

Vorlesungsverzeichnis

Interdisziplinärer M.Sc. MediaArchitecture

Winter 2014/15

Stand 08.04.2015

Interdisziplinärer M.Sc. MediaArchitecture	3
Projekt-Modul	3
Theoriemodule	9
Architekturtheorie	9
Gestalten im Kontext	14
Darstellen im Kontext	14
Kulturtechniken der Architektur	14
Stadtsoziologie	14
Fachmodule	15
Gestalten im Kontext	15
Darstellen im Kontext	15
Medieninformatik	16
Digitale Planung	16
Technische Grundlagen Interface Design	17
Gestaltung medialer Umgebungen	21

Interdisziplinärer M.Sc. MediaArchitecture**Informationsveranstaltung Kern- und Projektmodule****Dekanat A**

Sonstige Veranstaltung

Mo, Einzel, 12:30 - 18:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 13.10.2014 - 13.10.2014

Kommentar

In der Zeit von 13.30 - 14.45 Uhr werden die Kernmodule für den Bachelor-Studiengang Architektur und den Bachelor-Studiengang Urbanistik ab dem 3. Fachsemester durch die Professuren vorgestellt.

In der Zeit von 15.00 - 17.00 Uhr werden die Projektmodule für den Master-Studiengang Architektur durch die Professuren vorgestellt.

Projekt-Modul**1724205 Fenster der Forschung - Forschungsfenster 1:1****B. Rudolf, C. Hanke**

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 203, 16.10.2014 - 02.02.2015

Do, Einzel, 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 203, 12.02.2015 - 12.02.2015

Bemerkung

Geplante Exkursionen: Hafencity Hamburg / Besichtigung der Fertigung bei externen Partnern

Externe Partner: system20140 Herr Göpfert, Wertbau Herr Taig,

Kommentar

Bauen für die Wissenschaft impliziert ein Vielzahl ausdifferenzierter Leitbilder des Lehrens und Forschens, die sich in unter anderem in ihren Architekturen an der Schnittstelle zwischen Experiment und Labor ausdrücken. Die Interaktion zwischen Forschenden und Forschungsgegenstand mündet in idealtypische Raumkonstellationen, die wiederum durch prägnante Hüllkonstruktionen abgebildet wird. Das Fenster als Metapher und signifikanter Gegenstand dieser Standards wird zum eigenständigen Entwurfsthema in dem die initiierenden Kontexte aufgehoben sein sollen: das Fenster in der Forschungsarchitektur erzählt vom Stand der Technik in der Wissenschaft. In ihm sind neben lichttechnischen, Lüftungstechnischen und klimatischen Parametern auch Handlungsmuster des konkreten Formates der Forschung eingeschrieben. Als - im konstruktiven Verständnis - öffnungsschließendes Bauteil definiert es zugleich die Anschlussbedingungen an weitere Elemente und Bauteile des (Forschungs-) Raumes.

Erwartet werden Konzepte zu Forschungsarchitekturen an Hand von protagonistischen Funktionsmustern (in einem Stegreif) und die schrittweise Produktentwicklung eines Fensterelementes in Fassadenhöhe im Maßstab 1:1 sowie dessen Realisierung und Anbringung im x.stahl.

Die Arbeit erfolgt in zweier-Teams, das Wintersemester dient dem Entwurf bis zur Funktions- und Materialgerechten Detaillierung, die Materialisierung im Maßstab 1:1 erfolgt – begleitet von Workshops - im Sommersemester 2015. Die Ergebnisse fließen in den Planungsprozess eines temporären, mobilen Forschungslaboratoriums ein, das 2019 zum 100sten Gründungsjubiläum des Bauhauses errichtet werden soll.

Leistungsnachweis

Endpräsentation

1724416 MediaArchitecture elements _ Facade as Interface**J. Geelhaar, A. Kästner, B. Rudolf, S. Zierold**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 09:15 - 18:30, 20.10.2014 - 02.02.2015

Bemerkung

Montag 9:15 Uhr, Raum 021, Hauptgebäude

Erstes Treffen 20.10. 14 mit Einschreibung

Begleitseminare:

Informatik in der Architektur, Prof. Dr. Donath: Algorithmic Architecture, 6 ECTS,

-parametrische Entwurfsmethoden komplexer Geometrien

Interface Design, Prof. Dr. Geelhaar, Martin Schied, Johannes Deich: Arduino – Physical Computing, 6 ECTS,

-Steuerung eigenständiger interaktiver Objekte

-interaktive Installationen

Kommentar

Der wechselseitige Einfluss von digitalen Medien und Architektur führt zur zunehmenden Verschränkung von architektonischem und digital vernetztem, medialem Raum. In der Architektur kann eine Entwicklung von mobilen „Interface“ - Anwendungen hin zu räumlichen und Objekt bezogenen Anwendungen mit integrierten digitalen Systemen zur Vernetzung der physischen und der digitalen Wirklichkeit beobachtet werden.

In Architektur integrierte Schnittstellen (Sensoren, Screen, Display) ermöglichen Kommunikation und verarbeiten interaktive Zugriffe, wie Gesten, Bewegung oder physikalische Veränderungen der Umgebung (Licht, Schatten, Schall, Temperatur, Wind). Daraus ergeben sich neue Herausforderungen für die Gestaltung von Architektur mit integrierter Technik. Der Mensch als Bezugsgröße mit seinen physiologischen und psychologischen Parametern ist Ausgangspunkt der Gestaltung gebauter und medialer Wirklichkeit. Die individuelle Steuerung von Fassadenelementen ermöglicht Interaktion und Kommunikation zwischen öffentlichem und privatem Raum oder aktuellem und virtuellem Raum.

