ beschäftigt sich „Erlebnis#Raum“ mit dem Raum unter architekturpsychologischem Schwerpunkt:

Welchen Voraussetzungen und Gesetzen folgt unsere Raumwahrnehmung? Hier werden wir in Theorie und eigenen Versuchen Aspekte wie Raumwahrnehmung durch Bewegung, kognitive Landkarten, Orientierung im Raum durch Schall, Geräusche kennenlernen.

Welchen individuellen Unterschieden unterliegt unsere Raumwahrnehmung? – je nachdem, ob wir ein kleines Kind sind oder ein Erwachsener, Sehbehindert, im Rollstuhl?

Welchen menschlichen Maßstab geben uns die psychologischen und physiologischen Gesetze der Raumwahrnehmung vor: z.B. Blickrichtung, Kopfhaltung, optimale Sehentfernung. usw. und wie ist, im Vergleich dazu, die Raumwahrnehmung einer Katze?

Wie wird Raum durch Modellbau, Zeichnung, Computeranimation oder Sprache vermittelt? Welche Bedeutung hat die Raumvermittlung?

Der Raum als Dimension des menschlichen Seins: Innenraum und Außenraum, Auffächerung des Innenraums, Raum zwischen Privatheit und Öffentlichkeit, Be- und Entgrenzung, der Raum als Spiegel und Ausdruck der menschlichen Psyche, Symbole der Schwelle, von Türen und Fenstern...

Raum entsteht durch Grenzen. Woraus können Grenzen bestehen? Was ist Raum? Gibt es Nicht-Raum? Ist alles Raum?

Und wie wirken sich Raumkonzepte auf das menschliche Erleben, Verhalten und die menschliche Entwicklung aus? Vermittelt werden hier wichtige Erkenntnisse aus der psychologischen Forschung, auch anhand eigener Exkursionen zu Sakralbauten, Klassenzimmern, Kindergärten, Ämtern, Gerichtsgebäuden (gemeinsame Auswahl!)

Wie viel Raum braucht der Mensch? Wann? Und für was?

Und welchen Raum?

Voraussetzungen

Vordiplom / Bachelor

1432120 Licht und Planung**T. Riechert**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mi, wöch., 13:30 - 16:45, Lichtlabor Amalienstraße 13, 23.10.2013 - 31.01.2014

Bemerkung

Das Seminar Licht und Planung kann mit dem Seminar Licht im Raum kombiniert werden. Beide Veranstaltungen ergänzen sich gegenseitig.

Die Einschreibung findet am 22. Oktober 2013 um 09:00 Uhr an der Professur Bauformenlehre statt.

Kommentar

Im Spannungsfeld zwischen architektonischer Gestaltung und grundlegenden Konventionen im Umgang mit Licht entscheidet sich im Prozess der Lichtplanung die Wahrnehmung des Raumes maßgebend. Dabei stellt Kunstlicht für den Architekten oft ein unverzichtbares Werkzeug dar.

Das Seminar soll anhand zu planender Beispiele Grundlagen im Umgang mit einem Programm zur Lichtberechnung im Innen- und Außenraum vermitteln.

Vorab werden die in der Planung von Licht verwendeten Begriffe und die einzelnen Tätigkeitsfelder erläutert, Darstellungsformen aufgezeigt sowie Möglichkeiten und Werkzeuge der Bewertung von Lichtplanungen diskutiert. Es wird ein Überblick über die geltenden Normen und Richtlinien sowie den Umgang mit ihnen gegeben.

1. Tätigkeitsfelder der Lichtplanung
2. Darstellung von Lichtplanungen
3. Bewertung von Lichtplanungen, Messtechnik und -technologien
3. Normen und Richtlinien
5. Lichtplanungen für den Innenraum
6. Lichtplanungen für den Außenraum

Bestandteil des Seminars ist eine eigenständig zu bearbeitende Aufgabe.

