

Vorlesungsverzeichnis

B.A. Produkt-Design (Dipl.-Designer/in Produkt-Design)

Winter 2021/22

Stand 23.05.2022

B.A. Produkt-Design (Dipl.-Designer/in Produkt-Design)	3
Fachmodule	4
Projektmodule	18
Wissenschaftsmodule	30
Sonstige Module	42

B.A. Produkt-Design (Dipl.-Designer/in Produkt-Design)

321220029 How to? Prototyping: methods and technologies

E. Hornecker, Projektbörse Fak. KuG, H. Waldschütz
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Concepts and Designs mostly start as Ideas and sketches. But in order to understand if, how and why they work, the creation of prototypes are often the next logical step.

In this project, you will be challenged to bring some concepts and ideas to real life with different methods of prototyping.

We will introduce, use and discuss several approaches of prototyping and production methods in the context of HCI. From rather design oriented methods like storyboarding, video prototyping or clay sculpting, to functional prototypes built with software, electronics and physical materials.

This project will start with weekly exercises which will eventually evolve to the creation of physical objects using different modalities such as visual, auditory, and haptic. Through a designerly approach, this project will explore the many variations how we can tackle the problem of dealing with materiality and functionality to make things work. Guided by literature we discuss the role of prototyping in the user centred design process.

This project is perfect for students who would like to be challenged to find problems and come up with their own concepts and like to work with different materials and techniques.

Bemerkung

time and place: t.b.a.

participants:

HCI/CSM4D/Mi : 6

PD/MA: 2

Total: 8

Voraussetzungen

Interest in understanding concepts, designing interactive systems and creative thinking, interest in working with literature. Ideally, you have some prior experience with Arduino and electronics. You should be interested in developing novel interactive devices and interaction. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team and be able to converse in English.

Students of Bachelor/Master Produktdesign, Master Mediaart, Master MediaArchitecture:

Please send your application until October 12th to hannes.waldschuetz@uni-weimar.de <<mailto:hannes.waldschuetz@uni-weimar.de>> and eva.hornecker@uni-weimar.de <<mailto:eva.hornecker@uni-weimar.de>> (please include a description/portfolio of your prior experience in relevant areas and explain your interest in the project). We will inform accepted students by the 15th.

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, reading of literature, autonomous and self-initiated work mode, technical or design work, potentially also small user study, documentation as written (scientific) report

Fachmodule

321210001 AUFHÖREN? ANFANGEN! Die 1000 Tode der Malerei

R. Liska, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, gerade Wo, 11:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, Präsenztermine, ab 18.10.2021

Mo, unger. Wo, 11:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, Onlineterminde, ab 25.10.2021

Beschreibung

Die Malerei wurde schon oft totgesagt und ist dennoch heute so vital wie nie. Dieser Fachkurs setzt sich mit ihren vielen vermeintlichen Toden, sowie dem Wesen der Malerei an sich auseinander und insbesondere mit den Bedingungen, unter denen sie im Informationszeitalter neue Relevanz entfaltet.

ACHTUNG: Dieser Fachkurs setzt die Fähigkeit und Bereitschaft voraus selbständig komplexe Texte vorab ggf. auch auf englisch zu durchdringen! Die Besprechung der Texte kann ggf. auch auf englisch erfolgen, die Teilnahme am Fachkurs erfordert eine aktive Teilnahme an der Diskussion der Inhalte. Ein Vortrag auf Basis einer schriftlichen Arbeit über eine in diesem Kontext relevante künstlerische Position ist Teil des Fachkurses (Prüfungsleistung).

Zur Bewerbung für die Fachkurs-Teilnahme bitte ein kurzes Anschreiben mit Semester, Studiengang und Interessengebieten per Email mit dem Betreff "AUFHÖREN? ANFANGEN!" schicken. Bitte nur von @uni-weimar.de Email schreiben!

Anmeldung per E-Mail: roman.liska@uni-weimar.de

Auszug aus Byung-Chul Han, Dingvergessenheit in der Kunst, in UNDINGE: Umbrüche der Lebenswelt (2021) Ullstein, Berlin

»Das Problematische in der heutigen Kunst ist, dass sie dazu neigt, eine vorgefasste Meinung, eine moralische oder politische Überzeugung mitzuteilen, das heißt Informationen zu vermitteln.« (107) Die Konzeption geht der Ausführung voraus. Dadurch verkommt die Kunst zur Illustration. Kein unbestimmtes Fieber bestimmt den Ausdrucksprozess. Die Kunst ist kein Handwerk mehr, das die Materie intentionlos zu einem Ding formt, sondern ein Gedankenwerk, das eine vorgefertigte Idee kommuniziert. Eine Ding-Vergessenheit erfasst die Kunst. Die Kunst lässt sich von der Kommunikation vereinnahmen. Sie wird informations- und diskurslastig. Sie will belehren, statt zu verführen.

[...]

Informationen zerstören die Stille des Kunstwerkes als Ding. »Gemälde sind stumm und ruhig in einem Sinne, in dem Information es niemals ist.« (108) Wenn wir ein Bild nur auf die Information hin betrachten, übersehen wir seinen Eigensinn, seine Magie. Es ist der Überschuss des Signifikanten, der das Kunstwerk magisch und geheimnisvoll erscheinen lässt. Das Geheimnis des Kunstwerkes besteht nicht darin, dass es eine Information verborgen hält, die sich enthüllen ließe. Geheimnisvoll ist vielmehr der Umstand, dass Signifikanten zirkulieren, ohne von einem Signifikat, vom Sinn angehalten zu werden:

»Das Geheimnis. Verführerische, initiatorische Qualität dessen, was nicht gesagt werden kann, obgleich es dennoch zirkuliert. [...] Eine Komplizenschaft, die nichts gemein hat mit einer verborgen gehaltenen Information. Zumal die Partner das Geheimnis gar nicht lüften könnten, selbst wenn sie es wollten, denn es gibt nichts zu sagen. Alles, was aufgedeckt werden kann, geht am Geheimnis vorbei. [...] das Geheimnis ist der Kommunikation entgegen gesetzt, und dennoch ist es etwas, das geteilt wird.« (109)

[...]

Das Regime der Information und Kommunikation verträgt sich nicht mit dem Geheimnis. Das Geheimnis ist ein Gegenspieler der Information. Es ist ein Murmeln der Sprache, das aber nichts zu sagen hat. Wesentlich für die Kunst ist die »Verführung unterhalb des Diskurses, unsichtbar, von Zeichen zu Zeichen, geheime Zirkulation«. Die Verführung verläuft unterhalb des Sinns, diesseits der Hermeneutik. Sie ist schneller, wendiger als Sinn und Bedeutung."

(107) Robert Pfaller, die blitzenden Waffen. Über die Macht der Form, Frankfurt/M, 2020, S. 93. in Byung-Chul Han in UNDINGE: Umbrüche der Lebenswelt (2021) Ullstein, Berlin

(108) John Berger, Sehen. Das Bild der Welt in der Bilderwelt, Reinbek 1974 S. 31. in Byung-Chul Han in UNDINGE: Umbrüche der Lebenswelt (2021) Ullstein, Berlin

(109) Jean Baudrillard, Von der Verführung, München 1992, S. 110. in Byung-Chul Han in UNDINGE: Umbrüche der Lebenswelt (2021) Ullstein, Berlin

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 50 %

Art der Onlinteilnahmen: BBB

Voraussetzungen

HOHE MOTIVATION!

Leistungsnachweis

Ein Vortrag auf Basis einer schriftlichen Arbeit über eine in diesem Kontext relevante künstlerische Position ist Teil des Fachkurses.

321210002 Die Entstehung der Linie - Grundlegende Berührung mit Textilien

K. Steiger, A. Marx, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Block, 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 24.11.2021 - 26.11.2021

Block, 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 12.01.2022 - 14.01.2022

Beschreibung

Von der textilen Faser zur Linie. In zwei Blockveranstaltungen werden wir uns mit unterschiedlichen Ausgangsmaterialien und Verfahren für die Herstellung von Garnen auseinandersetzen. Vom Handspinnen über Endlosgarne soll eine erste Berührung mit Fasern und Fäden stattfinden. Beginnend im frühestem Stadium der Textilverarbeitung können so Prozesse grundlegend untersucht, hinterfragt oder neu gedacht werden. Im Sinne einer zukunftsgerichteten und nachhaltigen Forschung, wird ein ergebnisoffener Experimentierraum geschaffen, der vor unkonventionellen Ausgangsmaterialien und Herangehensweisen nicht zurückschreckt und sich rund um das Thema der textilen Linien bewegt.

Ergänzend dazu bietet Katrin Steiger einen weiteren Fachkurs zur "Entstehung der Fläche" an. Eine Belegung beider Veranstaltung ist nicht zwingend erforderlich.

Bemerkung

Tag der ersten Veranstaltung: 24.11.2021; 10 - 13 Uhr, Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

Termine:

24.11. - 26.11.2021

12.01. - 14.01.2022

evtl. weitere Termine nach Absprache

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe und Präsentation der eigenen Auseinandersetzung

Moodle/BBB-Termine: nach Absprache

Schätzung der Präsenzlehre: so viel wie möglich

Voraussetzungen

Interesse an dem Erlernen von künstlerischen und handwerklichen Techniken und dem ergebnisoffenen Forschen mit Materialien. Anmeldung am Kurs: **Email an anne@marx5.de** mit Kurzvorstellung und Motivationsschreiben

Leistungsnachweis

Teilnahme an allen Meetings, Erarbeitung einer eigenständigen künstlerischen, gestalterischen Auseinandersetzung zum Thema, sowie die Präsentation innerhalb des im Kurses oder eines gemeinsamen Ausstellungsformats.

321210003 Die Entstehung der Fläche - Textilien und Alltagskultur

K. Steiger, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 18.10.2021

Beschreibung

Textile Flächen umgeben uns. Die Schränke sind voll.

In diesem Fachkurs nehmen wir uns textilen Flächen an, untersuchen ihre Herstellung und Beschaffenheit, reflektieren zukünftigen Nutzen und Spiegelbild.

Neben textil-herstellenden Techniken wollen wir auch folgendes bedenken:

textile Alltagskultur und ihre Nachhaltigkeit, decodieren und neu-codieren von Dress Codes, Uniformität / Individualität, Die zweite Haut, unbewusste und bewusste Appropriation.

Nach einer generellen Einführung, individueller und fokussierter Recherche, sollen eigene künstlerische, gestalterische Auseinandersetzungen mit der Thematik realisiert und umgesetzt werden.

Ergänzend dazu bietet Anne Marx einen weiteren Fachkurs zur "Entstehung der Linie" an. Eine Belegung beider Veranstaltung ist nicht zwingend erforderlich.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: so viel wie möglich

Art der Onlineteilnahmen: BBB-Online meetings

Voraussetzungen

Zwingend erforderlich zu Anmeldung am Kurs: Email an katrin.steiger@uni-weimar.de mit Kurzvorstellung und Motivationsschreiben

Leistungsnachweis

Teilnahme an allen Meetings, Erarbeitung einer eigenständigen künstlerischen, gestalterischen Auseinandersetzung zum Thema, sowie die Präsentation innerhalb des Kurses oder eines gemeinsamen Ausstellungsformats.

321210004 Die Vitalisierung des Objekts

B. Nematipour, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, ab 22.10.2021

Beschreibung

Lehrender: Diplom-Künstler Bahram Nematipour

Dieser Kurs richtet sich ausdrücklich an alle Studenten, gleich ob sie bei den freien Künsten beheimatet sind oder dem Design-Bereich entstammen. Ausdrucksstark und präzise zeichnen sowie genau beobachten und diese Beobachtungen zeichnerisch umsetzen zu können, sind Fähigkeiten, die in allen Studienrichtungen benötigt werden und auf denen andere Inhalte aufbauen. In diesem Kurs werden die Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Im Fokus stehen Perspektive, Proportionen, Komposition und Räumlichkeiten. Die Teilnehmer werden lernen, Objekte zu erfassen und ihre individuellen Beobachtungen ihrem eigenen Stil entsprechend zeichnerisch zu manifestieren. Erstes Ziel des Kurses ist es zunächst, den Teilnehmern die Grundlagen des Zeichnens zu vermitteln. Dies ist erforderlich, um eine solide Basis zu schaffen, welche aus Basiswissen und Grundlagenfertigkeiten besteht. Hier werden wir jedoch nicht stehen bleiben, es handelt sich lediglich um ein Zwischenziel, welches wir rasch erreichen werden. Bald wird es darum gehen, uns Schritt für Schritt von der objektiven Realität zu lösen. Wir werden aufhören, zeichnen zu lernen, und stattdessen die Kraft unserer Gedanken nutzen. Wir werden unser Vorstellungsvermögen trainieren und lernen, aus unserer subjektiven Erinnerung heraus Werke zu schaffen, statt schlicht die Realität zu kopieren. Jeder Teilnehmer wird auf diese Weise seine eigene unabhängige Realität schaffen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmer lernen, ihrem Gedächtnis zu vertrauen, andernfalls wird es ihnen nicht gelingen, kreativ zu sein und den Objekten Leben einzuhauchen. Denn darum geht es in diesem Kurs: Das tote Objekt soll zu Leben erweckt werden, wobei es durch jeden Teilnehmer eine individuelle Interpretation erfahren und auf diese Weise in anderer Gestalt auftreten wird. Hierfür ist es unabdingbar, dass die Teilnehmer das Selbstbewusstsein erlangen, ihre Fehler nicht als Fehler, sondern als ihren individuellen Stil zu betrachten. In diesem Kurs werden wir explizit nicht mit digitalen Medien arbeiten. Der Grund hierfür liegt nicht darin, dass der Kurs besonders klassisch sein soll. Es geht vielmehr darum, originales und essentielles Zeichnen zu erlernen. Den Teilnehmern soll es gelingen, eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der puren Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellten Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren. Der Fokus des Kurses liegt klar auf dem Zeichnen. Zwischendurch werden wir aber auch gestalterisch mit verschiedenen Materialien arbeiten, um das Erlernte in einen Kontext zu setzen und den Zusammenhang zu den unterschiedlichen Studienrichtungen nicht aus dem Blick zu verlieren.

