

Vorlesungsverzeichnis

B.Sc. Medieninformatik

Winter 2014/15

Stand 08.04.2015

B.Sc. Medieninformatik	3
Informationsverarbeitung	3
Modul Grafische IS	3
Modul Informatik Einführung	3
Modul Informationssysteme	4
Modul Medientechnik	5
Modul Mensch-Maschine-Interaktion I	5
Modul Mensch-Maschine-Interaktion II	5
Modul Software I	6
Modul Software II	6
Mathematik und Modellierung	6
Modul Mathematik I	6
Modul Mathematik II	7
Modul Modellierung	7
Modul Algorithmen	8
Medien	9
Modul Medienwissenschaften	9
Modul Mensch-Maschine-Interaktion I	9
Modul Mensch-Maschine-Interaktion II	9
Projekt- und Einzelarbeit	9
Wahlmodule	21

B.Sc. Medieninformatik**Einführungsveranstaltung für Erstsemester**

Montag, 13. Oktober 2014, 13.30 Uhr, Hörsaal C, Marienstraße 13C

Projektbörse

Dienstag, 14. Oktober 2014, Hörsaal A, Marienstraße 13c

Ab 17.15 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Liftkurs Mathematik**R. Schmiedel**

Veranst. SWS: 4

Blockveranstaltung

Di, wöch., 07:30 - 09:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 14.10.2014 - 18.11.2014

Mi, wöch., 07:30 - 09:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 15.10.2014 - 19.11.2014

Do, wöch., 07:30 - 09:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 16.10.2014 - 20.11.2014

Mo, wöch., 07:30 - 09:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 20.10.2014 - 17.11.2014

Bemerkung

Offen für alle Studiengänge (Fak. B und SG Mediensysteme)

Informationsverarbeitung**Modul Grafische IS****4555261 Computergrafik****C. Wüthrich, N.N.**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung, ab 16.10.2014

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung, ab 28.10.2014

Di, wöch., 19:00 - 20:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, zusätzl. Übungstermin, ab 04.11.2014

Fr, Einzel, 11:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Klausur, 20.02.2015 - 20.02.2015

Kommentar

Das Ziel der Computergrafik besteht darin, mit Hilfe von Computern visuelle Darstellungen zu erzeugen. Die Vorlesung behandelt die grundlegenden Probleme, die auf dem Weg zu diesem Ziel zu lösen sind. Angefangen bei Hardwarekomponenten spannt die Vorlesung den Bogen über Farbräume sowie grundlegende Rasterungsverfahren bis hin zu Verfahren zur Elimination verdeckter Flächen. Modellierungsverfahren und Ansichtstransformationen werden dem Hörer ebenso vorgestellt wie lokale und globale Beleuchtungsverfahren sowie grundlegende Betrachtungen zur computergestützten Animation.

Praktische Anwendung findet der Stoff der Vorlesung bei der Durchführung eines studienbegleitenden Belegs.

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

Modul Informatik Einführung

4255221 Einführung in die Informatik**M. Hagen, A. Jakoby, G. Schatter**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, Vorlesung, ab 17.10.2014

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 20.10.2014

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 20.10.2014

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 1, ab 22.10.2014

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 2, ab 22.10.2014

Mo, Einzel, 13:45 - 17:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Klausur, 16.02.2015 - 16.02.2015

Kommentar

Zielstellung

Lernziel ist die Schaffung des grundlegenden Verständnisses der Struktur und der Funktion von Rechnern und Software. Ziel ist die Vermittlung wesentlicher Begriffe aus der Informatik und einiger ihrer grundlegenden Vorgehensweisen. Die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten dieses Moduls werden in anderen Vorlesungen wieder aufgegriffen, angewandt und vertieft.

Gliederung der Vorlesung:

- Konzepte von Programmiersprachen
- Datentypen und Datenstrukturen
- elementare Algorithmen
- Programmaufbau und -ausführung
- Rechnerarchitektur
- Grundlagen von Betriebssystemen und Rechnernetzen
- Techniken des Software Engineering

Modul Informationssysteme**4445301 Klausur Kryptographie und Mediensicherheit SS14****S. Lucks**

Prüfung

Do, Einzel, 11:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 09.10.2014 - 09.10.2014

4555251 Datenbanken**B. Stein, S. Göring**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 01.10.2014

Di, Einzel, 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 14.10.2014 - 14.10.2014

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 21.10.2014

Di, Einzel, 12:45 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, 17.02.2015 - 17.02.2015

Kommentar

Lernziel: Kenntnis von und sicherer Umgang mit Techniken zur Modellierung von Datenbankanwendungen, Verständnis der theoretischen Grundlagen von Datenbanksystemen einschließlich der hieraus resultierenden Grenzen, Erwerb praktischer Fähigkeiten beim Einsatz von Datenbanksystemen. Inhalt: Die Vorlesung gibt eine Einführung in die Konzepte moderner Datenbanksysteme und stellt den Datenbankentwurf für klassische Datenmodelle, insbesondere für das Relationenmodell vor.

Leistungsnachweis

Klausur

Modul Medientechnik**4555311 Information und Codierung****G. Schatter**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, ab 23.10.2014

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, ab 24.10.2014

Do, Einzel, 12:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 12.02.2015 - 12.02.2015

Fr, Einzel, 12:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Wdh. -Klausur: Information und Codierung Teil 1 / 2, 13.02.2015 - 13.02.2015

Kommentar

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 technischen Lösungen der netzorientierten als auch drahtlosen Varianten des medialen Signaltransfers unter Berücksichtigung physikalischer Kanalmodelle entwickelt.