Darstellen im Kontext**Kulturtechniken der Architektur****Stadtsoziologie****1432210 Segregation: Divided Cities in Europe****F. Eckardt, J. Plaul**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, gerade Wo, 11:00 - 15:00, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 15.10.2013 - 31.01.2014

Kommentar

Spatial division along class and/or ethnic lines is commonplace in urban spaces around the world, varying only in the intensity of the gap between social groups. This seminar aims to discuss the history of theorizing urban segregation in the context of evolving paradigms of urban studies. In addition, we will explore current theoretical debates and practical approaches to spatial inequality. Despite the fact that segregation in European cities does not reach the same extremes as e.g. favelas in Brazil or slums in India, it significantly impacts social interactions within urban space and the urban fabric itself, thus influencing society as a whole. The seminar will consist of readings and discussion as well as case study investigations on European cities of various sizes. An excursion to Halle (Saale) (ca. 1,5h from Weimar) is planned.

Richtet sich an: Master (Architektur, EU, AdUrb)

Termine: dienstags, 11:00 bis 15:00 Uhr - 14tägig, erster Termin 15.10.2013

Einschreibung in der ersten Semesterwoche im IfEU

Leistungsnachweis

Hausarbeit

1432220 Urban Sociology (Introduction)

F. Eckardt

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, 14.10.2013 - 31.01.2014

Kommentar

This lecture introduces the key ideas of urban sociology. It will deliver a first understanding of the most important scholars in urban sociology from the classics (Simmel, Weber, Chicago School) to today's research. It provides furthermore a reading of historical approaches to urban studies in Germany and a reflection on important aspects of recent urban development (segregation, gentrification, multiculturalism). It pays special to the sociology of cities in disaster situations.

Leistungsnachweis

Hausarbeit

1432220 Urban Sociology (Introduction)

F. Eckardt

Veranst. SWS: 2

Prüfung

Mi, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 12.02.2014 - 12.02.2014

Leistungsnachweis

Fachmodule

Gestalten im Kontext

Darstellen im Kontext

1432310 Mediale Räume im Theater II _ Realisierung Bühnenbild

S. Zierold

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Betreuung/ Konsultation nach Vereinbarung, 22.10.2013 - 31.01.2014

Bemerkung

Die Teilnehmer stehen schon fest.

Kommentar

Der Entwurf von Bühnenbild und Kostüm für das Theaterstück „Baumeister Solness“ von Henrik Ibsen wird Semester übergreifend im Rahmen der aufeinander aufbauenden Seminare „Mediale Räume im Theater I und II“ in Kooperation mit dem DNT Weimar durchgeführt.

Im Sommersemester 2013 wurden von Studierenden im Seminar Ideen und Konzepte für Bühnenbild und Kostüm entwickelt. Zum Abschluss wurde durch eine Jury das beste Projekt für die 1:1 Realisierung ausgewählt. Die Gruppe von Studierenden, die für die weitere Bearbeitung ausgewählt wurde, besteht aus MediaArchitecture und Architektur Studierenden.

Im Wintersemester 2013/14 wird die Entwicklung des Bühnenbildes und der Kostüme im Rahmen des aufbauenden Seminars „Mediale Räume im Theater II“ weiter verfolgt und bis zur Premiere am 15.02.14 modifiziert. Dafür wird die Gruppe von 6 Studierenden öfters die Proben besuchen, um gemeinsam mit dem Bühnenbildner Daniel Angermayr und der Kostümbildnerin Nini von Selzam die Weiterentwicklung und Umsetzung der Entwürfe in den Werkstätten des DNT und bei den Bühnen- und Endproben zu betreuen.

1432320 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D

A. Kästner

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 14.10.2013 - 31.01.2014

Bemerkung

Einschreibung findet am 22. Oktober 2013 ab 09:00 Uhr an der Professur Darstellungsmethodik statt.