Bemerkung

Ort der Lehrveranstaltung: Jakobsplan 1

Voraussetzungen

Anwesenheit/Aufgaben im Kurs/Hausaufgaben (90%), Abgabe Mappe (10%),

Leistungsnachweis

Note

321210006 INKED Grundlagen Farbdesign und Trendscouting

A. Nowack, G. Babbist, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 25.10.2021

Beschreibung

Lehrende: Almut Nowack

Noch bevor wir Merkmale wie Größe, Form oder Materialität von Objekten wahrnehmen, reagieren wir auf Farben. Farben sind überall in unserer Umwelt, sie dienen der Kommunikation, lösen Emotionen aus, können Informationen preisgeben, haben Einfluss auf unsere Konsumentscheidungen und noch vieles mehr. Farben geben uns Orientierung und sind unerlässlich, um beispielsweise auch Menschen mit Sehbehinderungen einzubinden und ein Design für Alle zu schaffen.

Als Designer:innen versuchen wir alle Facetten eines Entwurfs zu betrachten und miteinander in Einklang zu bringen. Mit Farbgestaltung können wir in unsere Produkte eine weitere Ebene integrieren, welche uns ermöglicht einen gesamtheitlichen und inklusiven Gestaltungsansatz zu verfolgen.

In diesem Kurs werden Grundlagen zur Farbtheorie, Farbsystemen und dem digitalen Umgang mit solchen vermittelt. Zudem werden wir in der praktischen Auseinandersetzung Farbkollektionen entwickeln und sowohl digital als auch analog umsetzen.

Da Farbtrends einem stetigen und schnellen Wandel unterliegen, werden wir uns zusätzlich mit dem Fachgebiet Trendscouting auseinandersetzen und eigene Stilwelten erarbeiten.

Der Kurs richtet sich insbesondere an Studierende aus dem Bereich Produktdesign.

Für die erfolgreiche Absolvierung ist, neben der regelmäßigen Teilnahme am Kurs, die Umsetzung einer Farbkollektion sowie die Erstellung einer Stilwelt in Form von jeweils einem Plakat einzureichen, zudem ist eine abschließende Präsentation erforderlich.

Literatur: Farbe – Entwurfsgrundlagen, Planungsstrategien, visuelle Kommunikation. Axel Buether, Detail Praxis, München, 2014 (online verfügbar)

Voraussetzungen

Vorhandener Entwurf aus bisherigen Projekten

Leistungsnachweis

Umsetzung einer Farbkollektion und Erstellung einer Stilwelt in Form von jeweils einem Plakat, abschließende Präsentation.

321210008 Lehrfilm/ Podcast/E-Lecture

N. Keller, A. Dreyer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, Einzel, 14:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 11.11.2021 - 11.11.2021

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 25.11.2021 - 25.11.2021

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 09.12.2021 - 09.12.2021

Do, Einzel, 14:00 - 17:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 001, 16.12.2021 - 16.12.2021

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 06.01.2022 - 06.01.2022

Do, Einzel, 13:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 20.01.2022 - 20.01.2022

Beschreibung

Kunstlehrende in ihrem Selbstverständnis befragen, Unterrichtstörungen verhandeln, Medien und Konzepte für die Präsenz- wie Onlinelehre entwickeln - das Seminarangebot bietet die Gelegenheit, sich individuell wissenschaftlich-reflexiv wie gestalterisch einem Thema zu widmen, dass unter den Nägeln brennt. Im gleichnamigen Seminar wird die inhaltliche Auseinandersetzung mit den individuellen Frage- und Problemstellungen sowie die didaktische Reduktion des erworbenen Wissens begleitet, im Fachmodul erfolgt die gestalterische Betreuung der entwickelten Konzepte und Ideen zur Kommunikation der Erkenntnisse. In Auseinandersetzung mit gestalterischen Grundprinzipien zeitbasierter Medien werden gemeinsam relevante Aspekte für eine gute Gestalt unter Berücksichtigung einer altersgerechten wie inklusiven Ansprache der Rezipienten herausgearbeitet und angewandt.

Bemerkung

Veranstaltung findet nur online statt!

Tag der 1. Veranstaltung: 28.10.2021; 14:00 - 17:00 Uhr

Präsenztermine: donnerstags

28.10.2021, Marienstraße 14, hybrid

11.11.2021

25.11.2021

09.12.2021

16.12.2021

06.01.2022

20.01.2022

Leistungsnachweis

gestalterisches Portfolio

321210009 MC Texter - Schreiben mit Groove.

S. Ganser, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 5

Fachmodul

Mo, Einzel, 09:30 - 14:30, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 11.10.2021 - 11.10.2021

Di, Einzel, 09:30 - 14:00, Online-Veranstaltung, 19.10.2021 - 19.10.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 14:30, Online-Veranstaltung, 25.10.2021 - 25.10.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, Workshop, 08.11.2021 - 08.11.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Online-Veranstaltung, 15.11.2021 - 15.11.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 22.11.2021 - 22.11.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Online-Veranstaltung, 06.12.2021 - 06.12.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Online-Veranstaltung, 10.01.2022 - 10.01.2022

Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, vorauss.: Recording Session mit Rapperin Haszcara, 24.01.2022 - 24.01.2022

Beschreibung

Das Ziel des Fachkurses „MC Texter – Writing with Groove.“ ist es, die eigenen Schreibfähigkeiten zu verbessern. Dabei beschäftigen wir uns vor allem mit Sprech- und Gesangstexten. Denn musikalische Vorstellungskraft eröffnet beim Schreiben neue Dimensionen: Rhythmus, Groove, Pausen, Synkopen, Lautstärke, Klangfarbe, Melodie. Im Verlauf des Kurses arbeiten wir unter anderem mit Coaches aus der Hip Hop Szene zusammen, die uns in die Kunst der Raptext-Schreibens einführen und ein Stück Hip Hop-Culture vermitteln. Ziel für das Abschlussprojektes ist es, Hip Hop-Tracks mit eigenen Rap-Texten zu produzieren.

Bemerkung

Nach Möglichkeit werden mehr Präsenztermine durchgeführt.

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Art der Onlineteilnahme: Zoom

Voraussetzungen

Lust am Schreiben, Offenheit für Neues.

Leistungsnachweis

Abgabe / Präsentation

321210010 Monday Telegram**M. Rasuli, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 18.10.2021 - 18.10.2021

Beschreibung

Dieser Fachkurs besitzt folgende wöchentliche Dramaturgie: Die aktuelle Headline einer ausgewählten Tageszeitung wird zum Motto des Tages. Die Studierenden haben sechs Stunden Zeit, diese Headline gestalterisch zu kommentieren - erklärend, widersprechend, provozierend, satirisch - wie es sich ergibt. So entsteht jeden Montag eine Vielzahl an visuellen Telegrammen.

Gestalter*innen besitzen idealerweise zwei Qualitäten: Hartnäckigkeit bei langwierigen Projekten und schnelles kreatives Denkvermögen bei kurzen Aufgaben. "Monday Telegram" soll vorrangig letztere Fähigkeit trainieren - das schnelle Entwickeln von Ideen und die präzise Umsetzung von Konzepten mit begrenzter Zeit und Gestaltungsmitteln. Alles, was im Kurs passiert, entsteht am Kurstag, von der Idee bis zur Umsetzung. Diese wiederum ist zwar durch den engen Zeitrahmen, aber nicht formal eingegrenzt: Es können Plakate, Illustrationen, Mini-Zines, Infografiken, Kurzanimationen, Foto-Serien oder Objekte entstehen. Zum Ende des Semesters gönnen wir uns eine zweiwöchige Rekapitulationsphase, in der die besten Arbeiten für die Winterwerkschau noch einmal ohne Zeitdruck nachbearbeitet werden können.

Teil des Kurs-Programms werden wahrscheinlich zwei Workshops ("Karikatur" und "Risographie") - abhängig von der Möglichkeit der Präsenzlehre.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 90 %

Art der Onlineteilnahme: BBB

Voraussetzungen

Interesse am konzeptuellen Gestalten

Leistungsnachweis

a) Präsenzprüfung: Ja

b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweiserforderlich ist* Präsentation der Ergebnisse

321210012 Nutzlose Wunsch-Maschinen - Textiles & Electronics**T. Burkhardt, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 13:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 20.10.2021

Beschreibung

Im Fachmodul Nutzlose Wunsch-Maschinen lernen die Teilnehmer:innen den Umgang mit Elektronik, insbesondere die Programmierung von Mikrocontrollern und das Verwenden von Sensoren und Aktuatoren.

Dieses Semester ist das Thema die Integration von Elektronik in Kleidung, bzw. auf flexiblen Materialien und Untergründen.

Dazu werden wir mit dem Mikrocontroller „Arduino Nano 33 BLE Sense“ arbeiten, der auf einer kleinen Fläche alle Sensoren für folgende Messungen bereites integriert hat: Helligkeit, Farbe, Entfernung, Lautstärke, Bewegung, Vibration, Kompass, Temperatur, Luftfeuchtigkeit, Druck und Gesten-Erkennung. Zusätzlich kann er drahtlos per Bluetooth mit der Umgebung kommunizieren.

Anhand der Realisation einer eigenen Idee werden wir gemeinsam die Möglichkeiten und Probleme erkunden, die die Kombination von Elektronik auf flexiblen Materialien mit sich bringt.

Buzzwords: Leitendes Garn, Smart Textiles, Wearable Computing, Integrated Sensors, Neopixel LEDs, Hidden Electronics, DIY Touch Sensors.

Dieser Kurs richtet sich an alle Studierenden mit einem gewissen Grad an Hartnäckigkeit gegenüber technischen Problemen und dem Willen, eine Lösung zu finden.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 100 %

Art der Online-Teilnahmen: Videokonferenz

Moodle/BBB-Termine: nur bei Lockdown

Voraussetzungen

Arduino Grundkenntnisse

Leistungsnachweis

Präsentation der Ergebnisse und schriftliche Dokumentation (Abgabe Doku)

321210014 Radierung

P. Heckwolf, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 11:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, Konsultationen in Präsenz. Bitte bringen Sie vorhandene Zeichnungen bzw. Dokumentationen von eigenen künstlerischen Arbeiten mit., 08.10.2021 - 08.10.2021

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 21.10.2021

Beschreibung

Der Fachkurs dient dazu eine eigene gestalterische Haltung zu entwickeln.

Gefragt ist die eigene Handschrift, die sich aus dem Gebrauch der verschiedenen Werkzeuge und Techniken wie Ätzradierung, Kaltnadel, Weichgrundätzung und Aquatinta entwickeln soll.

Der Fachkurs richtet sich an Studierende mit und ohne Vorkenntnisse.

Bitte stellen Sie ihre Ideen bzw. ihre bisherige gestalterische Arbeit in der Projektwoche zu den Konsultationen vor.

Je nach Pandemielage wird der Kurs geteilt und im Wechsel 14-tägig stattfinden.

Bemerkung

Präsenzprüfung: Ja

Weitere Termine: nach Vereinbarung

Voraussetzungen

Es erfolgt eine Auswahl anhand der Konsultationen.

Leistungsnachweis

Note

321210015 Siehst du, was man im Bild alles nicht sieht?

P. Rahner, B. Wudtke, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, Einzel, von 10:00, Online-Veranstaltung, 20.10.2021 - 20.10.2021

Beschreibung

Der Fachkurs Fotografie ist grundsätzlich für jedes Semester geeignet. Themenorientierte, praktische Aufgabenstellungen führen in die Grundlagen der Bildbetrachtung und der Entwurfsarbeit ein. Im Fokus dieses Kurses steht die Objektfotografie. Das Stilleben spielt eine Rolle. Aber auch archivarische Bilder oder Fotografien aus dem täglichen Onlinegeschäft; die Produktfotografie.

Wir gucken einerseits nach fotografischen und künstlerischen Positionen und andererseits nach Alltagspraktiken in der Onlinecontent Produktion.

Wir beleuchten die Punkte, die am Ende ein Foto ausmachen aber im Bild nicht direkt zu sehen sind. Dabei werden wir auf fotografische Ansätze und Bildsprachen aufmerksam.

Das Ziel ist ein ganzheitlicher Blick auf die Fotografie als Medium. Die eigenen Arbeitsansätze und Ergebnisse sollen Hinblick auf eine eigene Bildsprache, umfassend befragt und analysiert werden.

Bemerkung

Zeit und Ort werden noch bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Note

321210016 Slow Photography - Arbeiten mit der Fachkamera

J. Fibich, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 14:00, weitere Termine finden Sie in den Bemerkungen., 25.10.2021 - 25.10.2021

Beschreibung

Die Fachkamera ist den normalen Digitalkameras mit seinen unzähligen Verstellmöglichkeiten in einigen Anwendungsbereichen noch überlegen. Immer mehr Fotograf*innen nutzen diese Möglichkeiten für künstlerische Ansätze. Die Kursteilnehmer*innen erhalten im Fachkurs alle notwendigen technischen Einführungen in der Fotowerkstatt. Ziel des Kurses ist mit kleinen Übungen über das gesamte Semester die Freude an kameratechnischen Feinheiten und dem fotografischen Motiv zu entdecken. Neben einer Einführung in die Porträtfotografie, Architekturfotografie, Stilleben/Makro und Experimenteller Fotografie bekommen die Kursteilnehmer*innen die Möglichkeit ihre eigenen künstlerischen Ideen mit der Fachkamera umzusetzen. Wir setzen uns zudem mit Künstler*innen der zeitgenössischen Fotografie auseinander, die mit der Fachkamera arbeiten.