Leistungsnachweis

Beleg und Klausur

Modul Mensch-Maschine-Interaktion I**Modul Mensch-Maschine-Interaktion II****4445201 Photogrammetric Computer Vision****V. Rodehorst**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 20.10.2014 - 02.02.2015

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 28.10.2014

Mo, Einzel, 11:00 - 13:00, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Klausur, 09.02.2015 - 09.02.2015

Kommentar

Die Vorlesung gibt eine Einführung in die Grundlagen der Sensor-Orientierung und 3D-Rekonstruktion. Das Ziel ist ein Verständnis der Prinzipien, Methoden und Anwendungen der bildbasierten Vermessung. Behandelt werden unter anderem die algebraische projektive Geometrie, Abbildungsgeometrie, Kalibrierung, Orientierungsverfahren, Stereo-Bildzuordnung und weitere Verfahren zur Oberflächenrekonstruktion.

Voraussetzungen

Einführung in die Informatik, Grundlagen Programmiersprachen

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Bearbeitung der Übungen und Klausur

Modul Software I

Modul Software II

4555242 Parallele und verteilte Systeme

V. Rodehorst, A. Jakoby

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 17.10.2014

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 31.10.2014

Fr, Einzel, 08:45 - 11:15, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Klausur, 13.02.2015 - 13.02.2015

Kommentar

Die Vorlesung gibt eine Einführung in die grundlegenden Konzepte paralleler und verteilter Programmierung. Behandelt werden aber auch praktische Aspekte zur Programmierung von Mehrkern-Systemen, die verteilte Berechnung auf Rechnercluster und die massive Parallelität mittels Grafikprozessoren.

Voraussetzungen

Einführung in die Informatik, Grundlagen Programmiersprachen

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Bearbeitung der Übungen und Klausur

4555243 Grundlagen des Software Engineerings

F. Echter, M. Schirmer

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 16.10.2014

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 16.10.2014

Do, Einzel, 14:30 - 16:15, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, Klausur, 19.02.2015 - 19.02.2015

Kommentar

Das Entwickeln von Software verlangt mehr als "nur" programmieren zu können. Mindestens genauso wichtig wie exzellente Kenntnisse in einer Programmiersprache sind konzeptionelle Fragestellungen. Die Veranstaltung macht die Teilnehmer mit den Grundlagen des Softwareentwurfs vertraut. Im Rahmen einer größeren Softwareentwurfsprojekts werden hierbei die vorgestellten Techniken parallel zur Theorie in die Praxis umgesetzt. Das behandelte Themenfeld umfasst hierbei alle Phasen des Software-Entwicklungsprozesses wie z.B. Anforderungsanalyse, Modellierung mit UML, Design Patterns oder Agile Development.

Mathematik und Modellierung

Modul Mathematik I

4555112 Lineare Algebra

K. Gürlebeck, F. Luther

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2, ab 14.10.2014

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2, 14.10.2014 - 25.11.2014

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2, ab 16.10.2014

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2, 16.10.2014 - 27.11.2014

Do, Einzel, 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 B - Hörsaal 3, 06.11.2014 - 06.11.2014

Mi, Einzel, 11:00 - 13:00, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2, Klausur, 18.02.2015 - 18.02.2015

Kommentar

Elementarmathematik: Mengen, Logik, Zahlenbereiche, Rechnen mit Gleichungen und Ungleichungen, Betrag, elementare Funktionen und ihre Umkehrfunktionen, Folgen, Reihen, Grenzwertbegriff, Konvergenz, Differenzierbarkeit; Vektorrechnung und analytische Geometrie in der Ebene und im dreidimensionalen Raum. Die Elementarmathematik wird mit einer Zwischenklausur abgeschlossen

Lineare Vektorräume; normierte Räume; Abbildungen; lineare Operatoren; Elemente der analytischen Geometrie; Matrizenrechnung;

lineare Gleichungssysteme; Koordinatentransformationen; Invarianten geometrischer Abbildungen;

Eigenwertprobleme; Kurven und Flächen zweiter Ordnung

Verständnis der Geometrie des n-dimensionalen Raumes, geometrische Interpretation der Matrizenrechnung, Anwendung auf Lösung von Gleichungssystemen, Erkennen von Invarianten, Führen von einfachen Beweisen

Leistungsnachweis

korrigierte Hausaufgaben, Belege und begleitende Tests 25%

Abschlussklausur 75%

Modul Mathematik II

4555121 Numerik

K. Gürlebeck, F. Luther

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, ab 13.10.2014

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Seminarraum 115, ab 20.10.2014

Kommentar

Zahlendarstellung auf dem Computer, Rundungsfehler, Fehlerfortpflanzung, Kondition; Einführung in die numerische lineare Algebra; Interpolation und Approximation;

Numerische Differentiation und Integration; Fehlereinflüsse, Fehlerabschätzung, Stabilität

Voraussetzungen

Analysis, Lineare Algebra

Leistungsnachweis

mdl. Prüfung

Modul Modellierung

4555133 Diskrete Strukturen

S. Lucks, E. List

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 13.10.2014

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übung, ab 14.10.2014

Di, gerade Wo, 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Tutorium, ab 25.11.2014

Fr, Einzel, 14:00 - 15:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, Fragestunde, 20.03.2015 - 20.03.2015

Fr, Einzel, 11:00 - 13:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 27.03.2015 - 27.03.2015

Kommentar

Mathematische Strukturen sind "diskret", wenn nur endliche oder abzählbar unendliche Mengen auftreten, z.B. die natürlichen Zahlen. Dies entspricht den Abstraktionen, die für die Informatik gebraucht werden. Die Veranstaltung "Diskrete Strukturen" behandelt die Diskrete Mathematik und Algorithmen, die auf derartigen Strukturen aufbauen.