Räumliche Kontexte mit konkreten Anforderungen der sozialen Kommunikation und individuellen Interaktion werden im Rahmen des Projektes theoretisch und entwurfsorientiert untersucht.

Eine Exkursion ist geplant.

Leistungsnachweis

Bewertung:

Idee und mündliche Präsentation: 50%

Poster Dokumentation: 30%

Prototyp: 20%

3440124 Exploring Interactive Theatre

E. Hornecker, M. Honauer, P. Fischer

Veranst. SWS: 10

Projekt

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

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

Bemerkung**Semesterwochenstunden:**

Medieninformatik/ Computer Science & Media/ HCI: 10 SWS

Produkt-Design: 12 SWS

MediaArchitecture: 12 SWS

Medienkunst/-gestaltung: 4 SWS

Leistungspunkte:

Medieninformatik/ Computer Science & Media/ HCI: 15 ETCS

Produkt-Design: 18 ETCS

MediaArchitecture: 18 ETCS

Medienkunst/-gestaltung: 6 ETCS

Maximale Teilnehmer:

Medieninformatik/ Computer Science & Media/ HCI: 4

Produkt-Design: 2

MediaArchitecture: 1

Medienkunst/-gestaltung: 2

Kommentar

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

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

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

Medienkunst/-gestaltung:

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

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

Voraussetzungen

Medieninformatik/Computer Science & Media/HCI:

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

Must-haves:

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

Nice-to-haves:

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

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

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

Must-haves:

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

Nice-to-haves:

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

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

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

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

Must-haves:

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

Nice-to-haves:

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

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

Leistungsnachweis

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

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

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

4445137 Interface Design 3 - Tangible Interfaces with Printed Electronics and 3D-MID

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 23.10.2014

Kommentar

Conceptual and practical Methods of Art & Design are applied to research questions in the area of human-computer interaction in architectural and urban settings. Concepts for interactive and tangible devices, spaces and applications will be developed. Prototypes showing the functionality of these concepts will be realized and discussed in the course.

The focus of the project will be on how we can use emerging technologies in the fields of printed organic electronics and 3D-MID technologies to develop new services for the digital world and the Internet of Things.

As a starting point we will use the form & function platform "fingies" which was developed by the Interface Design Group. In the first weeks we will get familiar with the platform and build a networked light and sound installation. It is strongly recommended to visit at least one of the accompanying "Fachmodule" of the Interface Design Group.

Current developments in HCI will be introduced. This course is also open for students wishing to perform initial research, and who want to develop concepts for their Master thesis in the next semester.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design bei: Michael Markert, Gabriel Rausch, Martin Schied, Johannes Deich

Leistungsnachweis

1) Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.

2) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts wird im PDF Format auf CD oder DVD erwartet.

4445138 Society of Networked Things

N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 21.10.2014

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 22.10.2014

Bemerkung

Please send your application by email with the Subject *Society of Networked Things* to: shepard6 (ät) buffalo.edu

- Your full name
- Your study program and semester (Studienprogramm und Fachsemester)
- Student number (Matrikelnummer)
- Valid email address @uni-weimar.deWhy?
- A paragraph describing:
 - why you want to take this course,
 - what technical skills and experience you have in this area, and
 - what other courses you plan on taking this semester

Kommentar

By the year 2020 the number of network-enabled “things” is projected to reach 50 billion, or 7 for each person on the planet. As networked things become more commonplace, machine-to-machine (M2M) communications will outnumber those of human-to-machine (H2M) and human-to-human (H2H) communications over the Internet. This has profound implications for the nature and place of things in human habitats and our interactions with and through them in the course of our daily lives.

- What happens when humans become a minority on the Internet?
- What new qualities might this emerging society of networked things exhibit?
- How might we imagine alternative relations between people and things within such a society?

This studio will investigate the social, spatial and political implications of these questions through the creation of a collective installation composed of individual, network-enabled things. We will explore and problematize simple behaviors of responsive things (for example: plants that tweet when they need water, a light bulb that indicates a coming storm by changing color) and study how these behaviors gain complexity not only in their networked interactions with each other, but also through embodied interactions with people in space.

- Conceptual development and realization of a working prototype (70%),
- regular and active participation in studio critiques and discussions (15%),
- documentation of all work in digital formats (15%)

Lecturer: Mark Shepard

Voraussetzungen

Basic knowledge of (or co-registration in courses on)

- electronics,
- physical computing (Arduino YUN),
- programming (Processing),
- server-side programming (Node.js).

Theoriemodule

Architekturtheorie

1724301 Bauhaus-Argumente

I. Weizman

Veranst. SWS: 2

Vortrag

Do, Einzel, 19:00 - 21:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 23.10.2014 - 23.10.2014
 Do, Einzel, 19:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, 30.10.2014 - 30.10.2014
 Do, Einzel, 19:00 - 21:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 13.11.2014 - 13.11.2014
 Do, Einzel, 18:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, 27.11.2014 - 27.11.2014
 Do, Einzel, 18:00 - 21:00, 11.12.2014 - 11.12.2014
 Do, Einzel, 18:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, 22.01.2015 - 22.01.2015
 Do, Einzel, 18:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, 29.01.2015 - 29.01.2015

Kommentar

Bauhaus-Argumente ist eine Vortragsreihe des Bauhaus-Instituts für Geschichte und Theorie der Architektur und Planung. Sie lädt zu einer öffentlichen Diskussion zwischen international anerkannten Fachleuten und Theoretikern verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen ein. Die Vorträge stellen neue Forschungsprojekte in für die Architektur relevanten Fächern vor und sollen neue Impulse für Zusammenarbeit und Austausch in der wissenschaftlichen Arbeit international, sowie innerhalb der Universität geben. In der Idee, durch Streitgespräche und Streitbarkeit, Gedanken über Zeitgeschehen, Politik und Kultur mit Positionen und Forschungen zur Geschichte des Ortes und der Institution Bauhaus zu verbinden, erhebt diese Serie den Anspruch auf Aktualität.