Die Teilnahme an den Werkstatteinführungen (<https://cloud.uni-weimar.de/s/aiW2ZowAczpMpDX>) ist obligatorisch. Der Kurs ist in Präsenz in der Fotowerkstatt und im Weimarer Stadtraum geplant und findet auf Deutsch statt.

Bemerkung

Termine:

25.10. – 10 - 14 Uhr Gemeinsames Kennenlernen und Einblick

01.11. – 12.11. – Werkstatteinführungen (<https://cloud.uni-weimar.de/s/aiW2ZowAczpMpDX>)

15.11. – 10 - 12 Uhr Besprechung, 13 - 18 Uhr Fotostudio

Porträtfotografie

22.11. - 10 - 12 Uhr Besprechung, 13 - 18 Uhr Outdoor-Architekturfotografie in Weimar

29.11. - 10 - 12 Uhr Besprechung, 13 - 18 Uhr Fotostudio

Stilleben/Makro

13.12. - 10 - 14 Uhr Besprechung

10.01.2022 - 10 - 14 Uhr Auswertung der entstandenen Bilder

10. – 14.01. Werkstatteinführungen Dunkelkammer

17.01. 8 - 18 Uhr Vergrößerung der Bilder in der Dunkelkammer

24.01. 10 - 14 Uhr Abschlusstreffen

Treffen finden, wenn möglich, immer in Präsenz statt.

Leistungsnachweis

a) Präsenzprüfung: Ja

b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweiserforderlich ist* Teilnahme und Engagement

321210019 Responsive-Screen-Design

E. Baumann, B. Scheven, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 12:00 - 16:30, ab 21.10.2021

Beschreibung

Responsive-Screen-Design ist ein Erweiterungskurs zum Kurs "Music in My Eyes" (Link) und orientiert sich entsprechend thematisch an diesem. Die Teilnahme am Projektmodul "Music in my Eyes" ist dafür aber nicht verpflichtend.

Wer sich schon immer gefragt hat, wie eine Website entsteht, ist in diesem Kurs genau richtig. Wir beschäftigen uns mit wirtschaftsnahen Workflows und den wichtigsten Grundlagen für responsives Screen-Design. Alle Teilnehmenden sollen während des Kurses eine One-Page-Website planen, konzipieren und entwerfen. Am Ende entsteht ein klickbarer Prototyp.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 40 %

Leistungsnachweis

Abgabe, Präsentation

321210020 Re:Vision

S. Paduch, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 20.10.2021

Beschreibung

In diesem Kurs werden gemeinsam konkrete Strategien für nachhaltiges Gestalten benannt, charakterisiert und eingeordnet. Aufbauend auf Vorträgen der Studierenden, Beispielen und Diskussionen wird ein gemeinsamer Prinzipienkatalog definiert, gestaltet und angewendet, der die Grundlage zur aktiven Gestaltungsarbeit bildet.

Dazu gehen die Studierenden in Revision; greifen eigene und fremde, bereits im Universitätskontext entwickelte Entwürfe wieder auf und spielen diese anhand des Katalogs in unterschiedlichen "Nachhaltigkeitsvarianten" durch. Die wöchentlichen Treffen sind als dynamische Gruppenarbeiten geplant, die von selbstständiger Erarbeitung von Inhalten ausserhalb der Plenumszeit ergänzt werden.

Leistungsnachweis

Note

321210021 Winterwerkschau 2022 Fachmodul**J. Gunstheimer, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 18:00 - 19:30, 04.11.2021 - 03.02.2022

Beschreibung**Verantwortliche Lehrperson: Tobias Kühn (Fachschaftsrat K&G)**

Seit 2015 bietet die Winterwerkschau (kurz WWS) jährlich Studierenden aller Studiengänge insbesondere der Fakultät Kunst und Gestaltung die Möglichkeit, ihre Arbeitsprozesse und Ergebnisse des Wintersemesters zu präsentieren.

Ursprünglich vom Fachschaftsrat der Fakultät K&G initiiert, ist die Veranstaltung komplett studentisch organisiert, anders als bei ihrer großen Schwester der „summaery“.

Im WiSe 2021/22 soll die Werkschau von Studierenden einmalig im Rahmen eines Fachmoduls konzipiert und organisiert werden.

In diesem Modul lernt ihr dabei die Vorgehensweisen vergangener Veranstaltungen kennen, erarbeitet Ideen und Konzepte für die WWS 2022 und erstellt Veranstaltungs- & Koordinationspläne, um diese in Arbeitsgruppen umzusetzen. Mit Unterstützung ehemaliger Organisator*innen teilt ihr euch in verschiedene Arbeitsgruppen auf und erarbeitet Teilaspekte, welche für die Durchführung notwendig sind, wie z.B.:

Veranstaltungskoordination,
Web-Design,
Gestaltung von Werbemitteln,
Öffentlichkeitsarbeit,
Fördermittelanwerbung und Finanzpläne,
Planung und Durchführung einer Vernissage,

Organisation einer Ausstellung mit mehreren Institutionen im Stadtraum.

Die Veranstaltung wird Euch näher gebracht, ihr entwickelt Ideen und legt Rahmenbedingungen fest. In wöchentlichen Plenen (von ca. 2 h) werden erst Ansätze erarbeitet, welche später zum Feedback innerhalb der Gruppen, zur gemeinsamen Lösung von Problemen und der Entwicklung eines Gesamtkonzeptes dienen. Wie koordinieren wir die zeitlichen Abläufe für Performances und Vernissagen? Welche Ausstellungsorte können wir den Teilnehmern zur Verfügung stellen? Was muss wann fertig sein, damit alles reibungslos funktioniert? Welches Format bieten wir an, falls es einen weiteren Lockdown gibt?

Diese und andere Fragen werden während der Organisation aufkommen und wir finden gemeinsam Antworten darauf!

Voraussetzungen für die Teilnahme sind Interesse und aktive Teilnahme an der Veranstaltung, Basics oder Lernwilligkeit, Spaß an Gruppenarbeit und Verlässlichkeit, um die Winterwerkschau zu schaukeln!

Ich freue mich auf euch,
Euer Tobias

Bemerkung

Datum: 01.11.2021 - 05.02.2022

Veranstaltungstag: Donnerstag

Zeit: 18 Uhr - 19:30 Uhr

Ort: 3. OG, Goetheplatz 10 (Kasseturm)

Bitte schreibt mir vor der Eintragung im Bison eine kurze Mail an tobias.kuehn@uni-weimar.de mit einer kurzen Beschreibung warum ihr am Fachkurs teilnehmen wollt, eurem Studiengang und dem Semester, in dem ihr gerade studiert.

Before you enter the course via Bison please write a short e-mail to tobias.kuehn@uni-weimar.de wich contains your motivation to take part, what you study and the semester you are studying at.

321210028 own.your.tools - Freie Software in Kunst und Gestaltung

A. Mühlenberend, Projektbörse Fak. KuG, D. Scheidler Verant. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 12:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 22.10.2021

Beschreibung

own.your.tools - Freie Software in Kunst und Gestaltung

Lehrbeauftragter: Daniel Scheidler

- Findest du es befremdlich, dass du durch die Wahl deines Studienfaches, (1) dein Leben lang einer Hand voll Software-Konzerne Tribut wirst zahlen müssen?
- Stört es dich, dass du ohne gecrackte Software auf deinem Rechner die Entwürfe für dein Studium nicht ableisten könntest?
- Beunruhigt dich der Gedanke daran, dass das nicht nur illegal ist, sondern die Integrität deiner IT-Sicherheit empfindlich untergräbt?
- Findest du es anstößig, dass du dich durch die Verwendung dieser Programme doch nur an die Abhängigkeit von den großen Herstellern gewöhnst, wodurch du # (1) ?

- Findest du es irritierend, dass die Telemetrie-Daten, die du mit der Nutzung dieser Software erzeugst, KIs dazu befähigen sollen, in Zukunft jene Jobs zu erledigen, die du selbst vielleicht gerne machen würdest?
- Würdest du gern Software nutzen, deren Herstellern an deiner Meinung und deinen Ideen liegt?

Dieser Fachkurs richtet sich an Studierende, die sich zu Gestalter:innen mit der Fähigkeit ausbilden lassen wollen, im digitalen Zeitalter in ihrer Arbeit unabhängig und frei zu sein. Du wirst lernen, mit freier und quelloffener Software zu gestalten, und lernen, wie du dich dieser Software durch Vernetzung mit den Communities bemächtigst. Open Source Programme wie Krita, Inkscape, Blender und FreeCAD sind heute so umfangreich und performant, dass sie auch den Ansprüchen professioneller Gestaltung genügen. Der Fachkurs zielt darauf ab, eine erste Generation an Kompetenzträger:innen für Freie Gestaltungs-Software an unserer Universität zu schaffen. Die Entwürfe, die im Fachkurs erstellt werden, sollen (natürlich nur mit Einwilligung der jeweiligen Autor:innen) dazu verwendet werden, im Kommenden weitere Gestaltende der Universität von Open Source Software zu begeistern.

Bemerkung

Um deine persönlichen Interessen bestmöglich berücksichtigen zu können, bitte ich vorab um ein kurzes Gespräch (persönlich/online/telefonisch) oder einen kurzen Austausch via E-Mail (daniel.scheidler@uni-weimar.de).

Präsenzlehre wenn möglich 100% / Da eine persönliche Teilnahme wegen der anhaltenden Pandemie-Situation aus mannigfaltigen Gründen nicht allen Menschen zuzumuten ist, besteht auf Wunsch auch die Möglichkeit, an den Sitzungen online via BBB teilzunehmen. (Hinweis an daniel.scheidler@uni-weimar.de)

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz

Voraussetzungen

Damit wir uns im Fachkurs auf das Erlernen und Anwenden von Software konzentrieren können, sollten die Teilnehmenden in ihren jeweiligen Fachbereichen bereits über Gestaltungskompetenz und Entwurfserfahrung verfügen.

Leistungsnachweis

Erkenntnis, Kurzpräsentation, Videoaufzeichnung

321210034 Toolbox I

G. Babtist, W. Sattler, A. Mühlenberend, M. Kuban, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Mi, wöch., 16:30 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Projektraum 003, ab 20.10.2021

Beschreibung

Das Fachmodul vermittelt Kenntnisse und Fähigkeiten zur Umsetzung niederkomplexer Entwürfe und impliziert materialtheoretische entwurfsbezogene Grundlagen. Es handelt sich um ein Pflichtmodul. Kenntnisse zur Recherche werden in den Aufgabenstellungen abgefordert. Die Belegung des Fachmoduls ist gekoppelt an den KURZSCHLUSS sowie THEORIE UND GESCHICHTE DES DESIGNS 1 und umfasst 6 SWS.

INHALTE

- Verschiedene Techniken des Handzeichnens
- Grundlagen physikalischer Modellbau

- Einführung in die Benutzeroberflächen verschiedener Softwares, Vergleich von Konkurrenzprodukten (Gemeinsamkeiten, Unterschiede), Verfahren, Formate und Herkunft des Funktionsbereiches (z. B. Parallelen Fotolabor, Photoshop)
 - Training zu immer gleicher Systematik, um Strategien des eigenständigen Lernens und programmübergreifendes Wissen zu vermitteln
 - Selbständige Bearbeitung der vorgestellten Programme anhand von einfachen Übungsaufgaben
 - Individuelle Betreuung oder Besprechung in der Gruppe
 - Kenntnis von Nutzerstrategien wie Handbuch lesen & Forenbenutzung
 - Zeichnung als Werkzeug , eigenständiger Ausdruck und kreatives Vokabular, gestalterische Bedeutung der Linie
- QUALIFIKATIONSZIELE**
- Kompetenzen in der Benutzung der notwendigen gestalterischen SoftwareWerkzeuge (Computernutzung allgemein (Hard-, Software), Bildbearbeitung, Grafik, Layout, Web, Netzwerke, Kommunikation, Interaktion...)
 - Fähigkeiten im entwurfsorientierten Handzeichnen
 - Fähigkeiten im physikalischen Modellbau
 - Kompetenzen in der Beobachtung von dreidimensionalen Körpern und Objekten
 - Praktische Erfahrungen im Bau von niederkomplexen dreidimensionalen Objekten
 - Fähigkeiten unterschiedlicher Modellbautechniken und deren Einsatz
 - Kenntnisse zu Modelltypologien
 - Kenntnisse der unterschiedlichen Materialien für den schnellen Modellbau und deren Wirkung
 - Einführung in das 3D-Modeling Programm McNeel Rhinoceros

Bemerkung

TERMINE

Handzeichnen für Designer*innen

Montags 16:30 Uhr ab 18. Oktober, wöchentlich Die Handzeichnung stellt das schnellste und unmittelbarste Medium für die Mitteilung von Entwürfen und Ideen im Entwurfsprozess dar. Die Toolbox behandelt einleitende Fragen der Perspektive, das Naturstudium sowie hauptsächlich die schnelle Darstellung von Entwürfen. Des Weiteren werden Fragen der Komposition, des Bildaufbaus und des Storyboards behandelt.

Einführung Rhinoceros

Mittwochs 20.10., 03.11., 17.11., 01.12., 15.12., 12.01., 26.01.
16:30 Uhr

Modellbau

Dienstags 16:30 Uhr

6 Termine werden noch bekannt gegeben

Visuelle Gestaltung

Freitags 09:00 - 12:00 Uhr

6 Termine werden noch bekannt gegeben

Voraussetzungen

Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses.