Leistungsnachweis

Schriftliche Klausur.

Beleg als Voraussetzung zur Klausurzulassung.

4555134 Modellierung von Informationssystemen

E. Hornecker, P. Fischer

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 14.10.2014

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 20.10.2014

Kommentar

Die Studierenden lernen Grundbegriffe, Modellierungsprobleme und Lösungsansätze aus verschiedenen Bereichen der Medieninformatik kennen

Themen:

Was sind Modelle und wozu braucht man sie?

Grundbegriffe und Prinzipien der Modellierung, Modelltheorie, Abstraktionen

Methodik der Modellbildung

Modelle zur Beschreibung von Daten, Funktionen, Abläufen, Objekten, Prozessen, Verhalten und Interaktion

Leistungsnachweis

Bearbeitung von bewerteten Übungsaufgaben und Klausur

Modul Algorithmen

4555211 Algorithmen und Datenstrukturen

C. Wüthrich, B. Azari

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 16.10.2014

Di, gerade Wo, 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 28.10.2014

Mo, Einzel, 14:00 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 09.02.2015 - 09.02.2015

Kommentar

Das Lernziel dieser Veranstaltung soll zum einen der generelle Umgang und die selbstständige Entwicklung, Analyse, und Optimierung von Algorithmen und Datenstrukturen sein. Zum anderen soll ein Überblick über gängige problemspezifische Verfahren und deren Anwendung in der Praxis vermittelt werden.

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

Medien

Modul Medienwissenschaften

Modul Mensch-Maschine-Interaktion I

4555332 HCI (Benutzungsoberflächen)

E. Hornecker, M. Honauer

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 15.10.2014

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 20.10.2014

Mi, Einzel, 12:00 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 11.02.2015 - 11.02.2015

Kommentar

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 Entwurf, 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, 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. Vorlesung und Übungen finden auf Deutsch statt; Literatur wird größtenteils auf Englisch vorliegen.

Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur

(Zusatzaufgabe/-projekt für Studenten der Medienkunst/Mediengestaltung)

Modul Mensch-Maschine-Interaktion II

Projekt- und Einzelarbeit

3440124 Exploring Interactive Theatre

E. Hornecker, M. Honauer, P. Fischer

Veranst. SWS: 10

Projekt

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, 13.11.2014 - 13.11.2014

Mi, Einzel, 16:00 - 17:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 17.12.2014 - 17.12.2014

Bemerkung

Semesterwochenstunden:

Medieninformatik/ Computer Science & Media/ HCI: 10 SWS

Produkt-Design: 12 SWS

MediaArchitecture: 12 SWS

Medienkunst/-gestaltung: 4 SWS

Leistungspunkte:

Medieninformatik/ Computer Science & Media/ HCI: 15 ETCS

Produkt-Design: 18 ETCS

MediaArchitecture: 18 ETCS

Medienkunst/-gestaltung: 6 ETCS

Maximale Teilnehmer:

Medieninformatik/ Computer Science & Media/ HCI: 4

Produkt-Design: 2

MediaArchitecture: 1

Medienkunst/-gestaltung: 2

Kommentar

Dieser Kurs untersucht Anwendungsmöglichkeiten *interaktiver Technologien im Theater*. Dazu setzen wir uns mit der Gestaltung innovativer Elemente auf der Bühne auseinander. Je nach Ausdefinierung der konzeptionellen Ideen, werden wir in interdisziplinären Teams im Bereich des Bühnenbaus aber auch in Requisite und Kostümdesign tätig werden um ganz individuelle Lösungen für ein Theaterstück zu entwickeln. Darüber hinaus suchen wir für unsere praktischen Ideen ein lokales Theater, um mit Theaterleuten (Regisseur, Schauspieler, Bühnentechniker, Beleuchter etc.) in Kontakt zu treten und um unsere Ideen live-on-stage zu bringen. Dort müssen sie dann allen Gegebenheiten von den Proben bis hin zur Aufführung in Funktion und Form Stand halten.

Medieninformatik/Computer Science & Media/HCI & Produkt-Design & MediaArchitecture:

Die Aufgaben und Lehrinhalte sind vielfältig. Sie reichen von Physical Computing über Wearable Computing und Interaction-Design bis hin zur qualitativen Nutzungsforschung. Nach einer kurzen thematischen Einführung in das Thema (Begriffsklärungen, Arduino-Einführung, Theaterbesuch), wird Ende Oktober 2014 mit der tieferen Konzeption und Umsetzung der Ideen begonnen. Anfang Februar 2015 müssen die Prototypen fertig sein, damit sie getestet werden können.

Medienkunst/-gestaltung:

Die Hauptaufgabe der Studenten aus der Medienkunst/-gestaltung wird zum einen die Konzeption, Planung, Organisation und Durchführung von Nutzerstudien sein. Zum anderen werden sie die Produktionsteams bei der Dokumentation des Projektes unterstützen.