1724304 Emigrée architects. Politics and identity in exile.

I. Weizman, C. Pappelau

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 07.11.2014 - 06.02.2015

Bemerkung

Please join Forschungskolloquium „Mit anderem Blick“ on 23rd/24th of October (see program) and the lecture Bauhaus ARGUMENTE on October 30th 2014 (see program).

Kommentar

This seminar studies artists and architects, mostly German and Austrian, who were forced into exile between 1933 and 1945, fleeing the prosecution of the national socialists. Through documentary portraits and historical reconstructions we will aim to narrate the complex reality of positions and life in exile. The task of exploring historical simultaneities, and recording narratives of exile and mapping the way itineraries of exile and migration exemplifies a challenge to conventional historiographies of art and architecture. Archives have to be re-visited, documents have to be analyzed, reconstructed and interpreted. New media and formats of observation, dialogue and intervention have to be applied, and new conceptual and curatorial ideas are required to communicate this research.

Although the geographical scope of narratives of migration for research is open, we will give particular attention to research how principles and practices of Modernism became part of architectural discourse in the 1930s and wartime Britain. We will study the role of arriving émigrés after 1933 in promoting the cultural project of modernity and their relation to already existing avant-garde movements and their various personal fates, developments and questions of identity.

This seminar will also prepare for a research project in the summer semester 2015 which will include a research trip to the United Kingdom.

Auftaktveranstaltung ist der 23.-24.10.14 Workshop Open Crit. Beginn des Seminars 07.11.14

Leistungsnachweis

Referat/Essay

1724305 Internationale Architektur, 1923

N. Korrek

Veranst. SWS: 4

Ausstellung

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 21.10.2014 - 02.02.2015

Kommentar

Rekonstruktion einer Ausstellung

Das Seminar wird sich mit der Ausstellung »Internationale Architektur« beschäftigen, die Walter Gropius 1923 im Rahmen der großen Bauhaus-Ausstellung organisiert hatte. Diese Ausstellung war dem eigentlichen Ziel des Bauhauses, dem »großen Bau« gewidmet, der ja nicht nur eine Metapher war. Wie sich Gropius die »neue Architektur« vorstellte, beschrieb er gegenüber dem Cheftheoretiker der tschechoslowakischen Avantgarde Karel Teige: »Ich gehe mit ihnen konform, dass in der Architektur die neue Bewegung des Konstruktivismus und eine dynamische Auffassung in der Gliederung der Baumassen frei von Ornament und Profil der richtige Weg sind und in diesem Sinne wollen wir auch die Ausstellung gestalten«.

Heute wissen wir, dass diese Ausstellung den Beginn einer Entwicklung markierte, die später den Namen »International Style« erhalten sollte. Erstmals wurden in der Ausstellung am Weimarer Bauhaus Werke der drei Großen der modernen Architekturszene der nächsten 50 Jahre – Walter Gropius, Ludwig Mies van der Rohe und Le Corbusier – zusammengeführt. Sigfried Giedion wurde durch seinen Ausstellungsbesuch zum einem flammenden Bekenntnis zur »Architekturmoderne« angeregt. Was ihm damals in der Schweiz noch verübelt wurde. Dagegen zeigte sich Erich Mendelsohn von den »Weimarer Volksbelustigten«, wie er die Ausstellung bezeichnete, weniger angetan. Es gibt also gute Gründe, sich der Rekonstruktion der Ausstellung »Internationale Architektur« erneut zu widmen und die Ergebnisse wissenschaftlich festzuhalten.

Leistungsnachweis

Referat/Essay

1724307 Räume stehlen. Architektur im Zeitalter technischer Reproduzierbarkeit

I. Weizman, C. Pappelau

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, wöch., 12:30 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 109, 07.11.2014 - 06.02.2015

Bemerkung

Bitte besuchen Sie das Forschungskolloquium „Mit anderem Blick“ am 23./24. Oktober (siehe Programm) und den Bauhaus ARGUMENTE Vortrag am 30. Oktober 2014 (siehe Programm).

Kommentar

Neue Technologien, Erfindungen und Innovationen, Serien- und Massenproduktionen und Medien der Vervielfältigung haben Architektur selbst zu einem Medium der Reproduktion gemacht. So wird Architektur durch die Fotografie nicht nur dargestellt und verbreitet, im Wissen um die Sichtweise der Fotografie versucht sie sich auch selbst zu verändern, das heißt, auf das Medium der Fotografie zu reagieren. In ähnlicher Weise verhält sich Architektur zur Akustik indem sie auf die Eigenschaften bestimmter Materialien reagiert und ihnen Räume zuordnet.

Das Verfließen von Einflussnahmen durch die Medien und die Fragen nach ihren rechtmäßigen Autoren brachten neue Rechtsverhältnisse und Schutz-mechanismen hervor, sie haben aber auch Konzepten wie Authentizität, Original, Kopie, Doppelgänger, Fake und Appropriation neue Bedeutung verliehen.

Prozesse des Kopierens führen zum Einen nicht nur zu einer zunehmenden Entmaterialisierung und Entpolitisierung von Entwurfsprozessen und geographischen Räumen, sie werfen auch neue Fragen zum geistigen Eigentum, zum Urheberrecht und zum Patentrecht auf. Die Bedeutung und Bewertung von Kreativität selbst wird in Frage gestellt. Zum Anderen eröffnet sich durch den Akt des Kopierens eine Selbständigkeit des Kopierten, Es besetzt wiederum Räume und organisiert diese neu durch eine virtuelle Authentizität. Oft wird das ursprüngliche Original nicht mehr erkennbar und auch nicht unbedingt notwendig. Die Kopie entwickelt somit paradoxerweise eine eigene Kreativität, die von derjenigen des Originals sich in ihren Voraussetzungen zwar unterscheidet, in ihren Wirkungsmechanismen aber teilweise weit über diese hinausgeht. Eine mögliche Frage ist dabei auch, ob Kreativität als by-product eines Kopierprozesses wiederum eine eigene fast mathematische Wertigkeit besitzt und somit Räume neu zu sondieren und zu re-organisieren in der Lage ist.