Kommentar

Modellier-, Texturier- und Beleuchtungswerkzeuge und -techniken, besondere Problematik komplexer und organischer Formen (Menschen, Bäume) Das Modul besteht aus zwei Teilmodulen 1. Grundlagenmodul Anhand unterschiedlich komplexer selbst erzeugter und teilweise gegebener 3D-Geometrien werden typische Arbeitsweisen zur Erzeugung, Texturierung und Ausleuchtung dreidimensionaler Objekte erlernt. Die Vorgehensweise wird bei jedem Problemkreis protokolliert und gemeinsam mit den visualisierten Themenergebnissen in Form eines zu bewertenden Beleges abgegeben (pdf+c4D-Dateien). 2. Präsentationsmodul Die entstandenen Einzelleistungen der Teilnehmer werden am Ende zu Szenen arrangiert, deren Visualisierungen als Abschlußleistung den Beleg komplettiert. Diese Visualisierung ist in der Regel eine Cubic VR-Szene, in der ein interaktiver virtueller Rundgang durch das komplexe Gesamtergebnis präsentiert wird. Teilmodul 1 kann ohne Teilmodul 2 belegt werden. Teilmodul 2 ohne Teilmodul 1 nur, wenn als Arbeitsgegenstand ein eigener Entwurf vorliegt und ausreichend C4D-Kenntnisse vorliegen.

Voraussetzungen

Vordiplom Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

1432330 Videomapping Schloss Elisabethenburg Stadt Meiningen Schloss-Illumination: Welt-Theater aus der Provinz

N.N.

Veranst. SWS: 2

Blockveranstaltung

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 23.10.2013 - 31.01.2014

Bemerkung

Die Einschreibung findet für MediaArchitecture Studierende am 14.10. und für Architektur Studierende am 22.10. an der Professur Darstellungsmethodik statt.

Kommentar

Anknüpfend an den historischen Fundus des Theatermuseums Meiningen zur Geschichte des Theaterherzogs Georg II. entwickelt die Lehrbeauftragte Anke von der Heide und ihr interdisziplinäres Team „Genius Loci Weimar“ zusammen mit Studierenden im Wintersemester 2013/14 eine Konzeption und Storyboard für das geplante Videomapping auf Schloss Elisabethenburg im Sommer 2014. Die Auswahl der studentischen Ideen für die Realisierung erfolgt durch eine Jury, der Vertreter der Stadt Meiningen, der Lehrenden und der Bauhaus-Universität angehören.

Im Rahmen des Seminars finden Workshops zu Möglichkeiten der technischen Umsetzung (Videomapping, interaktive Installationen) und eine Exkursion nach Meiningen und Berlin statt. Die Studierenden erhalten Einblick in den Theaterfundus des Museums und bekommen vorhandene Planunterlagen zur Schlossfassade zur Verfügung gestellt. Das Ergebnis des Seminars werden 30 sec. Videos sein. Diese dienen als Grundlage der Produktion und Realisierung im Sommersemester 2014.

Medieninformatik

4556228 Virtual Reality

B. Fröhlich, A. Bernstein, A. Kunert

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, Einzel, 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 15.10.2013 - 15.10.2013

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Projektraum VR-Labor 008, ab 21.10.2013

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, die jeweiligen Termine für die Übungen werden separat bekanntgegeben., ab 22.10.2013

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Projektraum VR-Labor 008, ab 24.10.2013

Kommentar

Die Vorlesung stellt die wissenschaftlichen und technischen Grundlagen für moderne Virtual-Reality-Systeme, 3D-Fernsehen, 3D-Kino, stereoskopische Spiele und 3D-Interfaces vor.. Die konkreten Themen der Vorlesung:

- Szenengraphen
- 3D Viewing Setups
- 3D Wahrnehmung
- Stereoskopische Single- und Multi-Viewer-Systeme
- 3D-Eingabegeräte und Interaktionstechniken

Regelmäßige Übungen im VR-Labor ergänzen die Vorlesung durch praktische Erfahrungen mit modernen VR-Systemen, wie Mehrbenutzerprojektionen oder die Oculus Rift.

Die Veranstaltung wird englischsprachig angeboten.

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende Übungen, Abschlussprojekt, mündliche Prüfung

Digitale Planung

1432410 Algorithmic Architecture W.O.O.D.D.

F. Geddert

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 22.10.2013 - 31.01.2014

Kommentar

Algorithmic Architecture _ W.O.O.D.D.

Im Seminar wird der Umgang mit dem parametrischen Planungswerkzeug Grasshopper für Rhino vermittelt. Neben dem reinen Erlernen der Software, wird diese von den Studenten für die Erstellung eines individuellen Projekts im Rahmen des Seminars verwendet.