Nach einer kurzen thematischen Einführung in das Thema (Begriffsklärungen, Theaterbesuch), wird Ende Oktober 2014 mit der tieferen Konzeption und Umsetzung der Ideen begonnen. Parallel dazu beginnen wir mit der Erstellung des Studien-Designs. Anfang Februar 2015 müssen unsere Prototypen fertig sein damit wir ausgewählte Designs sowie technischen Entwicklungen evaluieren können.

Voraussetzungen**Medieninformatik/Computer Science & Media/HCI:**

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

Must-haves:

- Interest in developing interactive environments/products
- Programming skills (Java or C++)
- Ability to work in teams, good time- and self-management

Nice-to-haves:

- Experience in physical computing (e.g. Arduino)
- Knowledge about qualitative and empirical research methods
- Interest in Interface-/Interaction-Design and Theatre

Produkt-Design: & MediaArchitecture: Praktische Erfahrungen im Interaction-Design, Fashion-Design oder im Bühnenbau. Erfahrung in der Dokumentation (Photo, Video) von Projekten. Vorkenntnisse in Arduino und Processing als auch in der qualitativen Nutzungsforschung sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig. Wichtig ist, dass alle Teilnehmer an der intensiven Arbeit in Teams interessiert sind.

Anmeldung bitte bis zum 14.10.2014 via E-Mail an michaela.honauer@uni-weimar.de (mit kurzer Beschreibung der bisherigen Erfahrungen im genannten Bereich)!

Must-haves:

- Practical skills in Interaction-, Fashion- or Stage-Design
- (Handi)craft skills (e.g. sewing, tinkering, modeling)
- Ability to work in teams, good time- and self-management

Nice-to-haves:

- Interest in computational systems and physical computing
- Ability to develop individual solutions
- Knowledge about qualitative and empirical research methods

Send your applications until October 14th 2014 via email to michaela.honauer@uni-weimar.de (including a short description of your experiences/skills in the relevant field)!

Medienkunst/-gestaltung: Interesse am wissenschaftlichen Arbeiten und idealerweise Vorwissen in der qualitativen Nutzungsforschung. Erfahrung in der Dokumentation (Photo, Video) von Projekten. Praktische Erfahrungen im Interaction-Design, Fashion-Design oder im Bühnenbau als auch Vorkenntnisse in Arduino und Processing sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig.

Anmeldung bitte bis zum 14.10.2014 via E-Mail an michaela.honauer@uni-weimar.de (mit kurzer Beschreibung der bisherigen Erfahrungen im genannten Bereich)!

Must-haves:

- Interest in qualitative and empirical research methods
- Good skills in read, written and spoken language (German and/or English)
- Ability to work in teams, good time- and self-management

Nice-to-haves:

- Experiences in usability testing

- Practical skills in Interaction-, Fashion- or Stage-Design
- Interest in computational systems and physical computing

Send your applications until October 14th 2014 via email to michaela.honauer@uni-weimar.de (including a short description of your experiences/skills in the relevant field)!

Leistungsnachweis

Medieninformatik/Computer Science & Media/HCI: aktive Teilnahme & Zwischenpräsentationen, Blogeinträge, technische Realisierung des Projekts, Literaturrecherche & Durchführung einer Studie, Peer-Assessment, Enddokumentation

Produkt-Design: & MediaArchitecture: aktive Teilnahme & Zwischenpräsentationen, Blogeinträge, konzeptionelle & gestalterische Realisierung des Projekts, Projekt-Dokumentation (Photo, Video) im laufenden Semester, Literaturrecherche, Durchführung einer Studie, Peer-Assessment, Enddokumentation

Medienkunst/-gestaltung: Literaturrecherche, Zwischenpräsentationen, Blogeinträge, Vorbereitung & Durchführung einer Studie, Projekt-Dokumentation im laufenden Semester, Peer-Assessment, Enddokumentation

4341430 Morning Morality on the Web

B. Stein, M. Hagen, M. Potthast
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Kommentar

Psychologische Untersuchungen haben gezeigt, dass viele Menschen nachmittags dazu tendieren, unmoralischer zu handeln als morgens. Wir wollen im Projekt untersuchen, inwiefern sich diese Beobachtung auch im Web nachweisen lässt. Zu untersuchende Beispielszenarien sind Vandalismus auf Wikipedia, Shitstorms auf Twitter, unmoralische Suchanfragen in Query Logs etc.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

4341450 Perception and Analysis of Quality in Images

C. Wüthrich, B. Azari
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

4445109 Analysis of Auditory Event-Related Potentials for a Mental Radi

G. Schatter
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Schallquellen sollen über den auditiven Wahrnehmungsapparat als Muster von Gehirnwellen (EEG) nachgewiesen werden. Zum Studium evozierter Potenziale sollen mit Methoden der Mustererkennung und des maschinellen Lernens Erkenntnisse über kausale Zusammenhänge erhalten werden. Die Potenzialschwankungen werden mit einem Elektroenzephalogramm (EEG) gewonnen und durch Software analysiert und anwendungsgerecht aufbereitet. Die Anwendung der Analyseergebnisse soll zur Synthese eines Audio-Streaming-Dienstes führen, um kognitiv-mentale Zustandsänderungen bei Hörern nachzuweisen. Schwerpunkte bilden die Schnittstellengestaltung und Evaluierung