Leistungsnachweis

Note

321210085 Kunstwelt

Projektbörse Fak. KuG, F. Schmidt

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Beschreibung

Das Feld der zeitgenössischen bildenden Kunst gilt als offenes Buch für Insider, jedoch als fremde und undurchschaubare Welt für diejenigen, die nicht regelmäßig an ihren Ritualen und Praktiken partizipieren. In diesem Kurs wollen wir die Repräsentation von Kunst und die Protagonisten innerhalb der Kunstwelt untersuchen.

Dabei werden die Funktionen und Definitionen der Akteure (Künstler*in, Kritiker*in, Sammler*in, Galerist*in, Kurator*in, Theoretiker*in...), die in diesem Feld interagieren, vorgestellt und gezeigt wie Kommunikation, Kooperation und gemeinsame Konventionen dieses Feld prägen.

Die Studierenden sollen ein Verständnis für das komplexe Eigenleben der Kunstwelt erlangen und fähig sein sich selbst innerhalb dieses Feldes verorten zu können.

Ergänzt wird die Lehrveranstaltung durch den Besuch zeitgenössischer Ausstellungen in ausgewählten Kunstinstitutionen.

Anmeldung: florian.schmidt@uni-weimar.de

Bemerkung

Durchführungsmodalitäten:

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 18.10.2021

Leistungsnachweis

Prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

Projektmodule

321220000 Atelierprojekt Radierung

P. Heckwolf, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Prüfung
wöch.

Beschreibung

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

Begleitet wird das Projekt durch Besuche von Graphischen Sammlungen und Ausstellungen.

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem SS 2021.

Voraussetzung für die Teilnahme ist der erfolgte Besuch des Fachkurses Radierung.

Je nach Pandemielage wird das Projekt virtuell stattfinden.

Bemerkung

Präsenzprüfung: Ja

Termin nach Vereinbarung

Ort: Marienstraße 1b, Raum 001 (Radierwerkstatt)

Voraussetzungen

Voraussetzung für die Teilnahme ist der Fachkurs Radierung.

Leistungsnachweis

Note

321220001 "Das hat mich schon immer interessiert" - Eine Publikation

T. Schlevogt, J. Beuchert, L. Vogel, S. Schwarz, Projektbörse Verant. SWS: 18

Fak. KuG

Projektmodul

Mi, Einzel, 11:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 27.10.2021 - 27.10.2021

Mi, Einzel, 11:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 15.12.2021 - 15.12.2021

Mi, Einzel, 11:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 23.02.2022 - 23.02.2022

Beschreibung

Das hat mich schon immer interessiert – Eine Publikation

Es gibt Themen, die einen seit Jahren nicht loslassen. Jedoch fehlt immer die Zeit im Alltag, sich damit intensiv zu beschäftigen. Egal ob es bei dir das Thema »Weimarer Republik« ist, »Zitruspflanzen« oder »Wolkenkunde«, es sind viele verschiedene Dinge, die vermeintlich warten mussten. Wir suchen uns ein Thema heraus, das uns schon immer interessiert hat und bereiten es so in einer Publikation auf, dass es für uns und andere spannend erzählt wird. Es entsteht eine gemeinsame Buchreihe der interessanten Dinge.

Bemerkung

Moodle/BBB-Termine: 3.11. / 10.11. / 24.11. / 8.12./ 12.1. / 26.1. / 9.2. / 16.2.

Leistungsnachweis

Geforderte Prüfungsleistung, hierfür einen Leistungsnachweiserforderlich ist* Gestaltete Publikation

321220002 E-TRANSPORT-SCENARIOS VOL.2**A. Mühlenberend, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - Prof. Sattler 007, ab 19.10.2021

Beschreibung

Wir entwerfen Designstudien für den autonomen Personentransport. Hierbei nutzen wir aktuelle Möglichkeiten der Digitalisierung im Verbund mit dem Entwurf von plausiblen und faszinierenden Vorschlägen.

Welche Quellen der Faszination kann öffentlicher Personentransport haben? Ziel ist die Gestaltung von Fahrzeugen, um die Unabhängigkeit der Verkehrsteilnehmer*innen von Privatfahrzeugen und somit eine autofreie Stadt zu schaffen.

Das Projekt ist gegliedert in 3 Kurzschlussphasen gemäß Briefings und einer Abschlussphase, in der die Projektteilnehmer*innen einen Entwurf zu finishen. Gruppenarbeit ist möglich und erwünscht.

Projektbesprechungen und Umsetzung der Entwürfe werden begleitet von dem Ingenieur und Robotikexperten Dr. Andreas Karguth (gentile-robotics.com). Der Verkehrsplaner Prof. Dr. Uwe Plank-Wiedenbeck wird einen thematischen Impulsvortrag beisteuern.

Leistungsnachweis

Note

321220003 Experimentelle Malerei und Zeichnung / Experimental Painting and Drawing**J. Gunstheimer, R. Liska, H. Dijck, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 19.10.2021 - 01.02.2022

Beschreibung

Mittelpunkt der Lehre in der Professur Experimentelle Malerei und Zeichnung ist die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit. Die Studierenden sollen lernen, (nicht nur) mit den Mitteln der Kunst eine Haltung zu unserer Gesellschaft, zu unseren Tätigkeiten und Unterlassungen, zu unserem Sein und Handeln zu behaupten. Ziel ist die Entwicklung eines künstlerischen Ausdrucks, der so eigenständig als möglich ist. In intensiver Zusammenarbeit und am Werk wird die eigene Logik und Sprache von Malerei und Zeichnung thematisiert, gleichzeitig aber die Bedingungen von Kunst, die Art ihrer Entstehung, Verwertung, Wertschöpfung etc. immer mit reflektiert und kenntlich gemacht. Darüber hinaus erhalten die Studierenden Kenntnisse in den Bereichen Konzeptions- und Arbeitsstrategien, Fragen der Bildpräsentation und -rezeption werden diskutiert. Der Kernbereich des Studiums ist die künstlerische Praxis, die sowohl mal- und zeichentechnische Prozesse als auch deren Grenz- und Übergangsbereiche in andere Medien beinhaltet. Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten, die im Plenum vorgestellt und diskutiert werden.

Geplant ist eine 6-tägige Exkursion in der ersten Novemberwoche.

Zudem besteht die Möglichkeit, am Institut für Regionale Realitätsexperimente (IRRE@bauhaus) mitzuarbeiten.

www.irre-bauhaus.de

Teil des Projektes ist ein dreitägiger Zeichenworkshop mit der belgischen Künstlerin Hannelore van Dijck, der vom 22.-24. November, je 10-16 Uhr stattfindet.

SOUVENIR**Hannelore van Dijck**

Alone he watched the sky go out, dark deepen to its full. He kept his eyes on the engulfed horizon, for he knew from experience what last throes it was capable of. And in the dark he could hear better too, he could hear the sounds the long day had kept from him, human murmurs for example, and the rain on the water.

Samuel Beckett, "Mercier and Camier"

Vom Nachthimmel, der schwarz wie Tinte ist, bis zum Stück Kohle, mit dem man zeichnen kann; vom Straßenlärm bis zu den Tierlauten; von den Tiefen des Meeres bis zu dem Raum, den man sich vorstellt, wenn man die Augen schließt. Gemeinsam mit Ihnen möchte ich herausfinden, wie das Lauschen und die Suche nach dem Weg durch die Dunkelheit, wie Schatten und Geräusche mit Ihrer Arbeit zusammenhängen können.

Durch Zeichnen und Lesen werden wir versuchen, neue Blickwinkel auf Ihre Arbeit zu entdecken. Wir werden versuchen, verschiedene Blickwinkel zu finden, verschiedene Arten, Schwarz, Lärm und Rhythmus zu betrachten. Es wäre toll, wenn Sie einige Arbeiten mitbringen könnten, ein Skizzenbuch, Zeichnungen oder Bilder, an denen Sie arbeiten, Notizen...

Zur Vorbereitung des Workshops sende ich Ihnen ein pdf mit Texten, die zwischen Lyrik, Fiktion und Essays variieren. Ich möchte Sie bitten, mindestens einen Text aus der Liste zu lesen und einen Text, einen Film, ein Bild, ... mitzubringen, den Sie schätzen und mit anderen teilen möchten. Ein Gespräch über diese Texte wird der Ausgangspunkt für unseren Workshop sein.

Bemerkung

Präsenzlehre: 50 %

Ort: Marienstraße 14 und Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 207

Onlineteilnahmen: Moodle, BBB

Voraussetzungen

Kontinuierliche engagierte Teilnahme, mindestens eine Präsentation eigener Arbeiten im Semester

Leistungsnachweis

Prüfungsleistung: Präsentation

321220004 HÄNDE: HALTUNG: HYGIENE: post-pandemic-interactions

W. Sattler, T. Burkhardt, K. Gohlke, Projektbörse Fak. KuG Veranstr. SWS: 18
Projektmodul

Di, wöch., 16:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 19.10.2021

Beschreibung

HÄNDE: HALTUNG: HYGIENE:
post-pandemic-interactions

Vor welchen Herausforderungen steht der zukünftige Umgang mit Hygiene?

Viele Bereiche des Lebens sind umfänglich betroffen und stehen vor völlig neuen Fragen.

Welchen Beitrag kann Design dazu leisten?

Die Gestaltung steht bei der Bewältigung der Transformationsprozesse vor ganz neuen Aufgaben.

Wie wird Hygiene zur Kulturtechnik im Alltag?

„wir entwerfen weil wir suchen, nicht weil wir wissen“ Otl Aicher

Gesundheitsprävention ist mehr als nur Maskenvariationen, persönliche Schutzausrüstungen (PSA/PPE) oder neue Desinfektionsmittelspende.

Ansatzpunkte für die Projektarbeit sind: Raumstrukturen,

Systemdesign & Organisation, Bekleidung, Mobilität & Möblierung, Automatisierung & reaktive Umgebungen,

Interaktion & Benutzeroberflächen, Ernährung, Prävention, etc.

Bemerkung

Art der Onlineteilnahmen: Big-Blue-Button

Moodle/BBB-Termine: folgen

Leistungsnachweis

Projektdokumentation

321220005 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, F. Schmidt, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 002, ab 19.10.2021

Beschreibung

Im Mittelpunkt des Projektes steht das freie, raumbezogene Arbeiten. Dies umfaßt neben Bildhauerei, Objekt und Installation. Ziel des Projektes ist es, den Studierenden Möglichkeiten zu eröffnen, sich fokussiert mit eigenen Inhalten auseinanderzusetzen.

aus diesem Prozess heraus eine eigene künstlerische Position zu erarbeiten.

In gemeinsamen Besprechungen werden die studentischen Arbeiten vorgestellt und diskutiert. Zentrale Themen dabei sind die

Analyse und die kritische Reflektion der künstlerischen Praxis und ihre Verortung in der Gegenwart.

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Konsultationen: 08.10.2021, 11 - 13h (Big Blue Button)

Info und Anmeldung zur Konsultation: florian.schmidt@uni-weimar.de

Bemerkung

Durchführungsmodalitäten:

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz, E-mail

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 19.10.2021; 11 Uhr

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

321220007 Music in My Eyes**B. Scheven, M. Rasuli, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:30, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 19.10.2021 - 25.01.2022

Beschreibung

„Music in My Eyes“ wird ein Kooperationsprojekt zwischen Studierenden der Visuellen Kommunikation (Bild-Text-Konzeption) an der Bauhaus-Universität und Studierenden der Hochschule für Musik - genauer der Professur für Elektroakustische Musik und Klangkunst / Prof. Maximilian Marcoll

Ziel des Projekts ist die Platzierung bzw. Bekanntmachung neuer Musik-Titel und/oder der zugehörigen Musiker/Soundkünstler inkl. Gestaltung digitaler und analoger Cover, Plakate, Musikvideos, Dokumentationen, Events, Installationen, Insta-Accounts oder crossmedialen Kampagnen ... selbstredend unter Einbeziehung der Tonebene. Das Ganze im direkten Dialog mit den Künstlern. Die Ton-Vorlagen von den Studierenden der HFM können dabei variieren vom Pop bis zum interaktiven Klangexperiment oder Dingen, von denen wir noch nie gehört haben ;-)

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Art der Onlineteilnahme: BBB

BBB-Termine: Falls notwendig, ebenfalls immer Dienstags 10:00 Uhr.**Voraussetzungen**

Vorliebe für konzeptionelles Arbeiten

Leistungsnachweis

Abgabe / Präsentation

321220009 Corporate Diversity**M. Weisbeck, A. Palko, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101

Beschreibung

Als eine der elementaren gestalterischen Aufgaben im Grafik Design beschäftigt sich dieses Projekt mit dem Thema Corporate Identities. Mit experimentellen Prozessen versuchen wir neue Wege zu erschliessen um neue visuelle Welten, die soziale und politische Ansätze gleichermaßen einbinden zu generieren. Den größten Teil des Semesters bestimmen Überlegungen aktuellster Designforschung über prozessuales Handeln und Improvisation im Entwurf, welche mit der Logik standardisierter Arbeitsprozesse nicht einfach erfassbar sind. Begleiten werden wir diesen Weg von den ersten Ideen bis hin zu komplexen visuellen Identitäten.

321220010 Reprise**K. Angermüller, A. Palko, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 12

Projektmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 15.10.2021 - 15.10.2021

Fr, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 22.10.2021 - 28.01.2022

Beschreibung

7% Papierabfall entsteht bei jedem Druckauftrag. Unvermeidbar, denn industrielle Druckmethoden brauchen Vorlauf, um der uns gewohnten Qualität von Druckprodukten zu entsprechen.