Thema des individuellen Projekts ist die Entwicklung von Holzverbindungen die mittels CNC Technologie hergestellt werden und für den Bau eines 2-geschossigen Wohnhauses in Holzrahmenbauweise in Addis Abeba eingesetzt werden sollen. Traditionelle und Moderne Holz – und Zimmermansverbindungen werden analysiert und für die CNC gesteuerte Herstellung optimiert.

Teil der Abgabe ist die Erstellung exemplarischer Verbindungen im Maßstab 1:1.

Das Seminar findet bilingual in englischer und deutscher Sprache statt.

Voraussetzungen

Die Zielgruppe der Veranstaltung sind Studierende mit und ohne Programmiererfahrung, die den Rechner zur experimentellen Ideenfindungen im Entwurf ausloten und nutzen wollen. Grundkenntnisse im Umgang mit Computern und CAAD / Modellierwerkzeugen sind erwünscht, aber nicht erforderlich.

Leistungsnachweis

Als Leistungsnachweis werden die jeweiligen Übungen des Seminars in digitaler Abgabeform sowie die Präsentation eines eigenständigen Designs in Plan- und Modellform erwartet.

Technische Grundlagen Interface Design**4424454 Web Basics I****G. Rausch**

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Mo, wöch., 09:00 - 13:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 21.10.2013

Kommentar

Das Werkmodul wird unterstützt von Daniel Schulz und richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die einen Einstieg in die Erstellung von Webseiten suchen.

Aktuelle Technologien zur Webentwicklung werden dabei von Grund auf vermittelt, konkrete Vorkenntnisse und Erfahrungen in Interfacegestaltung und Webprogrammierung sind daher nicht erforderlich.

Zu diesem Kurs gehört die Erstellung von Interfaces und die Umsetzung mit Technologien, wie HTML, CSS und Javascript. Mit Hilfe dieser technischen Grundlagen kann auch ein Blick in die Technik der populären CMS-Frameworks, wie Wordpress oder Tumblr, geworfen werden, die sich mit den Grundwerkzeugen des Kurses nach eigenen Vorstellungen verändern und modifizieren lassen.

Vom Aufbau einer Seite, über erste Interface-Mockups und Sitemaps, wird Schritt für Schritt der gestalterische und technische Rahmen einer Website abgesteckt. Mit diesen Grundlagen bildet dieser Einführungskurs eine wichtige Basis für spätere Aufbaukurse zu fortgeschrittenen Themen rund um Webtechnologien (direkt/indirekt), interaktive Systeme und drahtlose Kommunikation.

Voraussetzungen

Die Bewerbung für eine Teilnahme am Kurs muss bis zum 15. Oktober per E-Mail mit dem Betreff "Bewerbung" und folgenden Angaben an gabriel.rausch(at)uni-weimar.de gesendet werden: Name, Fachrichtung und Fachsemester

Matrikelnummer, Angabe der geltenden Prüfungsordnung, Erwartungen zum Kurs (kurz). Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Zugehörigkeit zur Fakultät/des Studiengangs und ggf. die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs.

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme, Kurspräsentation eines Themas und die Umsetzung einer Projektidee (gerne auch in Verbindung mit angebotenen Projekten aus der Prof. IFD)

4434055 Server side technologies for web-development

G. Rausch

Veranst. SWS: 3

Werkmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 21.10.2013

Kommentar

Das Fach- bzw. Werkmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die schon Grundlagen-Erfahrungen in den üblichen Web-Technologien besitzen (HTML, CSS, JS...).

Der Kurs fokussiert auf serverseitige Technologien und die Kommunikation zwischen Server und Client oder anderen Schnittstellen (z.B. Arduino).