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation

4445110 Animation in VR

B. Fröhlich, A. Bernstein, M. Grunwald, A. Schollmeyer
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Kommentar

Um unsere virtuellen Umgebungen mit Leben und Bewegung zu füllen, wollen wir uns in diesem Projekt mit Animation beschäftigen. Wir werden uns dazu verschiedene Techniken der Animation anschauen und auch implementieren wie zum Beispiel:

- * Bewegung entlang von Pfaden
- * hierarchische kinematische Modellierung
- * Rigging und Skinning
- * Partikelsysteme

Ausgewählte Techniken sollen anschließend in das am Lehrstuhl entwickelte Rendering-Framework Guacamole integriert werden. Um den Prozess von der Modellierung einer Szene in Blender bis zur in Stereo

laufenden Applikation an der Leinwand zu vereinfachen, wollen wir anschließend herausfinden, inwieweit wir ein Schnittstelle zwischen unserem Framework und dem 3D-Modellierungsprogramm Blender schaffen können.

Voraussetzungen

Gute Kenntnisse in C++/Python, hilfreich sind grundlegende Kenntnisse in der Computergrafik.

Requirements: profound knowledge in C++/Python, basic knowledge in computer graphics and OpenGL

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit im Projekt, 2-3 Vorträge, Abschlusspräsentation, schriftliche Dokumentation

Assignment: active collaboration, 2-3 talks, final presentation, documentation

4445111 Das Superdokument

B. Stein, M. Hagen, T. Gollub, M. Völske
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Kommentar

Das "Superdokument" ist eine Web-Seite, die automatisch auf Grundlage einer Suchanfrage generiert wird. Anstatt wie bei Google und anderen Suchmaschinen eine lange Liste von Suchergebnissen anzuzeigen, werden die Inhalte der Suchergebnisse analysiert, die enthaltenen Textpassagen nach Themen gruppiert und zu einer Gliederung zusammengefügt. Das Ergebnis wird dem Nutzer in Form einer Inhaltsangabe präsentiert, die von Oben nach Unten die einzelnen Unterthemen abhandelt, und von Links nach Rechts die jeweils passenden Textpassagen anzeigt. Zur Erstellung des Super-Dokuments werden statistische Text-Mining Verfahren eingesetzt, die zu Beginn des Projektes vorgestellt werden. Ziel des Projektes ist es, eine Suchmaschine zu implementieren, die als Antwort auf eine Anfrage ein Super-Dokument generiert und zurückliefert.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

4445112 Dromedar

B. Bittorf, C. Wüthrich
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Dies ist eine Zusammenarbeit mit dem deutschen archäologischen Institut Kairo und der Fakultät Architektur.

Es werden grosse Fundstätten der Weltgeschichte visualisiert.

4445113 eBücherregal

A. Jakoby
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Kommentar

Ein großer Teil der heutigen Literatur liegt in elektronischer Form vor. Nahezu alle Newsgroups und Onlinezeitschriften erlauben es, dass die dort erschienenen Artikel als pdf-Dokumente lokal gespeichert werden können. Daher ist es nicht verwunderlich, dass sich im Laufe der Jahre mehrere tausend Dokumente ansammeln. Der Überblick über diese Masse an Dokumenten geht hierbei leicht verloren. Daher ist es hilfreich, dass sich die meisten pdf-Dokumente nach bestimmten Schlagworten durchsuchen lassen.

Aufgabe dieses Projekts wird es sein, ein Tool zu erstellen, mit dessen Hilfe ein Suchindex für eine bestehende Sammlung von pdf-Dokumenten erstellt und erweitert werden kann. Hierbei sollen verschiedene Verfahren aus dem Bereich der effizienten Algorithmen zum Einsatz kommen.

4445114 Fokussierte Suche nach Texten im Web

B. Stein, M. Hagen, M. Potthast
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Kommentar

Gegeben sei ein Text und man sucht dazu alle thematisch ähnlichen Texte im Web. Manuell ist eine solche Suche sehr zeitraubend, wohingegen automatische Ansätze hier oft einen Brute-Force-Ansatz wählen. Da jedoch automatische Anfragen an Suchmaschinen mit hohen Kosten verbunden sind, wollen wir in diesem Projekt intelligente Ansätze erforschen, die den Suchaufwand bei gleicher Qualität minimieren. Ziel ist es, existierende Verfahren zu vergleichen, darauf aufbauend ein eigenes zu entwickeln, und dieses in einem internationalen Wettbewerb antreten zu lassen.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

4445115 Hot Topics in Computer Vision WiSe 14/15

V. Rodehorst, J. Kersten
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Die Teilnehmer werden an ein aktuelles forschungs- oder industrierelevantes Thema herangeführt. Es ist nicht beabsichtigt einen festgelegten Bereich in voller Breite zu explorieren. Stattdessen werden die Teilnehmer mit der vollen Komplexität eines begrenzten Themas konfrontiert und die Eigeninitiative gefördert. Es ermöglicht einen Einblick in die Forschungs- und Entwicklungsprojekte des Fachgebiets.

Voraussetzungen

Gute Programmierkenntnisse (z.B. C/C++, MATLAB, OpenCL)

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit, Einführungsvortrag, Abschlusspräsentation

4445116 Hybrid Brain Computer Interfaces

G. Schatter
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt geben.

Kommentar

Durch die Nutzung von EEG-Signalen ergeben sich neuartige Möglichkeiten für Mensch-Maschine-Schnittstellen, da nicht mehr allein Nerven und Muskeln als Ausgabekanäle genutzt werden. Durch die Kopplung mit Blickbewegung-Detektoren (eye tracking) können im Verbund Verbesserungen der Stabilität und Genauigkeit solcher Hybridsysteme erreicht werden. Im Projekt sollen Anwendungen konzipiert und getestet werden. Die Datenanalyse als auch Schnittstellengestaltung und ausführliche Erprobungen bilden das Zentrum des Projekts.