Auftaktveranstaltung ist der 23.-24.10.14 Workshop Open Crit. Beginn des Seminars: 07.11.14

Leistungsnachweis

Referat /Essay

1724311 Wenn Blicke stehlen. Eine praktische Untersuchung von Bildrechten im Film.

I. Weizman, W. Höhne, M. Schlaffke, C. Pappelau

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, wöch., 12:30 - 16:45, 07.11.2014 - 06.02.2015

Block, 18.12.2014 - 21.12.2014

Bemerkung

Online-Einschreibung bis 17. Oktober unter: <http://www.uni-weimar.de/poodle>

Bitte besuchen Sie das Forschungskolloquium „Mit anderem Blick“ am 23./24. Oktober (siehe Programm) und den Bauhaus ARGUMENTE Vortrag am 30. Oktober 2014 (siehe Programm).

Kommentar

Am Ende des 19. Jahrhunderts begriffen Philosophen, Künstler und Literaten die Fotografie noch als eine Bedrohung der Kunst. Fotografie konnte Ihrer Meinung nach nicht zu den ‚wahren‘ Künsten gehören, denn man sah in der Kamera nicht mehr als einen einfachen Registrierapparat. Diese kritischen Einschätzungen und die generelle Ablehnung des Mediums nahmen einen besonders harschen und durchgreifenden Ton an als der Fotografie auch noch ein gewisser Diebstahl – also ein rechtliches Vergehen – vorgeworfen wurde. Dem Akt des Fotografierens wurde eine latente Aggressivität unterstellt. Entweder schien der Blick der Kamera in eine private Sphäre – eine Seele – einzubrechen, sich an ihr zu bedienen und diese zu verzerren oder ihr wurde nachgesagt, sie würde ein öffentliches Eigentum unrechtmäßig privatisieren. Heute regulieren urheber- und persönlichkeitsrechtliche Gesetze die Filmkunst und die Arbeit mit dokumentarischen Medien. Entstanden ist eine Praxis, in der Künstler und Autoren die Konfrontation mit ‚rechtlich geschütztem Material‘ meiden.

Dieses Seminar wird sich durch dokumentarische Filmarbeiten mit Fragen zu Bildrechten, Werken und Ausstellungen im öffentlichen Raum sowie mit Problemen des Schutzes geistigen Eigentums in den Künsten, Medien und der Architektur beschäftigen. Der Kurs beinhaltet eine Einführung in die Grundlagen der Videoproduktion und einen Workshop zu Formen des gesprochenen Kommentars im dokumentarischen Film (Markus Nechleba, Dozent an der DFFB und der HFF München).

Das Seminar kann nur in Kombination mit dem Seminar "Räume stehlen. Architektur im Zeitalter technischer Reproduzierbarkeit" belegt werden.

Voraussetzungen

Voraussetzung zur Teilnahme an der Veranstaltung: Aneignung von E-Learning Tools (Moodle, Adobe Connect)

Leistungsnachweis

Referat: Präsentation zu einem Thema aus dem Problemfeld der Vorlesungen

Hausarbeit: Realisierung eines Filmessays

1724313 Zur Geschichte der Bauhaus-Universität Weimar**N. Korrek**

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, 20.10.2014 - 27.10.2014

Mo, Einzel, 17:00 - 18:30, Coudraystraße 11 C - Seminarraum/Hörsaal 001, 03.11.2014 - 03.11.2014

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, 10.11.2014 - 02.02.2015

Kommentar

In Vorlesungen soll die Entwicklung der heutigen Bauhaus-Universität von einer privaten Kunstschule zur modernen Universität besprochen werden. 70 Jahre nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges wird der Stunde Null 1945 besondere Beachtung geschenkt.

Im Jahre 1860 gründete Großherzog Carl Alexander eine privat finanzierte Kunstschule, an der zunächst Maler, später auch Bildhauer ausgebildet wurden. Unter seinem Nachfolger wurde diese Kunstschule verstaatlicht und 1910 zur Hochschule ernannt. Bereits 1902 eröffnete der belgische Maler, Kunsthandwerker und Architekt Henry van de Velde in einem Atelierhaus der Kunstschule sein Kunstgewerbliches Seminar, aus dem sich eine selbständige Kunstgewerbeschule entwickeln sollte, die zum Wegbereiter des Staatlichen Bauhauses wurde. Am Bauhaus, der Vereinigung der ehemaligen Kunsthochschule und der Kunstgewerbeschule, reformierte der Architekt Walter Gropius nach 1919 die Kunstpädagogik, indem er unter der Ägide der Architektur alle gestalterischen Disziplinen zusammenführte. Nachdem das Bauhaus seine Arbeit in Dessau fortsetzte, wo es als moderne Hochschule für Gestaltung weltweite Bedeutung erlangen sollte, stand die Hochschule unter Leitung des Architekten Otto Bartning, der erstmals in Weimar eine reguläre Architekturausbildung anbot. Nach 1930 gelang es den Nationalsozialisten in Thüringen den Architekten und »völkischen Vorkämpfer« Paul Schultze-Naumburg als Direktor der Weimarer Kunstlehranstalten einzusetzen, der die Ausbildung radikal an der völkisch-nationalen Blut-und-Boden-Ideologie ausrichtete. Nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs baute der Architekt Hermann Henselmann unter der sowjetischen Besatzungsmacht die Hochschule neu auf. Anknüpfungspunkte sah er anfangs auch beim Bauhaus. Entsprechend den Erfordernissen des Wiederaufbaus wurde die Hochschule jedoch dem Ministerium für Aufbau unterstellt und die Abteilung Bildende Künste aufgelöst. Ab dem Jahre 1954 entwickelte sich die Weimarer Hochschule zu einer »Universität des Bauens« in der DDR, die sich vor allem durch ein breites Spektrum bau- und baustoffwissenschaftlicher Fachgebiete auszeichnete. Mit der politischen Wende 1989 begann eine inhaltliche Neuorientierung, die auch den künstlerischen Traditionen der Hochschule Rechnung trug. Der viel zitierte Leitsatz »Kunst und Technik – eine neue Einheit« wurde 1996 durch die Namensänderung in Bauhaus-Universität Weimar erneut zum Credo der Schule erklärt.