Diesem Abfall, sogenannter Makulatur, widmet sich das Projekt. Sie gibt Auskunft über die Konsequenzen unseres Wirkens als Gestalter:innen: Mausclicks und Shortcuts übertragen sich in stoffliche Materie. Durch Exkursionen bekommen wir Einblicke in die Prozesse der Druckproduktion und untersuchen darüber Implikationen der Makulatur, wie z.B. Recycling als technische oder Händescheidung als künstlerische Praxis.

Auch soll die ästhetische Qualität der An- und Fehldrucke beleuchtet werden. Geisterbilder, Ausblutende Glyphen und Überlagerungen haben etwas Unwirkliches und Zufälliges und bergen eine eigene ästhetische Sprache, die sich nutzen und mit der sich experimentieren lässt.

Für Studierende der Fakultät Kunst und Gestaltung gilt, dass für eine komplette Projektleistung sowohl das 12ECTS Projekt und das 6ECTS Projekt gewählt werden muss.

Bemerkung

Der Kurs wird geleitet von Dipl.-Des. Konrad Angermüller und Dipl.-Des. Adrian Palko.

Schätzung der Präsenzlehre: 100 %

Leistungsnachweis

Präsenzprüfung: Nein

321220011 Reprise**K. Angermüller, A. Palko, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Projektmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 15.10.2021 - 15.10.2021

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 21.10.2021 - 21.10.2021

Fr, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 22.10.2021 - 28.01.2022

Beschreibung

7% Papierabfall entsteht bei jedem Druckauftrag. Unvermeidbar, denn industrielle Druckmethoden brauchen Vorlauf, um der uns gewohnten Qualität von Druckprodukten zu entsprechen.

Diesem Abfall, sogenannter Makulatur, widmet sich das Projekt. Sie gibt Auskunft über die Konsequenzen unseres Wirkens als Gestalter:innen. Mausclicks und Shortcuts übertragen sich in stoffliche Materie. Durch Exkursionen bekommen wir Einblicke in die Prozesse der Druckproduktion und untersuchen darüber Implikationen der Makulatur, wie z.B. Recycling als technische oder Händescheidung als künstlerische Praxis.

Auch soll die ästhetische Qualität der An- und Fehldrucke beleuchtet werden. Geisterbilder, Ausblutende Glyphen und Überlagerungen haben etwas Unwirkliches und Zufälliges und bergen eine eigene ästhetische Sprache, die sich nutzen und mit der sich experimentieren lässt.

Für Studierende der Fakultät Kunst und Gestaltung gilt, dass für eine komplette Projektleistung sowohl das 12ECTS Projekt und das 6ECTS Projekt gewählt werden muss.

Bemerkung

Der Kurs wird geleitet von Dipl.-Des. Konrad Angermüller und Dipl.-Des. Adrian Palko.

Schätzung der Präsenzlehre: 100 %

Leistungsnachweis

Präsenzprüfung: Nein

321220012 Viabel**M. Kuban, S. Paduch, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, ab 19.10.2021

Do, wöch., 14:45 - 17:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ERSTES TREFFEN, ab 21.10.2021

Fr, Einzel, 09:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 22.10.2021 - 22.10.2021

Beschreibung

Weniger Verbrauch ist Sache technologischer Lösungen, weniger Gebrauch ist Verhaltenssache, erst das Zusammenspiel wird Erfolg bringen.

Wir werden im Projekt nach Neujustierung unserer Konsumkultur im Sinne handlungsverändernder Ansätze durch cleveres Produktdesign suchen. Die Bandbreite wird von Experiment und Vision zu konkreten Produktentwürfen führen. In der Anfangsphase wird parallel zur Recherche und individuellen Themensuche an Kurzentwürfen gearbeitet. Hierfür sind Kenntnisse in Eurer gängigen CAD App erforderlich.

Weil „sich Auskennen“ in Material und Fertigung ein Grundpfeiler des Produktdesigns ist, werden diese Themen im Rahmen des Projektes mittels Vorlesungen abgehandelt. Einzelstück- und Kleinserienverfahren können bereits in den Kurzentwürfen Anwendung finden.

Konkretere Informationen gibt es zur Projektbörse.

Bemerkung

Zeit + Raum wird noch bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Note

321220022 SSFS Social-Single-Food-Sharing / Strategie-Konzept-Produkt**G. Babtist, S. Böttger, A. Nowack, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 12:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ERSTES TREFFEN, ab 19.10.2021

Do, wöch., 11:00 - 14:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 21.10.2021

Beschreibung

Strategie-Konzept-Produkt

An Hand von Trends, Fakten und Vermutungen werdet ihr Szenarios für die Single Life Esskultur der Zukunft gestalten. Faktische Erhebungen zeigen: Alleinlebenden sind auf dem Vormarsch, sowohl Jung als auch Alt. Was bedeutet dies, welche Folgen hat dies für ein Essen allein. Wenn Singles immer kleiner Wohnen wo isst man dann? Kocht man überhaupt noch für sich? Isst man nur noch „One Hand Food“? Kommt „Essen auf Rädern“ oder isst man nur noch Außerhaus? Was bedeutet dies, welche Folgen hat dies für ein gemeinsames Mahl. Wenn Singles immer kleiner Wohnen wo isst man dann zu Acht?

Droht das tatsächliche Kochen als Wissen, das Können, das Genießen nur noch wenigen vorbehalten? Wie sieht die Single Life Esskultur der Zukunft aus und was braucht es?

(Gemeinsames)Essen betrifft uns alle: Es nährt, es verbindet, es fordert Begegnung, es reprivatisiert, es bildet, es prägt, es formt, es kommuniziert, es verleiht Status, es revolutioniert, es überrascht, es schmeckt und beeinflusst nicht nur uns, sondern auch globale Zusammenhänge.

Nun, woher kommt euer Material und wo setzt ihr das Messer an? In welchen Töpfen muss gerührt werden? Ingredienzien wie Lebensmittel, Handwerk, Industrie und Design brodeln in einem Schnellkochtopf. So kocht eine höchst anspruchsvolle, fein abgestimmte Brühe, vielleicht explosive Mischung mit einer fast unbeschreiblichen Konsistenz und es riecht nach ...

Es wird um Fragen gehen, welche Rolle das Design in der heutigen Esskultur spielt und was ist dessen Aktionsradius? Wie weit reicht der Kompetenzbereich des Designers? Welche Form nimmt die Spekulation an? Was bedeuten spekulatives Design, spekulatives Essen und spekulative Produkte? Was bedeutet „critical design“? Welche Erkenntnisse führen zu einem Entwurf und wie weit „dürft“ ihr euch dabei aus dem Küchenfenster lehnen?

„Design ist unsichtbar“ stellte der Soziologe Lucius Burckhardt fest und forderte daher die Designer auf, die möglichen Implikationen der von ihnen entworfenen Produkte auf Mensch und Umwelt von Beginn an mit einzubeziehen. Technologische, Ökologische, Soziokulturelle, Ökonomische und Politische Faktoren sollten dabei gleichgewichtig betrachtet werden. Zukünftige Produktionsbedingungen und den gesellschaftlichen Kontext, in dem die Produkte entstehen, sollten inkludiert werden. Das formale, funktionale, soziale und symbolische Potenzial gilt es maximal auszureizen!

Ziel ist die Erstellung, im (Idealfall im interdisziplinärem) Team, einer Designstudie, mündend in einem Szenario und dessen Entwurf für eine Dienstleistung und/oder Produkten, ausgearbeitet bis hin zu Designmodellen und deren visuellen Kommunikation.

Geplant sind Gesamtplenen und Individuelle Konsultationen (nach Vereinbarung). Der Entwurfsprozess wird bereichert durch Recherche und Referat, durch Kurzaufgabe und durch Zwischenpräsentationen gegliedert.

Voraussetzungen

Teilnahmebedingungen: Richtet sich an Studierenden ab 3. Semester Bachelor, Studiengang Produkt-Design und Visuelle Kommunikation. Richtet sich an Studierenden Master, Studiengang Produkt-Design und Visuelle Kommunikation

Leistungsnachweis

Präsentation/Dokumentation 18 LP

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für aktive Projektteilnahme sowie die Präsentation und die Abgabe (vor Ende des Sommersemesters) einer individuellen Dokumentation von jedem Projektteilnehmer.

321220029 How to? Prototyping: methods and technologies

E. Hornecker, Projektbörse Fak. KuG, H. Waldschütz
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Concepts and Designs mostly start as Ideas and sketches. But in order to understand if, how and why they work, the creation of prototypes are often the next logical step.

In this project, you will be challenged to bring some concepts and ideas to real life with different methods of prototyping.

We will introduce, use and discuss several approaches of prototyping and production methods in the context of HCI. From rather design oriented methods like storyboarding, video prototyping or clay sculpting, to functional prototypes built with software, electronics and physical materials.

This project will start with weekly exercises which will eventually evolve to the creation of physical objects using different modalities such as visual, auditory, and haptic. Through a designerly approach, this project will explore the many variations how we can tackle the problem of dealing with materiality and functionality to make things work. Guided by literature we discuss the role of prototyping in the user centred design process.

This project is perfect for students who would like to be challenged to find problems and come up with their own concepts and like to work with different materials and techniques.

Bemerkung

time and place: t.b.a.

participants:

HCI/CSM4D/Mi : 6

PD/MA: 2

Total: 8

Voraussetzungen

Interest in understanding concepts, designing interactive systems and creative thinking, interest in working with literature. Ideally, you have some prior experience with Arduino and electronics. You should be interested in developing novel interactive devices and interaction. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team and be able to converse in English.

Students of Bachelor/Master Produktdesign, Master Mediaart, Master MediaArchitecture:

Please send your application until October 12th to hannes.waldschuetz@uni-weimar.de <mailto:hannes.waldschuetz@uni-weimar.de> and eva.hornecker@uni-weimar.de <mailto:eva.hornecker@uni-weimar.de> (please include a description/portfolio of your prior experience in relevant areas and explain your interest in the project). We will inform accepted students by the 15th.

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, reading of literature, autonomous and self-initiated work mode, technical or design work, potentially also small user study, documentation as written (scientific) report

321220030 Kurzschluss

G. Babtist, W. Sattler, A. Mühlenberend, M. Kuban, T. Burkhardt, S. Böttger, S. Paduch, Projektbörse Fak. KuG Verant. SWS: 18
Projektmodul

Mi, wöch., 10:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Projektraum 003, ab 13.10.2021

Beschreibung

Das Projektmodul KURZSCHLUSS schafft die Voraussetzungen für das Verständnis des Projektstudiums an der Fakultät Kunst und Gestaltung und wirkt identitätsbildend für das Studium im Studiengang Produkt Design. Die Belegung des Moduls ist für das erste Semester PD verpflichtend und gekoppelt an die TOOLBOX 1 sowie THEORIE UND GESCHICHTE DES DESIGNS 1.

Es gibt keine Voraussetzungen zur Belegung des Kurses.

Der Umfang des Projektes beträgt 18 Semesterwochenstunden. Raumnutzung und Arbeitsplätze zur Bearbeitung des Projektes werden derzeit geplant nach den aktuellen Standart der Rahmenhygienverordnung. Sollten aufgrund neuer Auflagen / Bestimmungen des Landes und / oder der Universität Änderungen der Struktur und des Verlaufs notwendig werden, werden Sie von den Lehrenden des Produktdesigns umgehend informiert. Die analoge Durchführung des Kurzschlusses hat oberste Priorität, dennoch kann der Pandemieverlauf unter Umständen eine teilweise digitale Alternative erfordern. Die Lehrenden des PD konnten im letzten Semester wertvolle Erfahrungen in der digitalen Lehre sammeln und können versichern, dass auch eine Erhöhung des Anteils der digitalen Lehre ihren Studieneinstieg adäquat unterstützen würde. Wir freuen uns auf Sie!

ERSTER TERMIN

13.10.2021

Vorstellung Struktur und Inhalte durch Lehrende des Studiengangs PD

INHALTE

- Strukturierte und zeitlich limitierte Bearbeitung von Designentwürfen
- angewandte Entwurfsarbeiten im 14-tägigen Umfang, die Betreuung wird wechselnd von den Professoren und Lehrenden des Studienganges vorgenommen
- Methoden des Entwurfs und ausgewählte Darstellungsmethoden
- Grundlegende Zeichentechniken, analog und digital
- Anleitung zur Nutzung der Bibliothek und des Internet
- Präsentationen eigener Entwürfe
- Anfertigung einer Dokumentation zur Entwurfsarbeit LERNZIELE
- Grundlagenkompetenzen der Gestaltung im Produkt Design
- Kompetenzen zur Erkennung von entwurfsrelevanten Kriterien anhand von niederkomplexen Aufgaben und deren Bearbeitung
- Grundlagen der individuellen gestalterischen Arbeitsweise innerhalb eines überschaubaren Entwurfsvorhabens
- Training des Vermögens zur aufgabenbezogenen Entscheidung der Formfindung
- Fähigkeiten der Darstellung mit 2- und 3dimensionalen Techniken
- Grundlagenkenntnisse der Materialwahl in Nutzung, Verarbeitung, Herstellung und Modellbau
- Grundlagenkenntnisse der Nutzung digitaler Medien in Produktrecherche, Entwurf und Darstellung

INHALTLICHE VERSCHRÄNKUNGEN

WISSENSCHAFTSMODUL:

Geschichte und Theorie 1: Darin werden erste Einblicke in die Geschichte des Design und des Entwurfs vermittelt.: Projektbegleitend erfolgt die Einführung zum Studium an Designbeispielen, die die Entwicklung des Design wesentlich geprägt haben. Die Studierenden üben den Umgang mit wissenschaftlicher Literatur. -

TOOLBOX 1:

Verschiedene Techniken des Handzeichnens, Grundlagen physikalischer Modellbau, Einführung 3-D Modeling mit Rhino, Einführung Grafische Gestaltung

VORRAUSSETZUNGEN FÜR DIE VERGABE VON LEISTUNGSPUNKTEN

Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:

- Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Projektes im Umfang von 90 Stunden.
- Präsentation der Entwurfsarbeit
- Diskussion des Entwurfsergebnisses - Bewertet werden die gestalterische Leistung der Entwurfsarbeit, die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung der Entwürfe und die künstlerischen Aspekte in Bild und Text.