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation.

4445117 Implementing Secure Systems

S. Lucks, E. List, J. Wenzel
Projekt

Veranst. SWS: 10

Mi, Einzel, 10:30 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 25.03.2015 - 25.03.2015

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Leistungsnachweis

Intermediate presentations
Final presentation

Final report

4445118 Interaktives Lernen mit HistoGlobe

B. Fröhlich, H. Gründl, P. Riehm
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Kommentar

Ziel dieses Projektes ist die Entwicklung eines webbasierten Visualisierungsprototyps für den Einsatz im gymnasialen Geschichtsunterricht. Die Schüler sollen so komplexe historische Vorgänge leichter verstehen und ein tieferes Verständnis der Geschichte entwickeln. Die 12. Klasse der Lobdeburgschule in Jena wird die neue Visualisierung im April 2015 anhand des Themas „Bündnispolitik seit Beginn des 19. Jahrhunderts“ evaluieren. Der neue Prototyp wird auf verschiedenen Softwarekomponenten des HistoGlobe-Projektes aufbauen und diese weiterentwickeln.

Die Aufgaben des Projekts umfassen u.a.:

- Analyse der Datenbasis (historische Ereignisse und Karten, 1850-1990)
- Literaturrecherche
- Entwurf und Implementierung neuer Informationsvisualisierungen
- Evaluierung im Geschichtsunterricht zum Abschluss des Projekts

Voraussetzung für die Teilnahme am Projekt:

- Interesse an nutzerorientierte Softwareentwicklung
- gutes Vorwissen in HTML, CSS, JavaScript und ggf. WebGL
- gute Deutschkenntnisse (mindestens B2), da die Datenbasis nur deutschsprachig vorliegt und der Unterricht an der Partnerschule ebenfalls auf Deutsch stattfindet

Voraussetzungen

Die Vorlesung Visualisierung ist eine ideale Voraussetzung für die Teilnahme an diesem Projekt.

Leistungsnachweis

aktive Mitarbeit im Projekt, 2-3 Vorträge, Abschlusspräsentation

active participation in the project, two to three intermediate presentations, presentation of final project results

4445119 Modeling Information Extraction Problems using Argumentation Theory

B. Stein, K. Al Khatib, S. Göring, J. Kiesel
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Kommentar

Informationsextraktion mit Hilfe von Argumentationstheorie

Argumentationstheorie wird in verschiedenen Forschungsbereichen angewandt, findet aber erst seit wenigen Jahren Anwendung in Web-Diensten. Hierzu zählen die Analyse der Argumentationsstruktur in Meinungen (z.B. bei Reviews), die Aufbereitung der Argumentationsstruktur zur Präsentation der Information langer Texte oder die Web-basierte Suche nach Argumenten für eine gegebene These. Die Herausarbeitung der Argumentation dient zur Erstellung besserer Klassifikatoren, als Lesehilfe, aber auch als Startpunkt zur automatischen Textgenerierung. In diesem Projekt soll eine Anwendung für die Extraktion und Analyse von Argumentationsmustern auf Basis von Online Medien (Twitter, Reviews, Zeitschriftenartikel) konzipiert und prototypisch implementiert werden.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

4445120 Privacy-Aware Location Services**F. Echter**

Projekt

Veranst. SWS:

10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Sog. „location-based services“ sind eine der wichtigsten Anwendungen im Mobilbereich und umfassen so verschiedene Aufgaben wie das Finden des nächsten Restaurants, die Navigation zu einem Ziel oder die Benachrichtigung über einen in der Nähe befindlichen Freund. Jedoch ist die Ortsbestimmung in vielen Fällen von einem zentralen Service Provider abhängig (z.B. Google), der dadurch ebenfalls uneingeschränkter Zugang zu den privaten Ortsdaten erhält. GPS bildet eine Ausnahme, ist jedoch weder in Gebäuden noch über lange Zeiträume (Batterielaufzeit) verfügbar.

Im Jahr 1 nach Snowden kann ein solcher unkontrollierter Zugriff auf hochsensible Daten nicht bedenkenlos akzeptiert werden. Ziel des Projekts "Privacy-Aware Location Services" ist es daher, einen alternativen Location Provider für Android zu entwickeln, der ohne zentrale Infrastruktur auch bei fehlendem GPS-Empfang in der Lage ist, zumindest eine grobe Position zur Verfügung zu stellen. Dazu sollen in einem Peer-To-Peer-Ansatz auch Informationen eingesetzt werden, die über vertrauenswürdige Personen zur Verfügung gestellt werden.