Leistungsnachweis

Referat, Essay

1724417 Bauhaus Workshops - Open.Crit. Borderline Conflicts**E. Bachhuber, F. Eckardt, B. Schönig, I. Weizman**

Veranst. SWS: 2

Workshop

Do, Einzel, 15:15 - 20:30, Coudraystraße 13 B - Hörsaal 3, 13.11.2014 - 13.11.2014

Fr, Einzel, 09:15 - 18:30, Coudraystraße 13 B - Hörsaal 3, 14.11.2014 - 14.11.2014

Kommentar

Workshop with Teddy Cruz, Fonna Forman (UC San Diego, Department of Visual Arts)

Nourished by change, the city and its architecture have a dynamic condition of networked intervention. As such, the analysis of spatial practices, politics and media is also a relational practice in which a multiplicity of actors and disciplines operate in a multivalent cultural field: NGOs, local associations, developers, dissidents, aspiring politicians and celebrity do-gooders.

The idea of this Open Crit is to share ideas and projects that reflect on forms of knowledge about contemporary culture, its various representations and mis-representations and their impact on the public realm. This workshop offers a forum for students from all disciplines of the university to present their work – resolved or unresolved, built or unbuilt, complete or incomplete – to encourage the exchange of ideas among them.

The workshop will be introduced by a reading seminar, an evening lecture and a late night dining event in which we will begin to discuss multiple political, cultural, economical and urban realities in order to speculate about possible forms of intervention in the city and its discourses.

The workshop is open to all members of the university and to the public.

Call for Entries:

Students from all disciplines of the university are invited to submit work. Projects, questions and ideas of all types, either theoretical or real, and executed in any medium are welcome. Depending on the number of submissions and the schedule of the workshop, works will be selected for a 10 minute presentation.

Please send a project description of not more than one A4 page to Prof.(jun) Dr. Ines Weizmanines.weizman@uni-weimar.de.

Registration deadline: 31. October 2014

Leistungsnachweis

Erwartet werden: Projektbeschreibung (siehe Call for Entries im Programm der Veranstaltung), Teilnahme am Blockseminar, Testat

1724418 Positionen der Architekturtheorie

J. Stabenow

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 24.10.2014 - 06.02.2015
 Mi, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 12.11.2014 - 12.11.2014
 Mi, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 19.11.2014 - 19.11.2014
 Mi, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 03.12.2014 - 03.12.2014
 Fr, Einzel, 11:00 - 12:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 20.02.2015 - 20.02.2015

Bemerkung

Der Beginn der Vorlesung ist am 07.11.2014.

Die Termine am Fr, 14.11., 21.11. und 05.12.2014 entfallen und finden am Mi, 12.11., 19.11. und 03.12.2014 in der Zeit von 15.15 - 16.45 Uhr statt.

Kommentar

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

Wie die Architektur selbst, unterliegt auch die architekturtheoretische Reflexion einer historischen Entwicklung. Demgemäß wird die Vorlesung die Themen, Probleme und Begriffe der Architekturtheorie in historischer Perspektive behandeln. Dabei werden zum einen die bestimmenden Entwicklungslinien in chronologischer Folge herausgearbeitet, zum anderen ausgewählte Problemfelder epochenübergreifend erörtert. Nach einem Überblick

über grundlegende Positionen der älteren Theoriegeschichte werden die architekturtheoretischen Debatten des 20. Jahrhunderts im Mittelpunkt der Vorlesung stehen. Gemeinsam mit den Texten werden immer wieder auch die Werke der jeweils zeitgenössischen Architektur thematisiert, um Theorie und Praxis, Geschriebenes und Gebautes aneinander überprüfen zu können.

Leistungsnachweis

Die Vorlesung wird mit einer schriftlichen Prüfung abgeschlossen.

Gestalten im Kontext

1724107 Architekturkommunikation

B. Rudolf

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 108, 20.10.2014 - 02.02.2015

Bemerkung

Dieses Seminar wird von Frau Dipl.-Psych. Abel angeboten.

Darstellen im Kontext

Kulturtechniken der Architektur

Stadtsoziologie

1724415 Urban Sociology (Introduction)

F. Eckardt

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, 20.10.2014 - 16.02.2015

Kommentar

Life in German cities has undergone substantial changes in the last decade. Not only the East German cities had to address new challenges after the reunification of the German nation in 1990, but also the West German cities had to reformulate their place in the complex urban networks. Cities are mirroring wider changes in German society where new social and political developments can be observed. Economic and cultural globalization has had a major impact on many aspects of urban life. This lecture will give an overview about major developments in German cities since the German reunification in 1990. It will provide both a sound source of information on the most important issues of German society and reflect important discussion of the international debate on urban studies. After delivering a historical overview of German cities, basic concepts of urban sociology will be developed by discussing subjects like gentrification, segregation, migration, life style diversity and others. The lecture provides an insight view into classical theories of urban sociology as deriving from Max Weber, Georg Simmel and the Chicago School.