Folgende Techniken werden behandelt:

- Einstieg und Unterschied PHP / NodeJS
- Datenbankhandling MySQL
- Kommunikationslösungen mit JSON
- serverseitige Bild-Manipulation (z.B. Ausgabe von verschiedenen Bildgrößen für responsive Interfaces)
- serverseitiges Multimedia-Handling (Audio / Video)
- clientseitige Speicherung vs. serverseite Speicherung ("wann speichert man wo")
- CMS Lösungen mit Typo3 und Drupal
- Socket-Verbindungen (z.B. für Real-Time Applikationen wie ein Live-Chat)
- Schnittstelle Arduino

Voraussetzungen

Die Bewerbung für eine Teilnahme am Kurs muss bis zum 14. Oktober per E-Mail mit dem Betreff "Bewerbung" und folgenden Angaben an gabriel.rausch(at)uni-weimar.de gesendet werden: Name, Fachrichtung und Fachsemester Matrikelnummer, Angabe der geltenden Prüfungsordnung, Erwartungen zum Kurs (kurz). Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Zugehörigkeit zur Fakultät/des Studiengangs und ggf. die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs.

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme, Kurspräsentation eines Themas und die Umsetzung einer Projektidee (gerne auch in Verbindung mit angebotenen Projekten aus der Prof. IFD).

4434930 Eclectic Electric!

M. Schied

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 20:30, Raum: Marienstraße 7b, 103, ab 22.10.2013

Kommentar

Im Werk- und Fachmodul lernen wir die Grundlagen der Elektronik und Sensoren für die Interaktion kennen. In Verbindung mit dem Projektmodul von Professor Geelhaar ist ein Themenschwerpunkt in diesem Semester die gedruckte Elektronik und räumliches Design von Schaltungen. Ziel des Kurses ist es, einen Überblick über die

wichtigsten Grundelemente und Techniken zu erlangen und zum Schluss die Realisierung eines funktionierenden prototypischen Objekts oder Projekts.

Leistungsnachweis

Erfolgreicher Aufbau eines elektronischen Objektes und Dokumentation von Konzept, Schaltung und Programmierung.

4434940 Mobile Media and Urban Spaces

J. Preis Dutra

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 24.10.2013

Kommentar

Diese Klasse richtet sich an Studenten, die Interesse an Medien, wie die digitalen Medien sich entwickeln in den urbanen Räumen sich kommunizieren und wie sie in kulturellen Aspekten zusammenhängen, bis hin zu Applikationen auf mobilen Endgeräten.

Diese Klasse ist eine Einladung zur theoretischen und praktischen Auseinandersetzung, um digitale Medien zu beobachten und urbanen Szenarien zu bewerten. Es ist ein methodischer und kreativer Ansatz, um die mobilen Angebote in den städtischen Räumen zu analysieren, unter einem theoretischen und interpretatorischen Ansatz.

Leistungsnachweis

- 10% Short presentation of an existing collaborative App/Web Project
- 60% Presentation of the prototype (divided in two presentations, one as a draft version, and other with the final and elaborated version)
- 40% submission of a short paper (3 to 5 pages, ACM or APA Style)

4434950 Mobile Web- and Hybrid Apps with HTML5

M. Markert

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 7b, Raum 105, ab 22.10.2013

Kommentar

Wolltest du schon immer eine App für dein iPhone erstellen? Oder hast du eine tolle Idee für ein *"Creative Coding Experience"* auf deinem iPad? Hast du ein neues Android Tablett und möchtest etwas schickes damit machen? Das ist deine Chance!

Wir werden mit den neuesten cross-platform HTML5 Web-Technologien arbeiten (hauptsächlich mit der ECMA Scriptsprache, besser bekannt als JavaScript; inklusive CSS3), um Apps zu erstellen, die auf deinem internetfähigen mobilen Endgerät laufen.

Themen:

- Creative Coding auf mobile Endgeräten
- Einführung in die Programmierung
 - Variablen
 - Funktionen / Methoden
 - Objekte

- Events
- Best Practices und Software Design Patterns (Accessors: Getter/Setter, Objekte erzeugen, Module...)
- ECMA Script (JavaScript)
- CSS3 (Design, Animation, Transitions)
- HTML5 (Multitouch, Geolocation, Device Orientation, Local Storage, Canvas, WebAudio, SVG...)
- JavaScript Bibliotheken (Processing.js, Paper.js, D3.js, jQuery Mobile und andere...)
- WebApps and Hybride Apps (eine hybride App ist eine WebApp, die nativ verpackt im AppStore angeboten wird)

Dieser Kurs wird je nach Bedarf höchstwahrscheinlich auf Englisch abgehalten.