Mögliche Ansätze zur Umsetzung des Projekts, die ggf. auch kombiniert werden können, beinhalten:

- Einsatz mehrerer privater Mikroserver (z.B. Raspberry Pi)
- Verwendung öffentlicher Datenbanken wie OpenCellID oder Mozilla Location Services (ggf. mit Replikation auf private Server)
- Dynamisches Erzeugen einer Funkzellen-Datenbank, z.B. von WiFi-Accesspoints
- Gezielter Einsatz von fest installierten Beacons auf Basis von Bluetooth Low Energy, evtl. auch temporärer Einsatz von Mobilgeräten als Beacons

Voraussetzungen

Idealerweise gute Kenntnisse in Android-Entwicklung und zumindest grundlegende Kenntnisse in der Entwicklung von Server-Side-Applikationen unter Linux. Nützlich wären zudem Erfahrungen mit Bluetooth Low Energy (BLE) und/oder Arduino.

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, Projekt-Dokumentation am Ende

4445121 Streetwalker

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

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Kommentar

Die Bewertung von Straßenzuständen wird zunehmend digital von spezialisierten Unternehmen durchgeführt. Dazu werden die zu untersuchenden Straßen mit Fahrzeugen abgefahren, welche mit Hilfe moderner Foto- und Scannertechnologie die Straßenoberfläche und Umgebung hochpräzise einscannen. Die so entstehenden Daten werden gefiltert, auf dem Bildschirm visualisiert und sollen Gutachern als Grundlage zur Bewertung dienen. Da die verwendeten Laserscanner bis zu einer Million Messpunkte pro Sekunde aufnehmen, entstehen sehr große Punktdatensätze, die die Grenzen herkömmlicher Rendertechniken schnell überschreiten. Durch die Kooperation mit der Firma Lehmann & Partner hat der Lehrstuhl einen solchen Datensatz zur Verfügung. Für die interaktive Darstellung werden sowohl räumliche Datenstrukturen zur Beschleunigung als auch effiziente Rendertechniken benötigt. In einem Vorgängerprojekt konnte dies erfolgreich für beliebige 3D Punktwolken realisiert werden. Im Rahmen dieses Projektes soll ein spezialisierter Renderer entwickelt werden, welcher direkt die topologische Struktur des Straßennetzes ausnutzt.

Voraussetzungen

sehr gute Kenntnisse in C/C++, hilfreich sind grundlegende Kenntnisse in der Computergrafik, OpenGL und gutes algorithmisches Verständnis.

Requirements: profound knowledge in C/C++, basic knowledge in computer graphics, OpenGL and const.

Leistungsnachweis

aktive Mitarbeit im Projekt, 2-3 Vorträge, Abschlusspräsentation

Assignment: active collaboration, 2-3 talks, final presentation

4445122 The Password Project

S. Lucks, E. List, J. Wenzel Veransth. SWS: 10
Projekt

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Leistungsnachweis

Intermediate presentations

Final presentation

Final report

4445123 TreeHugger - Catharsis**B. Bittorf, C. Wüthrich**

Veranst. SWS: 10

Projekt

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

"Ich stieg eine Böschung hinan und legte mich unter einen Baum. Der Baum war eine Pappel oder eine Erle. Warum ich seine Gattung nicht behalten habe? Weil, während ich ins Laubwerk sah und seiner Bewegung folgte, mit einmal in mir die Sprache dergestalt von ihm ergriffen wurde, daß sie augenblicklich die uralte Vermählung mit dem Baum in meinem Beisein noch einmal vollzog. Die Äste und mit ihnen auch der Wipfel wogen sich erwägend oder bogen sich ablehnend; die Zweige zeigten sich zuneigend oder hochfahrend; das Laub sträubte sich gegen einen rauhen Luftzug, erschauerte vor ihm oder kam ihm entgegen; der Stamm verfügte über seinen guten Grund, auf dem er fußte; und ein Blatt warf seinen Schatten auf das andre. Ein leiser Wind spielte zur Hochzeit auf und trug alsbald die schnell entsprossenen Kinder dieses Betts als Bilderrede unter alle Welt." (Walter Benjamin)

Themen:

Baumwachstum (L-Systeme vs. Partikel)

Baummodellierung (NURBS?)

Visualisierung (OpenGL, GLSL, OpenCL)

Baumphysik (Rigid-body vs. Euler-Bernoulli-Beam-Model)

Windsimulation (Navier-Stokes)

Lichtberechnung (Raycasting vs. atomic kitten)

Beschneiden dynamisch erzeugter Bäume

Prozedural erzeugte Baumquerschnitte

Prozedural erzeugte Blätter

Prozedural erzeugte Rinde mithilfe von Echtzeittesselierung

Leistungsnachweis

Vortrag, Abschlusspräsentation

4445124 Visual Text Analytics**B. Fröhlich, M. Potthast, P. Riehm**

Veranst. SWS: 10

Projekt

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Kommentar

Im Rahmen des Projekts werden Visualisierungstechniken und Interfaces für die Analyse Text-basierter Daten auf einem großen, hoch aufgelösten Display entwickelt.

Voraussetzungen

Lectures in computer graphics, visualization and web search and information retrieval are an ideal prerequisite for the project.

Leistungsnachweis

aktive Mitarbeit im Projekt, 2-3 Vorträge, Abschlusspräsentation

active participation in the project, two to three intermediate presentations, presentation of final project results

Wahlmodule

3440213 Forschungsseminar – Aufmerksamkeit, Lernen und Emotionen in medialen Umgebungen

S. Zander

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 12 - Seminarraum 001, ab 16.10.2014

Kommentar

Dieses interdisziplinäre Forschungsseminar verknüpft Forschungsansätze aus Psychologie (Instructional Design) und Informatik (Usability), die es ermöglichen die Wirksamkeit medialer Systeme und Produktionen zu überprüfen.