LEISTUNGSPUNKTE UND NOTEN

Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:

- künstlerisch/gestalterischer Entwurf in den Passagen 1 bis 6
- ergebnisorientierte Entwurfsarbeit
- Teilnahme an der wöchentlichen Projektbesprechung (Plenum) • pro Passage eine Zwischenpräsentationen im Projekt
- Teilnahme am integrierten Fachkurs
- Teilnahme an allen Werkstatteinführungen
- Dokumentation der Entwurfsarbeit
- Abschlusspräsentation VERLAUFSPLANUNG (unter Vorbehalt, Details werden am ersten Termin 13.10.2021 bekannt gegeben)

RHYTHMUS

WÖCHENTLICH MONTAGS Wissenschaftsmodul

TOOLBOX 1:

- WÖCHENTLICH MONTAGS Zeichnen, Prof. Mühlenberend
- ZWEIWÖCHENTLICH MITTWOCHS Rhino, Einführung Anton Richert
- 6 TERMINE FREITAGS Grafikeinführung TBD, Dipl.Des. Amel Kemmerich • MODELLBAU 6 TERMINE DIENSTAG TBD MA Susann Paduch

WERKSTATTEINFÜHRUNG

6.10. + 8.10. + 11.10. + 12.10.

Einführung zu Sicherheit, sowie zu den wichtigsten Maschinen und Abläufen in den Räumen der Werkstätten. Werkstatteinführung Sabine Eichholz-Fleischer (Werkstattleiterin der Gips- und Formenbauwerkstatt) Andreas Riese (Meister in der Holzwerkstatt) Uwe Kirmse (Facharbeiter in der Kunststoffwerkstatt) Jens Höland (Meister in der Metallwerkstatt)

KURZSCHLUSS-MODULE

Prof. Wolfgang Sattler (Professur Interaction design) 13.10. - 27.10.

Künstl. Mitarbeiterin Almut Nowack 28.10. - 10.11.

Prof. Martin Kuban (Professur Material & Umwelt) 11.11. - 24.11.

Künstl. Mitarbeiter Timm Burkhardt 25.11. - 8.12.

Prof. Andreas Mühlenberend (Professur Industriedesign) 09.12. - 17.12. + 03.01. - 05.01.

Prof. Gerrit Babtist (Professur Design und Management) 06.01. - 19.01.

Künstl. Mitarbeiterin Susann Paduch 20.01. - 02.02.

Allgemeine Informationen zum Kurzschluss und zum Studienverlauf entnehmen Sie bitte dem Modulhandbuch und der Studienordnung Produktdesign <https://www.uni-weimar.de/fileadmin/user/fak/gestaltung/hauptseiten/downloads/Modulhandbuch.pdf> <<http://weimar.de/fileadmin/user/fak/gestaltung/hauptseiten/downloads/Modulhandbuch.pdf>> https://www.uni-weimar.de/fileadmin/user/uni/universitaetsleitung/kanzler/mdu_akad/19/50_2019.pdf <http://weimar.de/fileadmin/user/uni/universitaetsleitung/kanzler/mdu_akad/19/50_2019.pdf>

Bemerkung

Künstlerische Mitarbeiterin: Frau Almut Nowack

Leistungsnachweis

Note

Wissenschaftsmodule**321230000 Aktuelle Kunstgeschichte/n****B. Kleine-Benne, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Online-Veranstaltung, ab 18.10.2021

Beschreibung

Die Disziplin Kunstgeschichte kann schon länger plural gedacht werden / hätte schon längst plural gedacht werden müssen / müsste stärker plural gedacht werden. Jeder dieser drei Sätze ist wahr, gemeinsam umreißen sie ein Problemfeld.

Ausgewählte Referent*innen werden uns wöchentlich in ihre Forschungsperspektiven und damit in eine Kunstgeschichte Einblick geben, die sich in Kunstgeschichten auffaltet. Sie kann erzählt werden als Postkoloniale, Feministische, Islamische oder Digitale Kunstgeschichte, als Disability oder Queering Art Studies, als linke Kunstgeschichtskritik, als technische Bildwissenschaft, Neuro Art History oder Animal Art Studies, als Translokations- oder Provenienzforschungen, als Exil- und Migrationsforschungen, als Kontextforschungen, Engaged Art History, Art&Critical Ecologies oder ArtBioScience oder sogar als das „Ende der Kunstgeschichte“ (EdK), wie sich eine kürzlich selbstorganisierte Gruppe von Kunstgeschichtsstudierenden in Köln und Berlin nennt.

In unseren Online-Gesprächen mit den Expert*innen werden sich im besten Fall viele der drängenden Fragen klären lassen: warum die klassische Kunstgeschichte als eine anti- oder a-politische, eine entkontextualisierte bzw. entökologisierende Wissenschaft gilt, wie sie mit ihren kolonialen Gründungsprämissen umgeht, was sie zum Verschwinden bringt, welche Nachkriegserwartungen noch immer unerfüllt sind, ob sie sich mit ihren Setzungen und Grenzen auseinandersetzt oder auch, was sie mit Kunstpraktiken macht, die nicht in ihre Ordnung passen.

Anliegen der Veranstaltung ist, Andrea Frasers Prognose zur Zukunft der Kunstgeschichte zu begegnen: „Art history is just going to implode. It will implode because the truth quotient that it contains is too low.“ Der Kunstgeschichte fehle ein stabilisierender Wahrheitswert? Kann Relevanz diese Funktion übernehmen? Diese Veranstaltung ist Auftakt des work in progress #RelevanteKunstwissenschaften #RKW.

Weiteres und Aktuelles: <https://bkb.eyes2k.net/BauhausUni-2021-22-Vorlesung.html>

Bemerkung

Art der Veranstaltung: Vorlesung

Zugang zur Online-Veranstaltung:

<https://moodle.uni-weimar.de/mod/bigbluebuttonbn/externaljoin.php?s=G4degp7LcVN3WvKxiCyRh5HqT0zrUlo8DPE6ZYsBFuJ1aXOwtf>

Externes Passwort: 2021/22_Kunstgeschichte/n

Maximale Teilnehmer*innen: unbegrenzt

Art der Onlineteilnahme: Moodle/BBB

Leistungsnachweis

1. regelmäßige und aktive Teilnahme mit 2 Fragen (mündlich oder schriftlich) pro Sitzung an die Referent*innen
2. nach vorheriger Absprache: zum Beispiel Kommunikation der Kernthesen via Twitter #RKW ODER Zeichnungen/ Grafiken zu den Kernthesen (BA: pro Sitzung 2 Tweets/2 Zeichnungen o.ä., Dipl/MA: pro Sitzung 3 Tweets/3 Zeichnungen o.ä.)
3. Kompilation von 1.+2. als Dokumentation zum Semesterende
4. für Ph.D.-Studierende: nach vorheriger Absprache

321230002 Caravaggio (Prüfungsmodul), (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, Falls kein vollständiger Präsenzunterricht möglich ist: nur online (moodle), ab 18.10.2021

Beschreibung

Merisi ist einer der Künstler in der Geschichte der Kunst, dessen Werk nahezu vollständig mit Legendenbildungen und biographischen Narrativen überdeckt wird. Es gilt seine Gemälde daraus zu lösen und im Kontext der Malerei des italienischen Seicento genauer zu betrachten. Ein Seminar mit Einführungen von mir sowie Referaten der Studierenden zu Michelangelo Merisi da Caravaggio und seinen Zeitgenossen.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – „Epochen der Kunstgeschichte bis 1800“. Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de !

Voraussetzungen

aktive Teilnahme, Staatsexamen Lehramt hat Vorrang

Leistungsnachweis

Prüfungsmodalitäten

- a) Präsenzprüfung nein
- b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* Referat mit angeschlossener Hausarbeit

321230003 Complaint!ivism?

B. Kleine-Benne, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 20.10.2021

Beschreibung

Im September 2021 ist das neue Buch von Sarah Ahmed mit dem Titel „Complaint!“ (Duke University Press) erschienen. Der Text ist eine Sammlung von Zeugnissen über Beschwerden und ihren Abwehrversuchen, ausgestattet mit Reflexionen, Schmerz und Fragen. Ahmed schlägt hierin einen „Complaint Activism“, einen Beschwerdeaktivismus vor und stellt fest, dass eine Kluft existiere, zwischen dem, was eine Beschwerde in Gang setzen solle, und dem, was im Anschluss passiere.

Wir werden die Lektüre dieses Textes mit künstlerischen Beispielen, z. B. der Institutional Critique und der Investigative Art anreichern, die sich in ihren je eigenen Formaten, der Installation, der Intervention, der Performance, der Netzkunst, des Films ... mit dem Thema auseinandersetzen. Unsere Annäherung an den Text von Ahmed werden wir kontinuierlich in einem Blog als einen kollektiven Text entwickeln, der als ein mehrperspektivischer und vielleicht auch mehrsprachiger Rezensionstext des Buches gelten kann.

Weiteres und Aktuelles: <https://bkb.eyes2k.net/BauhausUni-2021-22-S2.html>

Bemerkung

Art der Veranstaltung: Seminar

hybride Lehre

Präsenztermine: ggf. 2 Termine in Präsenz

Art der Onlineteilnahme: digital via E-Mail, Blog und BBB

Leistungsnachweis

1. regelmäßiges Bloggen parallel zur Lektüre (BA: mind. 8, Dipl/MA: mind. 12 Blogeinträge)
2. Vorstellung 1 künstlerischen Arbeit mit Bezug zum Seminarthema im Blog
3. Kompilation von 1.+2. zu einer (englisch- oder deutschsprachigen) Hausarbeit zum Semesterende (BA: 5.000 Wörter, Dipl/MA: 7.000 Wörter)
4. für Ph.D.-Studierende: nach vorheriger Absprache

321230004 Das Wesen der Stadt (Fachdidaktikmodul 3)

Y. Graefe, C. Ehmayer-Rosinak, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, ab 22.10.2021

Beschreibung

In diesem Seminar begeben wir uns auf eine empirische Spurensuche, um das Wesen einer Stadt zu erforschen. Wir werden Weimar „auf die Couch legen“ und tief in ihre Seele blicken. Dafür erlernen wir interdisziplinäre theoretische und methodische Ansätze, die wir unmittelbar anwenden. Das Seminar ist darauf ausgelegt, im Sommersemester 22 die Suche methodisch zu vertiefen, zu verfeinern und zu erweitern.

Die baulich vorhandene und die von Menschen wahrgenommene Stadt sind nicht ident. Basierend auf dieser These, wagen wir ein Selbstexperiment und begeben uns auf Spurensuche in den öffentlichen Raum. Wir gehen, sehen und begreifen — wir riechen die Luft, schmecken die Stadt und fühlen die Temperatur. Interagieren mit den vor Ort lebenden Menschen und nehmen aktiv am Straßenleben teil. Alle Aktivitäten werden als gesammelte Daten zu einem Gesamteindruck zusammengeführt, der das Wesen Stadt erfahrbar werden lässt.

Eine praktische und eine theoretische Annäherung an das Seminarthema erfolgt in interdisziplinären Gruppen. Für die künstlerische Darstellung des Wesen Weimar gibt es methodische Freiheit.

Ziel ist, Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung im Spannungsfeld Kunst-Design- Architektur-Psychologie zu erproben und zu reflektieren.

Auf diesem Wege eröffnen sich unterschiedliche Aspekte von Teilhabe und Mitsprache, mit denen ein erweitertes Verständnis für die gesellschaftliche Verantwortung als kreativ Schaffende einhergeht. Diskussionen mit Entscheidungsträgern aus Politik und Verwaltung stellen ebenso einen Teil des Seminars dar, wie Interviews mit Bewohner*innen. Ziel ist, mittels eigenständigem Arbeiten im interdisziplinären Team eine tiefgehende Auseinandersetzung mit dem „Wesen Stadt“ zu erreichen.

Bemerkung

Termin: Freitags 09:15 - 12:30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Beginn: 22.10.2021

Max. Teilnehmerzahl: insgesamt 26; 13 Fak. A, 13 Fak. K+G

Ort:

Anmeldung: Bison, Moodle

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis schriftliche Arbeit, künstlerisches Projekt: 5LP LAK, 2x3 LP A& U, 6 LP VK, FK, PD, M

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des Semesters mit dem Bekannten Mindestumfang je Fachsemester.