Richtet sich an: Advanced Urbanism, Europäische Urbanistik, IPP/Urban Heritage, MediaArchitecture, Master Urbanistik

Termin: montags 17:00 bis 18:30 Uhr, erster Termin 20. Oktober 2014

Registration at the first meeting

Leistungsnachweis

Klausur

1724419 Aesthetics of discomfort - Two days of leaving our comfort zone**F. Eckardt**

Veranst. SWS: 2

Blockveranstaltung

Sa, Einzel, 07:30 - 18:30, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 15.11.2014 - 15.11.2014

So, Einzel, 07:30 - 18:30, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 16.11.2014 - 16.11.2014

Kommentar

The design of the train was also the design of the train wreck.

Discomfort challenges the certainty of our everyday lives; unease may release defiance. So, our world is designed to provide comfort and convenience. What makes me feel uncomfortable? What would the uncomfortable look like? Under what circumstances do I appreciate the state of discomfort?

In this two-day seminar, will design experiments that modify the convenience surrounding us to explore the aesthetics of discomfort. The seminar will follow up on the conference "Urban Minorities", where we will present our project "New Cairo Case".

Richtet sich an: Advanced Urbanism, Europäische Urbanistik, IPP/Urban Heritage, MediaArchitecture

Dozenten: Nele Brönnner, Willy Sengewald

Termine: 15. und 16. November 2014 (ganztägig)

Registration via E-Mail to nelebroenner@gmail.com

Fachmodule**Gestalten im Kontext****Darstellen im Kontext****1432320 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D****A. Kästner**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 13.10.2014 - 30.01.2015

Bemerkung

Einschreibung findet am 16. Oktober 2014 um 09:00 Uhr an der Professur Darstellungsmethodik statt.

Kommentar

Modellier-, Texturier- und Beleuchtungswerkzeuge und -techniken, besondere Problematik komplexer und organischer Formen (Menschen, Bäume) Das Modul besteht aus zwei Teilmodulen 1. Grundlagenmodul Anhand unterschiedlich komplexer selbst erzeugter und teilweise gegebener 3D-Geometrien werden typische Arbeitsweisen zur Erzeugung, Texturierung und Ausleuchtung dreidimensionaler Objekte erlernt. Die Vorgehensweise wird bei jedem Problemkreis protokolliert und gemeinsam mit den visualisierten Themenergebnissen in Form eines zu bewertenden Beleges abgegeben (pdf+c4D-Dateien). 2. Präsentationsmodul Die entstandenen Einzelleistungen der Teilnehmer werden am Ende zu Szenen arrangiert, deren Visualisierungen als Abschlußleistung den Beleg

komplettiert. Diese Visualisierung ist in der Regel eine Cubic VR-Szene, in der ein interaktiver virtueller Rundgang durch das komplexe Gesamtergebnis präsentiert wird. Teilmodul 1 kann ohne Teilmodul 2 belegt werden. Teilmodul 2 ohne Teilmodul 1 nur, wenn als Arbeitsgegenstand ein eigener Entwurf vorliegt und ausreichend C4D-Kenntnisse vorliegen.

Voraussetzungen

Vordiplom Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

Medieninformatik

4556228 Virtual Reality

B. Fröhlich, A. Bernstein, A. Kunert

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, die jeweiligen Termine für die Übungen werden separat bekanntgegeben., ab 14.10.2014

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Projektraum VR-Labor 008, Übungsgruppe 1, ab 20.10.2014

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Projektraum VR-Labor 008, Übungsgruppe 2, ab 20.10.2014

Mo, Einzel, 15:15 - 24:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 20.10.2014 - 20.10.2014

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Projektraum VR-Labor 008, Übungsgruppe 3, ab 24.10.2014

Mo, Einzel, 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 27.10.2014 - 27.10.2014

Kommentar

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

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

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

Die Veranstaltung wird englischsprachig angeboten.

Voraussetzungen

Basic knowledge of computer graphics is recommended. Programming skills in Python are helpful for the lab classes

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende, bewertete Übungen, Abschlussprojekt, mündliche Prüfung Participation in lab classes (graded), final project and oral exam.

Digitale Planung

1724315 Algorithmic Architecture Advanced - Integrated Design

M. Proll, D. Donath, L. Hartung

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, wöch., 13:30 - 17:00, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 24.10.2014 - 06.02.2015

Bemerkung

Freitag, 13:30 – 17:00 Uhr

Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003

Abgabeleistung: Digitales Modell, Dokumentation

Kommentar

Im Seminar werden Ansätze erarbeitet, um Analysemethoden von Fachingenieuren in den architektonischen Entwurfsprozess zu integrieren. Ziel ist es, Formen auf Basis von Performancekriterien (wie z.B. Statik, Energie, Kosten) erzeugen zu können. Hierzu werden in einer ersten Phase werden Stehgreifentwürfe in Grasshopper für Rhino parametrisiert. Dieses parametrisierte Modell dient als Ausgangspunkt zur Erstellung von Schnittstellen zu verschiedenen Analysetools (Tragwerksanalyse, Energieverbrauch, Sonneneinstrahlung...). Die Ergebnisse der Analysen fließen in der letzten Phase des Seminars wieder in das parametrisierte Modell ein und dienen als entwurfsbeeinflussende Parameter.

Voraussetzungen

Wird angeboten für den Studiengang Master Architektur.