Anhand kleiner beispielhafter Forschungsprojekte werden im Seminar Methoden zur Untersuchung von Problemlöse- und Lernprozessen bei der Arbeit mit medialen Systemen bzw. Materialien erworben. Ein Fokus liegt dabei auf der Erhebung von Blickbewegungsdaten, die mit Daten zum Lernprozess, Lernergebnissen und Emotionen verknüpft werden.

Zwei der angebotenen Forschungsprojekte sind:

(1) Wann sehen wir Bewegungen wirklich? - Bewusste und unbewusste Wahrnehmungsprozesse bei der Verarbeitungen von Visualisierungen

(2) Wie wirksam sind Filme in Lernprozessen - die Legetechnik und Stop-Motion auf dem Prüfstand

Im Laufe des Semesters wird das eigene Projekt in kleinen interdisziplinären Teams durchgeführt und ausgewertet.

Zur Unterstützung steht dabei neben der Dozentin eine Methodentutorin aus dem Usability Lab (Eye Tracking Labor) semesterbegleitend für die praxisorientierte Einführung in die Benutzung der Eyetracker zur Verfügung. Themen der Einführung sind: (a) Kalibrierung auf individuelle Kopf-/Augenparameter; (b) Einschätzung der Kalibrationsgüte; (c) Datenanalyse & praktische Softwareeinführung. Ziel ist es, den Einsatz von Eyetracking methodisch angemessen planen, begleiten und auswerten zu können.

Das Vorhaben ist besonders für Studierende geeignet, die das grundlegende "Handwerkszeug" für die Durchführung eigener Forschungsarbeiten erwerben wollen. Es steht deutsch- und englischsprachigen Studierenden offen.

Leistungsnachweis

Projektbericht (inkl. des theoretischen Hintergrunds, Ablauf der Studie, Ergebnisse)

Note

4445511 Principia Textilica**M. Schneider, K. Steiger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 21.10.2014

Kommentar

In diesem Kurs identifizieren wir die Grundbausteine von textilen Strukturen, Prozessen und Werkzeugen. Am Ende des Kurses sollen die Teilnehmer in der Lage sein, selbst textile Technologien zu entwickeln; also Notationssysteme, Algorithmen, Programme, Werkzeuge und Maschinen für ein Computerkunsth Handwerk, in dem das Zusammenspiel von Handarbeit und Automatisierung neu verhandelt wird.

Im Mittelpunkt stehen die textilen Techniken Weben, Stricken, Sticken und Flechten. Wir werden jedoch auch verschiedene Maschen- und Knüpf-Techniken kennenlernen und deren Grenzen erforschen.

Ein grundlegender Bestandteil des Kurses ist die Auseinandersetzung mit textilen Technologien der Vergangenheit und der Gegenwart, insbesondere Webstühle und Strickmaschinen. Ergänzend werfen wir einen Blick auf populäre Spielwerkzeuge wie den "Rainbow Loom" und ihr Potential die Kultur der Handarbeit zu transformieren.

Im Laufe des Kurses lernen wir verschiedene textile Notationssysteme und Austauschformate kennen und lieben. Zu unserem Handwerkszeug gehören Processing und Mathematica mit denen wir systematisch textile Muster erforschen und klassifizieren. Diese Muster erzeugen wir mit Hilfe von formalen Systemen wie Ersetzungs-Grammatiken und Zellulären Automaten.

Im Rahmen des Kurses werden wir auch mit Themen wie Generativer und Kybernetischer Handarbeit, Textilen Displays und Textiler Codierung, sowie vielen anderen Themen im Umfeld des Computerkunsth Handwerks und der textilen Medienkunst in Berührung kommen.

Voraussetzungen

- Praktische Erfahrungen in mindestens einer textilen Technik
- Grundlagen des Programmierens (Processing)
- Grundkenntnisse Generatives Design
- Grundkenntnisse Mathematik

Leistungsnachweis

- Anwesenheit und aktive Mitarbeit
- Künstlerische Auseinandersetzung mit dem Thema durch Entwicklung eines eigenen Instrumentariums für Handarbeit (Notation, Software, Werkzeug oder Maschine)
- Dokumentation und Demonstration

4526501 Academic English Part One**H. Atkinson**

Veranst. SWS: 2

Kurs

Mi, Einzel, 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, PLACEMENTTEST, 29.10.2014 - 29.10.2014

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 05.11.2014

Mi, Einzel, 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Prüfung, 11.02.2015 - 11.02.2015

Voraussetzungen

In order to qualify for the course, it is necessary to take a placement test. You are advised to take Part One first, although it is possible to take both parts concurrently (i.e. in the same semester) or in reverse order.

PLACEMENT TEST: 14.10.2013, 17:00

Leistungsnachweis

written examination

4526502 Academic English Part Two**H. Atkinson**

Veranst. SWS: 2

Kurs

Mi, Einzel, 17:00 - 18:00, PLACEMENTTEST, SR 015, B11, 29.10.2014 - 29.10.2014

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 06.11.2014

Do, Einzel, 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, Prüfung, 12.02.2015 - 12.02.2015

Voraussetzungen

In order to qualify for the course, it is necessary to have passed Part One. You are advised to take Part One first, although it is possible to take both parts concurrently (i.e. in the same semester) or in reverse order.

If you wish to take Part Two first, it is necessary to take a placement test.

PLACEMENT TEST: 14.10.2013, 17:00

Leistungsnachweis

written examination