Voraussetzungen

- Eigener Computer (Laptop)
- Eigenes internetfähiges mobiles Endgerät
- Besitzer eines Computers mit Mac OS X 10.7 oder neuer erhalten eine kostenlose Version von Procoding
- Besitzer eines iPhone, iPad oder iPod Touch mit iOS 5 oder neuer erhalten eine kosten Version von Procoding Mobile
- Besitzer anderer Systeme erhalten ein Coding Startset und benötigen lediglich einen Code-Editor

Anmeldung

Bewerbung mit folgenden Angaben per E-Mail mit dem Betreff: *Bewerbung Mobile Apps with HTML5* an: Michael.Markert (at) uni-weimar.de

- Name
- Fakultät, Fachrichtung und Fachsemester
- Matrikelnummer
- Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- Gültige Universitäts-eMail-Adresse (zur Bestätigung der Anmeldung und Aufnahme in die Kurs-Mailingliste) Warum?
- kurzes (!) und formloses, aber aussagekräftiges Motivations Schreiben
 - "Ich würde gerne teilnehmen, weil ..."
 - "Ich habe bereits Erfahrung mit ..."

Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Reihenfolge des Eingangs, die gleichzeitige Teilnahme an begleitenden Semesterprojekten der Professur sowie das Motivations schreiben (Vorkenntnisse, Erfahrungen, Interesse am Thema) und das Fachsemester (evtl. letzte Chance zur Kursbelegung) über die Aufnahme in den Kurs.

Bewerber mit unvollständigen Bewerbungen, insb. solche ohne gültige E-Mail ("Postfach voll, usw...") und Teilnehmer, die am ersten Kurstag unangemeldet erscheinen, können leider nicht aufgenommen werden.

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme
Wöchentliche Bearbeitung der gestellten Teilaufgaben mit Dokumentation im Wiki
Eigenständige Vor- und Nachbereitung der Kursinhalte mit Selbststudium der benötigten Kenntnisse
Präsentation der Teilziele im Rahmen des Kurses
Präsentation im Rahmen des IFD:Showreel
Abgabe der Ergebnisse als aufbereitete Zusammenfassung am Ende des Semesters

4434960 Tangible Programming - An Introduction

J. Deich
Fachmodul

Veranst. SWS: 3

Fr, wöch., 13:30 - 15:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 25.10.2013

Kommentar

Das Fachmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die einen Einstieg in die Programmierung physikalisch, digitaler Umgebungen suchen.

Der Kurs führt in die Grundstrukturen des Programmierens ein. Neben den Sprachgrundlagen werden Inhalte der Mensch-Computer-Interaktion näher betrachtet und im Zusammenhang mit praktischen Auseinandersetzungen digitaler und physikalischer Modelle, werden diese theoretisch mit einbezogen.

Die Open Source Programmiersprache und Entwicklungsumgebung Processing, sowie die Mikrocontroller-Plattform Arduino eignen sich auf Grund des einfachen Aufbaus sehr gut als Einstieg in die Welt der be-greifbaren Benutzerschnittstellen.

Voraussetzungen

Laptop / Arduino

Leistungsnachweis

Regular and active participation. Practical tests.

4434970 Three-dimensional web-interfaces - new approaches in visualisation, interaction and animation

G. Rausch

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 19:15, Raum: Marienstraße 7b, 105, ab 21.10.2013

Kommentar

Das Fach- bzw. Werkmodul richtet sich an Studierende gestaltender Studiengänge, die schon Grundlagen-Erfahrungen in den üblichen Web-Technologien besitzen (HTML, CSS, JS...).

Der Kurs wird sich mit den Möglichkeiten und Grenzen der dreidimensionalen Interface-Entwicklung beschäftigen. Wie lassen sich mit aktuellen Web-Technologien (WebGL, CSS3) und den passenden Frameworks neuartige Frontend-Lösungen entwickeln? In praktischen Beispielen werden wir dabei die Bereiche der Interaktion und Animation untersuchen, aber auch die theoretische, konzeptionelle Entwicklungsarbeit (Einsatzgebiete, Anwendungsgebiete, Konzeptentwicklung usw.).