321230006 Futurabilities: Ökologie, Konsumkultur & Speklatives Design

A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, Eröffnungsveranstaltung im Saal des mon ami Kulturzentrums, 20.10.2021 - 20.10.2021

Mi, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Online Veranstaltung bzw. Termin für Gruppenarbeiten etc., 27.10.2021 - 02.02.2022

Mi, unger. Wo, 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 27.10.2021 - 02.02.2022

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Stud. Arbeitsplatz 101, 27.10.2021 - 27.10.2021

Mi, Einzel, Arbeitsgruppen Konsumkultur, 03.11.2021 - 03.11.2021

Mi, unger. Wo, 11:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, Team 1 & 2, 10.11.2021 - 19.01.2022

Mi, unger. Wo, 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Team 3, 10.11.2021 - 19.01.2022

Mi, unger. Wo, 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, Team 4, 10.11.2021 - 19.01.2022

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 10.11.2021 - 10.11.2021

Mi, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, Workshop: Illustration & Storyboard / Gruppe Vormittag, 17.11.2021 - 26.01.2022

Mi, gerade Wo, 13:30 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, Workshop: Illustration & Storyboard / Gruppe Nachmittag, 17.11.2021 - 26.01.2022

Mi, Einzel, 17:00 - 18:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Plenum, 05.01.2022 - 05.01.2022

Mi, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 09.02.2022 - 09.02.2022

Mi, Einzel, 09:15 - 16:30, Online-Veranstaltung, 16.02.2022 - 16.02.2022

Beschreibung

Wie werden Menschen in Zukunft leben können? Klimawandel, Umweltgerechtigkeit und nachhaltige Transformationsprozesse sind nicht nur Wahlkampfthemen, sondern zentrale gesellschaftliche Herausforderungen. Was bedeutet also Zukunftsfähigkeit als notwendige Voraussetzung, um auf diese Entwicklungen nicht nur zu reagieren, sondern auch zu imaginieren und auch selbst zu gestalten?

Wie sehen also Modelle aus, die von einem Anthropozentrismus hin zu einer ökozentrischen Sicht der Welt führen?

Wie lassen sich "Bedarfsstrukturen" der Konsumkultur mit ökologischen Herausforderungen der Gegenwart zusammenbringen? Welche Wege erlauben uns zukunftsfähig zu sein?

Wie kann das Spekulative (in Design, Kunst oder Film) genutzt werden, um Umweltbewusstsein und ökologischen Handelns durch Populärkultur zu versehen? Was können uns Kunst, Film und Literatur über die Umwelt und Umweltgerechtigkeit lehren? Wie wird die Zukunft der Natur in der zeitgenössischen Kunst und Literatur gestaltet? Welche Perspektiven können wir selbst entwerfen?

In diesem Seminar steht die Sichtbarkeit von Zukunft unter der Voraussetzung von Umweltfragen im Zentrum.

Wir setzen damit uns auseinander, welche Bedeutung Zukunftsbilder für die gesellschaftliche Entwicklung haben

(können) und wie sich diese im Feld der Umweltkommunikation verorten lassen. Dazu werden wir uns zunächst mit (westlichen) Konsumkulturen beschäftigen, mediale Darstellungen von Umwelt in den Blick nehmen und den Themenkomplex Nachhaltigkeit erkunden.

Der zweite Teil rückt das Spekulative in den Fokus. Wir werden mediale Formen untersuchen, von Filmen und Nachrichten bis hin zu Graphic Novels und Video-Kunst, um der Frage nachzugehen, wie globale Umweltthemen dargestellt, vermittelt und problematisiert werden.

Statt uns allein auf (post)apokalyptische Erzählungen zu konzentrieren, wollen insbesondere Geschichten in den Blick, die Umweltveränderungen als etwas Alltägliches behandeln und die Reaktionsmöglichkeiten in diesem Feld erkunden. Im Laufe des Semesters werden wir nachhaltige Erfindungen kartieren, engagierte Lösungen entwerfen und bestehende Bedingungen in Frage zu stellen und über mögliche Zukünfte zu spekulieren.

Bemerkung

Die Veranstaltung beginnt am 27.10.2021 um 09:15.

Die Plenumsveranstaltungen finden 14tägig statt: 27.10.2021 (Seminarbeginn), 10.11.2021, 24.11.2021
08.12.2021, 05.01.2022, 19.01.2022, 02.02.2022

In den alternierenden Wochen ist Zeit für Recherchen, Screenings, Lektüren, Impulsworkshops und Gruppenarbeiten (03.11.2021, 17.11.2021, 01.12.2021, 15.12.2021, 26.01.2022) vorgesehen.

Leistungsnachweis

Entwurf, Design-Fiktion, Präsentation, Dokumentation

321230007 Game Culture Studies - Spiel / Bild / Kultur

A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Online Veranstaltung bzw. Termin für Gruppenarbeiten etc., 20.10.2021 - 09.02.2022

Mi, Einzel, 09:15 - 10:30, Eröffnungsveranstaltung im Saal des mon ami Kulturzentrums, 20.10.2021 - 20.10.2021

Mi, gerade Wo, 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 03.11.2021 - 09.02.2022

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 12.01.2022 - 12.01.2022

Beschreibung

Diese Veranstaltung bietet den Teilnehmenden eine Einführung in Spielformen und Spielkulturen sowie in die wichtigsten wissenschaftlichen Debatten und Diskussionen, die sie umgeben. Dabei wird es zum einen darum, wie sich Spiele zu den vielfältigen medialen Formen entwickelt haben, die wir heute kennen. Der Kurs nimmt dabei zum einen die Funktionen und Mechanismen von Spielen in den Blick. Zum anderen geht er Fragen der Darstellung innerhalb von Spielen und die verschiedenen Kulturen, die sie umgeben nach. Hierzu gehören zum Beispiel Spielproduktionskulturen, der (vermeintliche) Gegensatz Narratologie und Ludologie, Subjektivität und Interaktivität, Serious Games, Modding und visuelle Kulturen in Spielen im Allgemeinen.

Darüber hinaus wird den Teilnehmenden die Möglichkeit gegeben, eigene Teilbereiche des Seminarhorizonts zu erschließen. Die Lehrveranstaltung kombiniert wissenschaftliche Auseinandersetzung, dokumentarische/dokumentierende Praxis und praktisches Spielen, um verschiedene Perspektiven und Möglichkeiten zur kritischen Analyse zu bieten.

Bemerkung

Die Plenumsveranstaltungen finden 14-tägig von 09:15-12:30 statt:

20.10.2021 (Seminarbeginn), 03.11.2021, 17.11.2021, 01.12.2021, 15.12.2021, 12.01.2022, 26.01.2022,
09.02.2021

Die Termine in den alternierenden Wochen sind für Recherchen, Lektüren, Seminaraufgaben und vor allem als feste Zeiten für Gruppenarbeiten vorgesehen.

Leistungsnachweis

- a) Präsenzprüfung: Nein
 b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* Präsentationen & Essays

321230008 Graphisches Erzählen**A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 20.10.2021 - 02.02.2022

Sa, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 22.01.2022 - 22.01.2022

Beschreibung

Das graphische Erzählen ob nun im Bildroman, im Comic oder in der Graphic Novel ist seit über einem Jahrhundert populär und scheinbar doch wenig erforscht. Sie gelten heute als eine wichtige Form der Kommunikation und des zeitgenössischen kreativen Ausdrucks. In diesem Kurs führen wir medien-, kommunikations- und kulturwissenschaftliche sowie historische Ansätze heran, um einen interdisziplinären Blick auf das graphische Erzählen zu werfen. Wir untersuchen das Zusammenspiel von Text und Bild in Formaten graphischer Erzählung (Bildroman, Comic, Graphic Novel). Wir beschäftigen uns mit einem hybriden Medium, das an Prosa, Animation und Film erinnert, aber doch ein eigenes Kommunikationssystem zu sein scheint. Was sind die Vorläufer des heute so populären graphischen Erzählens? Welche Verbindungen zwischen Text und Kunst lassen sich ausmachen? Wie werden, Zeit und Handlung in einer statischen Reihe von Wörtern und Bildern vermittelt? Was kann die graphische Erzählung darstellen, was andere Medien möglicherweise nicht können?

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 75 %

Termine für den Illustrationsworkshop: 10.-12.12.2021 und 21.-23.01.2022

Leistungsnachweis

- a) Präsenzprüfung: Nein
 b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* Präsentation & Essay

321230009 Installationskunst (Prüfungsmodul), (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, Falls kein vollständiger Präsenzunterricht möglich ist: nur online (moodle), ab 18.10.2021

Beschreibung

Seit den 1960er und -70er Jahren verlassen sich die Künstler nicht mehr nur allein auf die museale Präsentation ihrer Werke. Umraum und Rezipierende werden Teil des Kunstwerks und beeinflussen sich gegenseitig. Installationskunst (Installation Art) ist eine der einflussreichsten Innovationen, die bis in die Gegenwart Bestand hat und selbstverständlicher, immanenter Teil der heutigen Kunstproduktion ist. Ein Seminar mit Einführungen von mir sowie Referaten der Studierenden zu den verschiedenen Formen, historischen Vorläufern und künstlerischen Positionen im Bereich der künstlerischen Installation.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – „Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert“. Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de !

Voraussetzungen

Staatsexamen Lehramt hat Vorrang

Leistungsnachweis

Prüfungsmodalitäten

a) Präsenzprüfung nein

b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* Referat mit angeschlossener Hausarbeit

321230010 Kommunikation und Herrschaft

A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 20.10.2021 - 02.02.2022

Beschreibung

Wie stehen Kommunikation und Herrschaft zueinander?

Kommunikation verweist ihrer Bedeutung nach auf Gemeinschaft (communio), aber sie wird in der gespaltenen Gesellschaft zugleich zu einem Vehikel der Herrschaft. Im Hintergrund des Kommandos steht die Gewalt, die den Gehorsam erzwingt. Kommunikation bildet jedoch vor allem auch eine Bewegungsform des Ideologischen, das seine Subjekte ohne Zwang zur freiwilligen Unterwerfung bringt. Diesem ‚Ideologischen‘ und seinen Subjekt-Effekten wollen wir uns im Seminar zunächst anhand einiger theoretischer Texte nähern. Ausgestattet mit dem entsprechenden Rüstzeug wollen wir uns dann der Analyse konkreter Phänomene des Alltags und der medialen Öffentlichkeit widmen. Dabei soll auch die Rolle von Bildmedien im Handwerk und ‚spontanen Leben‘ der Ideologie beleuchtet werden. Wollen wir das Negative der Kritik am Ende zumindest theoretisch ins Positive der Utopie wenden, so können wir abschließend nach einer kommunikativen Konstitution wirklicher Gemeinschaft fragen.

Bemerkung

Lehrender: Herr Friedrich Sperling, M.A.

Schätzung der Präsenzlehre: 50 %

Leistungsnachweis

Präsentation & Essay/Hausarbeit

321230011 Lecture Series Digital Culture 1: An Introduction to the Design Professions

J. Willmann, M. Braun, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, ab 01.11.2021

Beschreibung

The recent shift in digital technology has substantially affected the design professions and has led to entirely new concepts, tools and processes that were still inconceivable just a few years ago. These new possibilities have not

only fostered novel material (and immaterial) practices in design and related fields (such as, for example, art, media and architecture), but have also transformed almost every aspect of our lives. On that scope, the lecture series Digital Culture 1 will provide a fundamental introduction to the history and theory of the digital and will bring forward key paradigms, contexts and challenges of the computer age. Topics include computer origins, digital interactivity, artificial intelligence, cybernetics, virtual reality, hacker culture, home computer turn, computational design, etc. Overall, the lecture takes a transdisciplinary approach – and is designed for a student audience that is particularly concerned with and interested in digital technology.

Bemerkung

Moodle/BBB-Termine:

Vorlesungen als Podcast: Upload wöchentlich, montags

Präsenztermine:

Einführungs- und Abschlussveranstaltung, sowie alle Übungen, wöchentlich, montags, 17:00 - 18:30 Uhr, Audimax

Leistungsnachweis

- a) Participation in the lectures
- b) Participation in the exercise units
- c) Submission of scientific essay or written exam

321230012 Lehrfilm/ Podcast/E-Lecture (FD 1/3)

N. Keller, A. Dreyer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 13:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 21.10.2021

Do, Einzel, 13:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 28.10.2021 - 28.10.2021

Beschreibung

Kunstlehrende in ihrem Selbstverständnis befragen, Unterrichtstörungen verhandeln, Medien und Konzepte für die Präsenz- wie Onlinelehre entwickeln - das Seminarangebot bietet die Gelegenheit, sich individuell wissenschaftlich-reflexiv wie gestalterisch einem Thema zu widmen, das unter den Nägeln brennt. Im Seminar wird die inhaltliche Auseinandersetzung mit den individuellen Frage- und Problemstellungen sowie die didaktische Reduktion des erworbenen Wissens begleitet, im gleichnamigen Fachmodul erfolgt die gestalterische Betreuung der entwickelten Konzepte und Ideen zur Kommunikation der Erkenntnisse. In Auseinandersetzung mit gestalterischen Grundprinzipien zeitbasierter Medien werden gemeinsam relevante Aspekte für eine gute Gestalt unter Berücksichtigung einer altersgerechten wie inklusiven Ansprache der Rezipienten herausgearbeitet und angewandt.

Bemerkung

Raum: Marienstraße 1b; Raum 201 (ab 04.11.21)

Schätzung der Präsenzlehre: 100 %

Termin der 1. Veranstaltung: 28.10.2021; 13:00 - 16:00 Uhr, Marienstraße 14, Raum 221

Präsenztermine: donnerstags

28.10.2021, Marienstraße 14, Raum 221

04.11.2021

18.11.2021

02.12.2021

16.12.2021

13.01.2022

27.01.2022

Leistungsnachweis

wissenschaftliches Portfolio

321230013 The body sings out: Doing Performance und körpergebundene Kommunikation**N.N., A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 13:30 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 22.10.2021 - 22.10.2021

Sa, Einzel, 09:15 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 23.10.2021 - 23.10.2021

Fr, Einzel, 09:15 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 26.11.2021 - 26.11.2021

Sa, Einzel, 09:15 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 27.11.2021 - 27.11.2021

Fr, Einzel, 13:30 - 18:00, Online-Veranstaltung, 14.01.2022 - 14.01.2022

Sa, Einzel, 09:15 - 13:00, Online-Veranstaltung, 15.01.2022 - 15.01.2022

Fr, Einzel, 13:30 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 28.01.2022 - 28.01.2022

Sa, Einzel, 09:15 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 29.01.2022 - 29.01.2022

Beschreibung

Menschen führen alltagslich Verhaltensauftritte aus und auf, koordinieren virtuos die eigene Außenwirkung und verstehen, wie das Gegenüber eingestellt ist.