Umfang: 6 ECTS

1724316 Algorithmic Architecture - Basics of Parametric Modeling

D. Donath, L. Hartung, N.N.

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, wöch., 09:00 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 24.10.2014 - 06.02.2015

Bemerkung

Freitag, 09:00 - 12:30 Uhr

Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003

Abgabeleistung: Digitales Modell, Dokumentation

Kommentar

Lehrende: Lukas Veltrusky, Prof. Dirk Donath

Im Seminar werden die Grundlagen zum Erstellen parametrischer Geometriemodelle vermittelt. Ziel ist es, das notwendige mathematisch-geometrische Grundverständnis zu erlernen, um später flexibel Lösungen für komplexe architektonische Problemstellungen zu finden. Als Werkzeug für die Vermittlung dieser Grundlagen dienen die Modelliersoftware Rhino3D und das Plugin Grasshopper zur Definition parametrischer Modelle.

Voraussetzungen

Wird angeboten für den Studiengang Master Architektur.

Umfang: 6 ECTS

Technische Grundlagen Interface Design

4445712 All Hail The Pixels**M. Schied**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, gerade Wo, 13:30 - 20:30, Marienstraße 7b, Raum 105, 17.10.2014 - 31.10.2014

Fr, unger. Wo, 13:30 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 07.11.2014

Kommentar

Square pixels, round pixels, megapixels, microcropixels. Pixel clouds and pixel clowns.

Hot pixels, cold pixels, dead pixels and their funerals.

The pixelized physical computing course focuses on all kind of elements that can be used or seen as pixels - be it in Architecture on facades, interior design elements, street lighthts or in an experimental display. The course focuses on the prototyping of content displayable on pixels and the realization aspect of pixel based systems.

the course is divided into 4 megapixels:

1. Grids and Pixels - What is a single pixel capable of and how are pixels perceived in larger formations? What can be used as a pixel? Generative Design of Patterns and repeating structures. Experimental systems are done using the well known "Processing" environment.
2. Choreography - What can be done with the developed Systems? How can you represent movements and patterns in a digital system? Concepts to animate the structures and systems are developed.
3. Spacial aspects and realizations. How to transfer digitally prototyped concepts to a real object, e.g. a Building's Facade.
4. Technical Prototype. How does an individual (Pix)Element work in detail? Build one element as a physical working prototype. We will use the Arduino environment and popular electromechanical components to make them.

Leistungsnachweis

Active participation, presentation, documentation.

4445713 Interaktive Klangprogrammierung**R. Diaz**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Marienstraße 7b, Raum 105, ab 22.10.2014

Kommentar

Lehrender: Rodrigo Diaz

Die Lehrveranstaltung "Interaktive Klangprogrammierung" widmet sich an Studieninteressierte und Studierende, welche einen begreifbaren Einstieg in die interaktive Klangprogrammierung- und Gestaltung suchen.

Der Kurs vermittelt durch Einbeziehung der Informationsaustausch- und Lehrplattform: Medien-Wiki, der Unterstützung kreativer Aufgabenstellungen, den theoretischen und praktischen Auseinandersetzungen der Lehrinhalt für die programmatische Entwicklung interaktiver Musik.

Das Medien-Wiki stellt hierfür die konzeptionelle Grundlage der Lehrvermittlung zur Verfügung. Sämtliche Materialien der Lehre, der Studierenden werden multimedial aufbereitet und zusammengestellt.

Die Studierenden erwerben die notwendigen Fachkompetenzen in der OpenSource Entwicklungsumgebung PureData. Darüber hinaus behandelt der Kurs folgende Schwerpunkte:

- Grundlagen der Wahrnehmung und Psychoakustik
- Grundlagen in Datenstromorientierte Programmierung (data flow programming), Interaktion und Musik
- Signal-Generatoren, Additive and Wavetable-Synthese, Sampler
- FM und AM, Tonmodulation.
- Erweiterte PureData Syntax (midi messages, control objects, dollar signs und mehr)
- OpenSoundControl OSC, PureData extern-zugriff
- Controlling environment: PureData kommuniziert mit dem Arduino und OSC kompaiblen Oberflächen.

- GraphicEnvironmentForMultimedia (GEM), Einfache und erweiterte Video Manipulation (matrix transformationen)
- Einfache und erweiterte Motion-Detection, Reactivation, OpenCV und Grundlagen der Computer-Vision.
- Blob-Erkennung und Farb-Tracking; diverse externe Libraries für Mustererkennung.
- Einleitung in Fourier-Transformation, das Frequenzspektrum, time-domain und frequencydomain representations. Spektralmanipulation à la metasynt; Bilder werden Töne und Töne werden Bilder
- Granular-Synthese / flocks. Mikrostrukturen von Ton und ihre Interaktion zu Video. Einführung in Partikel-Systeme
- InteractiveSwarmOrchestra, Boids und cellular automata
- Kollaboration und Mapping, Analyse des Oliver's Silent Percussion Patches. Die Benutzung des TCP Protokolls
- Live electronics, Erstellung eines einfachen Servers für Kollaboration
- Improvisation in kontrollierten Umgebungen: eine Überprüfung aktueller live-electronic Stücke und Installationen
- Projekt-Konsultation / Abschlusspräsentation der Projekte

Voraussetzungen

1. Computer (vorzugsweise ein Laptop mit integrierter Webcam). 2. A game controller (ps3 controller, wii mote, etc) oder ein Smartphone.* 3. Arduino. *Optional, aber empfehlenswert.

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme. Abschlussprojekt.

4445714 Responsive Webdesign – Crash Course

G. Rausch

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, Einführungsveranstaltung Es folgen Blockveranstaltungen; Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben, 20.10.2014 - 20.10.2014

Bemerkung

Blockveranstaltung

Weitere Termine werden beim 1. Treffen bekannt gegeben

Kommentar

Der Kurs richtet sich an alle Studierenden, die schon erste Erfahrung in den Grundlagen-Technologien der Web-Entwicklung haben (HTML, CSS, JavaScript-Basics...) und an der weiteren Professionalisierung ihrer Interface-Designs interessiert sind.