Wir behandeln also praktisch ein relativ unkonventionelles Thema, das noch seinen festen Platz in der Web-Entwicklung sucht. Gleichzeitig lassen sich aber ein Großteil der Lösungsansätze auch auf die zweidimensionalen Interface-Entwicklung übertragen.

Der Kurs bietet dadurch eine Schnittstelle für alle Web-Interessierten, die sich von komplexen, multimedialen Anwendungen begeistern lassen.

Voraussetzungen

Die Bewerbung für eine Teilnahme am Kurs muss bis zum 14. Oktober per E-Mail mit dem Betreff "Bewerbung" und folgenden Angaben an gabriel.rausch(at)uni-weimar.de gesendet werden: Name, Fachrichtung und Fachsemester Matrikelnummer, Angabe der geltenden Prüfungsordnung, Erwartungen zum Kurs (kurz). Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Zugehörigkeit zur Fakultät/des Studiengangs und ggf. die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs.

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme, Kurspräsentation eines Themas und die Umsetzung einer Projektidee (gerne auch in Verbindung mit angebotenen Projekten aus der Prof. IFD).

Gestaltung medialer Umgebungen

4424519 Dataflow I**M. Schneider**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Block, 10:00 - 18:00, Die Blockveranstaltungen finden alle in der Marienstraße 7B, Raum 201 statt, 08.01.2014 - 10.01.2014

Sa, Einzel, 12:00 - 18:00, 11.01.2014 - 11.01.2014

Block, 10:00 - 18:00, 15.01.2014 - 17.01.2014

Sa, Einzel, 12:00 - 18:00, 18.01.2014 - 18.01.2014

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Martin Schneider

Kommentar

Datenfluss-Programmiersprachen können einfacher und schneller zu verstehen sein als Kode-basierte sprachen. Das Programm selbst wird zur Visualisierung seiner Funktion. Wir werden verschiedene Umgebungen kennen lernen und im Speziellen mit dem kostenlosen, quelloffenen und plattformunabhängigen Pure Data und der Grafikbibliothek Gem arbeiten. In kleinen Aufgabenstellungen wird Schritt für Schritt die Software erlernt. So können schließlich komplexere Vorhaben umgesetzt werden. Der Kurs schließt mit einem eigenen Projekt ab, welches von spielerischen Instrumenten, Interaktiven Installationen, Mobile Apps bis hin zu streaming Servern für Radiosendungen reichen kann. Dieser Kurs richtet sich an Anfänger, und ist eine Einführung in Datenfluss Programmiersprachen für Künstler und Designer. Ein erfolgreicher Abschluss dieses Kurses ist die Vorbedingung für den Nachfolgenden Kurs Dataflow II. (Dies ist vorraussichtlich das letzte Mal, dass ich diesen Kurs gebe)

Leistungsnachweis

Attendance, Participation, Presentation, Assignments, Documentation

4424521 DIY-Microscopy**T. Kaiser**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 18:00 - 20:30, Raum: Marienstraße 7b, 204, ab 23.10.2013

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Thomas Kaiser

Kommentar

Ziel des Kurses ist es einen gestalterischen Umgang mit den digitalen Bildern einer mikroskopischen Welt zu entwickeln. Wir werden dafür eine USB Kamera umbauen, so dass diese mikroskopisches Video ausgibt. Aufbauend auf die Ergebnisse eines vorangegangenen Kurses werden wir die Konstruktionen verbessern. Um die gestalterischen Projekte umzusetzen werden Prototypenbau, Elektronik und Echtzeit-Manipulationsmethoden von Video angewandt. Teil des Unterrichts werden Workshops von Theresa Schubert sein. Dieser Kurs ist ideal für alle Studenten die in eine breite Auswahl von Fertigkeiten Einblick gewinnen möchten und verschiedene Aspekte einer durch Technologie bestimmten spielerischen künstlerischen Forschung kennen lernen möchten. Kosten von 30,- € (pauschale) müssen bezahlt werden, das Mikroskop ist eures. Kurssprache ist Englisch.

