

Use Scenarios und exemplarischen Click Streams in HTML, PowerPoint oder Flash.

Die dritte Phase dient dem Ausbau des User Interface Click Stream zu einem komplexeren Prototypen, der es erlaubt in eine Testphase einzutreten. In einem Cross Review werden die Teilnehmer gegenseitig die Entwürfe testen und die Ergebnisse protokollieren. Die Testergebnisse werden dann für einen finalen gemeinsamen Review herangezogen, in dem die Entwicklungen noch einmal vom Konzept bis zum Testergebnis betrachtet werden, und die Erfahrungen mit den Verfahren und Werkzeugen ausgetauscht.

Ergebnisse:

Ergebnis des Seminar ist ein abgeschlossenes Konzept, das mit einem Styleguide, Use Cases / Use Scenarios versehen ist, und eine Modellierung des Systems in schriftlicher und prototypischer Form. Zudem ein Testergebnis aus einem Anwendungstest im CrossReview, das es ermöglicht die Annahmen aus Konzept und Entwurf zu überprüfen.

Fachspezifische Grundlagen 2

Axel Roch

"Experiment, Modell, Serie"

1.-3. & 5.-9. &
11.-15. Woche
Montag
13.30-16.30 Uhr
-E.8-
PL:ST
FP:Fachspezifische
Grundlagen 2

Das Seminar setzt sich mit dem Spannungsverhältnis zwischen offenem Experiment und relativ geschlossener Produktion und Distribution kreativer Medien praktisch auseinander. Wie lassen sich neue Märkte methodisch erfinden, anstelle bestehende Märkte zu bedienen? Wie kann man Kunst und Forschung anwenden, marktfähig machen? Wir entwickeln Prototypen, Modelle und Projekte in und für die sogenannten "Creative Industries", d.h. wir wollen singuläre Ideen nicht als Singuläritäten inszenieren, sondern von Anfang an als reale Prototypen für Serien verstehen. Wir erarbeiten uns den komplexen Prozess, von Idee zum Modell, zum Prototyp, zur Kleinstserie und zum Massenprodukt sowohl technisch (STL, Rapid Prototyping, etc.) als auch organisatorisch in der Planung, und die damit verbundenen logistischen und finanziellen Probleme. Ob die Projekte dabei neue Ideen in Mode, Spiel, Unterhaltung, mobiler Kommunikation darstellen oder besser als neue Mischungen derselben projiziert sind, spielt zunächst keine Rolle. Wir suchen methodisch nach dem Neuen, auch als komplexe Mischung des Bestehenden.

Das Seminar wuenscht sich beispielsweise "Media for Pets" (Mobile Phones, Game Consoles, Robots and Interfaces for Cats and Dogs), "Intelligent Furniture", "Interactive Fabrics", "Ambient Design", "New Interfaces for Old Games", "Old Interfaces for New Games", and, of course, "New Interfaces for yet to be developped Games or Media" ...

Literaturliste und Material wird zu Beginn der Veranstaltung ausgehaendigt. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Als ergeizige Vorbereitung mag das Buch "aRt&D, Research and Development in Art", V2_NAi Publishers, Rotterdam, 2005, sinnvoll sein, muss aber nicht.

Kulturtheorie

Jürgen Riethmüller

Kunst und Gesellschaft

1.-3. & 5.-9. &
11.-15. Woche
Freitag
13.30-15.00 Uhr
-1.15-
PL:R
FP:Theorie

In dieser Veranstaltung sollen die zentralen Theorien zum Verhältnis der (angewandten und freien) Künste zur gesellschaftlichen Realität erarbeitet werden.

Im Mittelpunkt soll die gesellschaftlich und historisch konstruierte Seite der Kriterien und Kategorien stehen, um die herum das Kunst-erlebnis in der bürgerlichen Gesellschaft organisiert ist und war. Wie sind die einzelnen Kunstwelten und -systeme organisiert, wie können sich Subkulturen um Kunsterlebnisse gruppieren, hat Kunst eine prinzipiell externe Position, von der aus sie kritisch auf Gesellschaft reagieren kann, inwieweit ist gerade diese Position eine gesellschaftliche Konstruktion?

Literatur:

Theodor W. Adorno: „Resümee zur Kulturindustrie“, in: Ohne Leitbild. Parva Aesthetica. Frankfurt 1967, S. 60-70 | **ders.:** Ästhetische Theorie. Frankfurt/M. 152000 | **Herbert Marcuse:** Die Permanenz der Kunst. Wider eine bestimmte marxistische Ästhetik, in ders.: Schriften IX. Frankfurt 1987, S. 220ff | **Roland Barthes:** „Der Tod des Autors“, in: Fotis Jannidis (Hrsg.): Texte zur Theorie der Autorenschaft, Reclam: Stuttgart, 2000, S. 185-193 | **Pierre Bourdieu:** Die feinen Unterschiede, Frankfurt 1982 | **Peter Bürger:** Theorie der Avantgarde. Frankfurt/M. 1974 | **Guy Debord:** Die Gesellschaft des Spektakels. Hamburg 1978 | **Umberto Eco:** Das offene Kunstwerk. Frankfurt a. M. 1977 | **Stephan Geene:** Money-aided Ich-Design. Techno/logie Subjektivität Geld. Berlin 1998 | **Tony Godfrey:** Conceptual Art. London 1997 | **Die-drich Diederichsen:** „Die Politik der Aufmerksamkeit“, in: Tom Holert (Hrsg.): Imageneering. Visuelle Kultur und Politik der Sichtbarkeit,