Der gestaltungsorientierte Kurs wird dabei die aktuellen Probleme und Lösungen bei der Entwicklung von Web-Interfaces für sämtliche Endgeräte untersuchen. Der Begriff „Responsive Design“, der durch einen Artikel von Ethan Marcotte geprägt wurde, ist mittlerweile als Synonym für die mobile Optimierung geworden und beherbergt ein ganzes Toolset an technischen und gestalterischen Lösungsansätzen, um ein Interface-Design für eine möglichst große Endgerät-Zielgruppe zu optimieren. Der Kurs wird diese Lösungsansätze untersuchen und dabei auch feststellen, dass das „Responsive Design“ nicht der Weisheit letzter Schluss ist und für eine optimale Interface-Entwicklung weit mehr nötig ist, als ein Toolset von Media-Queries.

Nach einer Kurseinführung zu Semesterbeginn wird der Kurs erst im letzten Dritten des Semesters als Blockveranstaltung weitergeführt.

Alle terminlichen Eckdaten und aktuellen Infos werden im Medien-Wiki veröffentlicht:

<http://www.uni-weimar.de/medien/wiki/IFD:Start>

Voraussetzungen

Die Bewerbung für eine Teilnahme am Kurs muss bis zum 10. Oktober per E-Mail mit dem Betreff "Bewerbung" und folgenden Angaben an gabriel.rausch(at)uni-weimar.de gesendet werden: Name, Fachrichtung und Fachsemester Matrikelnummer, Angabe der geltenden Prüfungsordnung, Erwartungen zum Kurs (kurz). Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Zugehörigkeit zur Fakultät/des Studiengangs und ggf. die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs

Leistungsnachweis

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

4445715 Tangible Programming - An Introduction

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 105, ab 24.10.2014

Bemerkung

Die Bewerbung für eine Teilnahme am Kurs muss bis zum 3. November per E-Mail mit dem Betreff: *Bewerbung Tangible Programming - An Introduction* und folgenden Angaben an: johannes.deich (at) uni-weimar.de gesendet werden.

- Name
- Fachrichtung und Fachsemester
- Matrikelnummer
- Angabe der geltenden Prüfungsordnung
- Gültige E-Mail-Adresse @uni-weimar.de (zur Bestätigung der Anmeldung) Warum?
- Erwartungen zum Kurs (kurz)

Sollte es mehr als 20 Bewerber geben, entscheidet die Zugehörigkeit zur Fakultät/des Studiengangs und ggf. die Reihenfolge der Anmeldungen über die Aufnahme in den Kurs. Eine Bestätigung zur Aufnahme im Kurs kommt bis zum 5. Oktober per E-Mail.

Kommentar

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

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

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

Themen:

Grundlagen Interface

- Theoretische Einführung in physikalisch, be-greifbare Benutzerschnittstellen
- User Interface (GUI/TUI/Natural User Interface)
- Tangible Interaction, Wearables- und Ubiquitous Computing
- User Experience

Grundlagen Programmierung

- Praktische Einführung in die Programmierung (Processing/Arduino)

- Vorgeschichte
- Variablen und Bedingungen
- Funktionen/Methoden
- Schleifen
- Arrays
- Objektorientierte Programmierung
- Frameworks

Einblicke in

- Künstlerarbeiten
- Angewandte Fallbeispiele

Leistungsnachweis

Regelmäßige und aktive Teilnahme sowie die Umsetzung einer Projektidee (Anwendung gelernter Inhalte)

Master-Kolloquium Interface Design

J. Geelhaar
Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Kommentar

Presentations and discussion of current themes and on-going master thesis works.

Active participation in the course including a self-researched 20-minute talk about the ongoing thesis work is expected.

Gestaltung medialer Umgebungen

4445304 Principia Textilica

M. Schneider, K. Steiger
Fachmodul

Veranst. SWS: 4

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

Kommentar

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

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

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

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

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

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

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

4445710 We Make Machines Not Art I

D. Hewitt

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7B, Raum 201, ab 20.10.2014

Kommentar

Dies ist eine rigorose Einführung in die Welt der Elektronikbasteln. "We Make Machines Not Art I" schlägt eine Kunst-machen Methodik wo Konzepte und Ästhetik entstehen durch praktische Untersuchung der Materialität der Technik. Durch den Einsatz von Prozessen wie Dekonstruktion; experimentelle Schaltungsaufbau und Reverse-Engineering, sucht dieser Kurs, um die wirtschaftlichen Systeme in elektronischen Technologie eingebettet kritisieren und zu untersuchen, wie diese Auswirkungen Mensch und Natur.

Voraussetzungen

- Anwesenheit und aktive Mitarbeit
- Gruppenarbeit
- Erkennbare Einzelleistung innerhalb der Gruppe

4445711 We Make Machines Not Art II

D. Hewitt

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7B, Raum 201, ab 23.10.2014

Kommentar

Dies ist ein Kurs für Fortgeschrittene in Elektronikbasteln für Studenten, die erfolgreich abgeschlossen haben "We Make Machines Not Art I" (früher "Machines of Perception"). Es baut auf Techniken und

Konzepte aus dem bisherigen Kurs und konzentriert sich speziell auf Ton, Elektromechanik und Fabrikationstechniken. Dieser Kurs bietet einen Ansatz zur künstlerischen Schaffens, in der Begriffe und Ästhetik entstehen durch eine "Bottom-up-Approach" für das elektronische Medium und sieht, wie diese Methodik schwingt mit breiteren Themen der einzelnen Verfahren.

Leistungsnachweis

- Anwesenheit und aktive Mitarbeit
- Gruppenarbeit
- Erkennbare Einzelleistung innerhalb der Gruppe