Leistungsnachweis

Attendance, Participation, Presentation, Assignments, Documentation

4434870 Desarchiving the archives

D. Hurth

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Raum: Marienstraße 7b, 204, ab 22.10.2013

Kommentar

In jüngster Vergangenheit ist die Aneignung von archivarisches Materialien und Methoden als künstlerische Strategie zu beobachten. Dabei nehmen KünstlerInnen verschiedene Rollen ein, wie etwa die des Archivars, Historikers, Sammlers oder Erzählers. In dem Prozess berücksichtigen sie nicht nur Materialien, sondern auch deren mediale Repräsentationen. Ausgehend von der Untersuchung archivarisches Methoden (anhand von Archivbesuchen, Neudefinition des Archivs gegenüber der Sammlung), sollen bestimmte Methoden und/oder Materialien zunächst angeeignet werden, um dann in neue künstlerische Sprachen und Formen übersetzt zu werden. Erprobt werden dabei die Organisation von Dingen sowie deren mögliche Selbstorganisation.

Leistungsnachweis

Active participation, presentation, artistic examination, exhibition, documentation, edits in the wiki.

Aktive Teilnahme, Kurzreferat, künstlerische Prüfung, Ausstellung und Dokumentation, Bearbeiten des Wikis

4434890 Displaying/Exhibiting/Documenting**D. Hurth**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 21.10.2013

Kommentar

In Form von praktischen Übungen setzt sich der Kurs mit der Organisation und dem Ausstellen von (Kunst)Werken im Zusammenhang mit Ausstellungsformaten sowie deren Dokumentation auseinander. Das Modul richtet sich an Studierende, die Interesse haben, mit dem Format der Ausstellung und dem Ausstellen an sich, zu experimentieren. Ausgehend von der Ausstellungsgeschichte und Ausstellungs-gestaltung werden individuelle Ausstellungsvorhaben in Form von Modellen, Skizzen, Texten und räumlichen Experimenten durchgeführt.

Leistungsnachweis

Active participation, presentation, artistic examination, exhibition, documentation, edits in the wiki.

Aktive Teilnahme, Kurzreferat, künstlerische Prüfung, Ausstellung und Dokumentation, Bearbeiten des Wikis

4434900 Selbstorganisation Gestalten**M. Schneider**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Bemerkung

Blockveranstaltung (Raum 204, M7b):

29.11.-1.12.2013 von 10:00 - 18:00 Uhr

6.12.-8.12.2013 von 10:00-18:00 Uhr

13.12.-15.12.2013 von 10:00 - 18:00 Uhr

Lehrbeauftragter: Martin Schneider

Kommentar

Dieser Kurs setzt sich mit verschiedenen Formen der Selbst-Organisation auseinander.

Das geschieht in Form von Übungen und Experimenten mit der Programmiersprache Processing.

Die drei Themengebiete sind Muster-Bildung (Zelluläre Automaten und Turing Patterns), Dynamische Selbst-Organisation (Swarm-Art) und Selbst-Konfiguration (Geometrische Physik und Chemie).

Voraussetzungen

Grundelegende Kenntnisse der Programmierung in Processing sind von Vorteil

Leistungsnachweis

Eigenständig erstellte Processing-Sketches.

4434910 Walk/Play: Locative Arts and Games**T. Hawranke, L. Scherffig**

Fachmodul

Veranst. SWS:

4

Bemerkung

Blockveranstaltung im Februar 2014

Genauere Zeiten werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Kommentar

Programmierbare mobile Endgeräte finden sich mittlerweile in fast jeder Hosentasche. Die Entwicklung ortsbezogener Anwendungen für diese Geräte ist Aufgabe von Informatik und Design. Zugleich existiert aber eine reichhaltige Kunstgeschichte der Auseinandersetzung mit Räumlichkeit, Mobilität und (Selbst-)Verortung.

Das Fachmodul möchte vor diesem Hintergrund informatische und künstlerische Methoden kombinieren, um neue Anwendungen für mobile Medien zu entwickeln. Wie könnten Spielkonzepte und künstlerische Formate für Handies und Tablets aussehen, die die Ortsbezogenheit und Mobilität dieser Geräte ernst nehmen?

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Beteiligung an Übungen, Fertigstellung eines Projektes