Im sozialen Miteinander werfen wir uns in Pose und geben eine gute oder schlechte Figur ab. In den darstellenden Künsten, vor allem in den nonverbalen Formaten (wie z.B. Tanz, Objekt- und Maskentheater, Burleske, Mime, Clownerie usw.) wird das Ausführen von Verhaltensauftritten - Performanzen - zum Material das dann szenisch bearbeitet und aufgeführt - rekodiert - wird. Hier wird die grundlegende körpergebundene Ausdrucksfähigkeit des Menschen mit der größten Kreativität und Effizienz der Mittel ausgelotet.

Wir befassen uns im Seminar mit dem doing von körpergebundener Kommunikation in Aufführungen: Wie sind die Performanzen zusammengesetzt aus Körperhaltungen, Bewegungen, Timing, Objekten, Räumen? Wie werden diese dann rekodiert damit daraus für die Beobachtenden Figuren in Szenen entstehen?

Theoretischer Hintergrund: Körpertheorien (Norbert Meuter 2006, Paul Watzlawick 1990), Performativität (Uwe Wirth, 2003 und 2007, Erika Fischer-Lichte 2009), kulturelle Kodierungen und präsentionale Codes (Manfred Faßler 1997, 2002)

Themen: Deixis und körpergebundene Kommunikation, Figur/Akteur:innen/Spieler:innen, mis-en-scene, performative Aufwandsdifferenz.

Bemerkung

Lehrende: Dr. Elodie Kalb

Schätzung der Präsenzlehre: 75 %

Leistungsnachweis

a) Präsenzprüfung: Nein

b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* Performance & Essay

321230014 The Good, the Bad, and the Ugly: Postmodern Monsters in Design and Beyond**J. Willmann, M. Braun, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 18.10.2021 - 24.01.2022

Beschreibung

Ohne Zweifel, heute ist die Postmoderne wieder zurückgekehrt – in beeindruckender Unbekümmertheit und Frische. Es zeigt sich dabei nicht nur in den vielfältigen Gestaltungsformen der Visuellen Kommunikation und des Produktdesigns, sondern auch in den computergenerierten Entwurfsverfahren der Architektur, ebenso wie in der virtuellen Objektwelt der Bildschirme und Medienfassaden. Großes Aufatmen in der Gestaltung, als ob die „modernen Spukgespenster“ (Antoine Picon) endlich überwunden und alle Mittel der Gestaltung ohne Tabu zur Verfügung stehen würden. In diesem Sinne wird sich die Lehrveranstaltung gezielt mit der Rückkehr der Postmoderne auseinandersetzen und die damit verbundenen gestalterischen, politischen und sozialen Positionen, Paradigmen und Projekte in den Fokus nehmen. Übergeordnetes Ziel ist es, eine umfassende Diskussion über postmoderne Gestaltung anzustoßen und damit über den Bauhaus-Tellerrand zu blicken.

Bemerkung

An folgenden Daten findet keine Lehrveranstaltung statt:

22.11.2021 - Ph.D.-Woche

20.12.2021 - Weihnachten

Leistungsnachweis

- a) regelmäßige und aktive Teilnahme (mind. 80%);
- b) Erarbeitung und Abhaltung eines Referats;
- c) Einreichen einer Hausarbeit zum Semesterende

321230015 Vom Readymade zur Post/Inter/Net/Work/Art

B. Kleine-Benne, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 19.10.2021

Beschreibung

Anfang der 1990er Jahren erfindet der Medienkünstler Heath Bunting die Formel net = art. Etwas später feiert der Netzkünstler Vuk Cosic, Repräsentant des slowenischen Pavillons auf der Venedig-Biennale 2001, dass Kunst bislang nur ein Ersatz für das Internet gewesen sei und meint, wir seien „Duchamps ideale Kinder“. 2020 pointiert die Netzkünstlerin Olia Lialina: „Web browsers are the most empowering medium that we've ever had.“

Inmitten der Corona-Pandemie, von Social Distancing und Digitallehre sind wir allerdings unsicher, ob wir die Netztechnologien, die seit knapp 30 Jahren global expandieren, feiern oder verfluchen wollen. Schon prä-pandemisch waren ihre Verheißungen angegriffen. Dabei entsteht hier Netzkunst, Netzwerkkunst und Netztheater, es werden Netze und Netzwerke gebildet, es wird vernetzt und dabei auch entnetzt, so entstehen Netzkultur/en und Netzwirklichkeit/en und inmitten dieser auch Ent-Vernetzungen.

Felix Stalder twitterte kürzlich: „Wir brauchen [...] weniger Vernetzung (im technopolitischen Sinn), mehr Verwicklung (im existentiellen Sinn)“, die unsere „Angewiesenheit aufeinander gestaltbar werden lässt“. Doch hat nicht beides miteinander zu tun? Und belegt das nicht einmal mehr, dass Netzkulturen nicht nur technologisch gedacht werden können – wie beispielsweise die künstlerischen Investigationen von Forensic Architecture belegen? Sind die Unterscheidungen digital-algorithmisch/analog oder digital/physisch noch brauchbar? Und was taugen die Begriffe und Konzepte Post Internet Art, Post-Digitales, Post-Mediales und NFT?

Auch oder gerade post-pandemisch werden wir mit technologischen, technopolitischen und technokratischen Herausforderungen zu tun haben. Ziel des Seminars ist daher, ein Post/Inter/Net/Work/Art-Kit als Readymade zu entwickeln. Hierin soll .../Net/Work/Art und ihre Bezüge zu Dada, Fluxus, Konzeptkunst und Appropriation Art enthalten sein, ebenso wie Webseiten, Ausstellungen, Institute, Personen, Texte, Begriffe, Definitionen, Handlungsempfehlungen, Abbildungen ..., die wir im Verlauf des Semesters zum Thema recherchiert und kennengelernt haben.

Weiteres und Aktuelles: <https://bkb.eyes2k.net/BauhausUni-2021-22-S1.html>

Bemerkung

Art der Veranstaltung: Seminar

hybride Lehre

Präsenztermine: mind. 2 Termine in Präsenz

Art der Onlineteilnahme: digital via E-Mail und BBB

Leistungsnachweis

1. regelmäßige und aktive Teilnahme (mind. 80%)
2. Referat zu 1 Bestandteil des Post/Inter/Net/Work/Art-Kit nach eigener Wahl
3. Verschriftlichung des Referats als Hausarbeit zum Semesterende (BA: 5.000 Wörter, Dipl/MA: 7.000 Wörter)
4. für Ph.D.-Studierende: nach vorheriger Absprache

321230016 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design

J. Willmann, M. Braun, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, ab 25.10.2021

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung "Fundamentals 1" zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen grundlegenden Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und -bereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich angeboten. Die Vorlesungen werden zudem digital dokumentiert und stehen auf Moodle zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Leistungsnachweis

- a) Teilnahme an den Vorlesungen
- b) Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen
- c) schriftliche Hausarbeit oder schriftliche Prüfung

321230017 Care and Empowerment Through Textile Practice

N.N., A. Toland, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 14

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 14:00 - 15:30, Online-Seminar, 20.10.2021 - 26.01.2022

Beschreibung

Dieses Online-Seminar bietet die Möglichkeit, unterschiedliche Textilkunstpraktiken anhand konkreter Fallstudien zu untersuchen. Das Seminar legt einen Schwerpunkt auf praxisorientierte Forschung und lädt Studierende ein, eigene textile Arbeiten in Reaktion auf Ansätze aus anderen Disziplinen wie Visual Studies, Kulturgeographie, Feminist Studies und Ethnographischer Forschung zu entwickeln. Unter Anleitung der Dozenten ermutigt die Struktur des Studiengangs die Studierenden, die Zusammenhänge zwischen Care, Empowerment und Textilkunst zu verstehen und eigenständige künstlerische Forschungsinteressen zu verfolgen. Das Seminar steht allen Studierenden offen,

die sich für textile Kunst interessieren und bereit sind, sich durch praktische und schriftliche Reflexion mit Literatur auseinanderzusetzen. Durch Lesen, kreative Praxis, Diskussion und Kritik entwickeln die Studierenden ein scharfes Verständnis für die Konzeptualisierung und Materialität der Textilkunst, die bedeutende Rolle von Frauen darin, ihre Kollektivität und ihren Aktivismus, indem sie ihr tägliches Leben als Antwort auf Probleme in Fäden festhalten und Probleme in einer sich schnell verändernden Welt.

Bemerkung

Lehrende: Frau Carmen Gómez Vega

Art der Veranstaltung: Seminar

Voraussetzungen

No pre-requisite courses are required. Students should have a cellphone with camera for photos and video and materials.

Leistungsnachweis

A series of creative practice and written assignments

321230018 Geschichte und Theorien des Sozialen im Design

J. Lang, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, Einzel, 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.10.2021 - 21.10.2021

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 28.10.2021 - 03.02.2022

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 09.12.2021 - 16.12.2021

Do, Einzel, 16:00 - 19:00, Onlineveranstaltung, 06.01.2022 - 06.01.2022

Beschreibung

Nachdem wir im letzten Wintersemester im Seminar „Zwischenmenschliches Design“ uns mit gegenwärtigen Theorien und Methoden des Social Design auseinandergesetzt haben, werden wir in diesem Seminar uns mehr der historischen Entwicklung sozialer Bestrebungen im Design zuwenden. Wie wurde über die Rolle von Design in sozialen Zusammenhängen nachgedacht? Lassen sich im historischen Verlauf unterschiedliche Ansätze herausdestillieren und gegeneinander abgrenzen? Wie wird in den jeweiligen Strömungen – angefangen mit der Arts-and-Crafts-Bewegung, dem Deutschen Werkbund, dem Bauhaus, dem Social Engineering Mitte des 20. Jahrhunderts, der Postmoderne, den demokratischen und partizipatorischen Ansätzen und dem Material turn der Akteur-Netzwerk-Theorie – das Verhältnis von designten Dingen und sozialen Prozessen aufgefasst, gestaltet und eingefordert? Diese und weitere Fragen werden wir anhand ausgewählter Texte und Beispiele diskutieren.

Leistungsnachweis

Note: Ein Referat und eine Hausarbeit dem unten genannten Umfang entsprechend (6 LP).

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

321230019 More than worms: radical composting for urban transformation

N.N., A. Toland, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 B - Seminarraum 208, ab 18.10.2021

Beschreibung

„We are all compost“ (Donna Haraway, 2015)

Das Seminar stellt Ideen aus der feministischen STS / Wissenschafts-, Technologie- und Gesellschaftsforschung, der Multispezies-Ethnographie und den kritischen Humangeographie vor und untersucht, wie diese in umweltbezogene und sozial engagierte Kunst-, Design- und Ingenieurspraktiken "kompostiert" werden können, um soziale und ökologische Herausforderungen sowie Umweltgerechtigkeit in zeitgenössischen Städten anzugehen. Anhand von mehreren Fallstudien zur „radical composting“ in Städten werden wir Böden als relationale, subjektive Körper in Multispezies-Gemeinschaften erforschen, die Aufmerksamkeit und Zeit in die Stadtgestaltung erfordern: Soil-Kin.

In der wöchentlichen Lektüre werden historische und zeitgenössische Technologien vorgestellt, einschließlich "lokaler und indigener Wissenssysteme", die die Beziehungen zwischen menschlichen und (versteckten) nicht-menschlichen Gemeinschaften beeinflussen. Das Seminar fördert zunächst einen praxisorientierten Forschungsansatz und lädt Studierende aller Fachrichtungen und Fakultäten ein, Böden neu zu denken und zu erleben. Wir werden z.B. urbane Lebensmittel- und Abfallströme aus multidisziplinären und vielschichtigen Blickwinkel untersuchen und Fragen der Suffizienz mit Hilfe von Kompost als heuristischem Mechanismus angehen. Zusätzlich zu den Online-/Hybrid-Plenarsitzungen werden die Studierenden die Möglichkeit haben, verschiedene Kompostierungssysteme aus erster Hand kennenzulernen, lokale Gemeinschaftsgärten zu besuchen, und mit Mikroskopen einen Blick in die Welt der Bodenbiologie zu werfen. Eingeladenen internationalen Wissenschaftler:innen, Künstler:innen und Garten-Aktivist:innen werden die online Diskussionen ergänzen.

Bemerkung

Lehrende: Frau Margarita Garcia

Schätzung der Präsenzlehre: 30 %

Art der Onlineteilnahme: BBB Lecture + Discussion

Termine: tba

Voraussetzungen

Der individuelle Leistungspunktbedarf von Studierenden verschiedener Fachrichtungen und Studiengänge wird zu Beginn des Kurses festgelegt.

Leistungsnachweis

Die Leistungspunkte werden wie folgt vergeben:

1. Reflexion: Seminarjournal mit textbasierten, Audio- und/oder visuellen Einträgen auf der Grundlage der zugewiesenen Lektüre des Radical Compost Readers (20%)
2. Diskussion: Gruppenanalyse, Präsentation und Diskussion einer Fallstudie über radikale Kompostierung (20%)
3. Umsetzung: schriftliche Abschlussarbeit und begleitende praktische Experimente (60%)

Sonstige Module

Arbeiten zur Präsentation zum Berufseinstieg

G. Babtist, A. Mühlenberend, Projektbörse Fak. KuG, W. Sattler

Berufsvorbereitungsmodul

Veranst. SWS:

2