

Kennung: MA-HCI-A-6			
Modulname: Künstlerisches Gestalten		Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. V. Wulf	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Praktikum	
Credits/Aufwand: 6 LP / 180h	Anzahl SWS: 3	Studiensemester: 1 (WS)	Modus: Pflichtmodul
Lehrveranstaltungen:	Künstlerisches Gestalten (MA-HCI-A-6)		
Voraussetzungen:	-		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Künstlerisches Gestalten Prüfung		
Kennung: MA-HCI-A-6			
Name Modulelement: Künstlerisches Gestalten/Interface Gestaltung		Dozent: Prof. M. Fleischmann / Dipl.Ing. Arch. W. Strauss	
Credits/Aufwand: 6 LP/ 180h	Umfang V/P: 1 SWS / 2 SWS	Studiensemester: 1 (WS)	Prüfung: Klausur oder mdl. Prüfung
Lernziele:	<p>Kenntnisse/Wissen über Interface, Interaktions- und Partizipationskonzepte und ihrer Gestaltung.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlagen künstlerischer und angewandter Gestaltungssprachen und Kommunikationsprozesse ▪ Strategien der Visuellen Gestaltung (Licht, Schatten, Farbe, Komposition, Blickführung, Bewegung) ▪ Grundlagen Audio-Visueller und performativer Kommunikation (Bild- und Zeichenbegriff, Auditive und Haptische Elemente) ▪ Sensibilisierung der Wahrnehmung, Analyse von Interface Konzepten, geistige Aufgeschlossenheit im Entwurfsprozess. ▪ Multi-vokale Kommunikation, Interaktion und Aufmerksamkeit für Teilnahme, Content in Community Medien <p>Durch die Auseinandersetzungen mit Beispielen künstlerischer Gestaltung sollen die Studierenden in die Lage versetzt werden, Grundzüge Visueller Gestaltung und Sinnhaftigkeit von Kommunikationsprozessen zu analysieren, zu reflektieren und in eigenen praxisorientierten Arbeiten anzuwenden.</p>		
Inhalt:	<p>Der Begriff des Interface beschreibt die Möglichkeiten mit digitalen Medien direkt oder durch digitale Medien vermittelt mit anderen Menschen zu kommunizieren. (Daten und Information generieren, austauschen, empfangen, aufbewahren). Diese Kommunikation verläuft interaktiv oder partizipativ. Digitale Interaktivität ist eine neue Kulturtechnik deren Konzeption und Gestaltung über Gelingen oder Misslingen von Kommunikation entscheidet. Das Modul eröffnet den Studierenden Einblick und Grundlagen in die gestalterisch-wissenschaftliche Analyse und in das Design von interaktiven Medien mit Anwendungen in Kunst, Industrie, Entertainment und Wissenssystemen. Über das Interface muss neu nachgedacht werden. Galt das Interface bislang als Benutzeroberfläche, müssen wir es heute als ein Dispositiv für das Zusammenspiel von Sprechen, Denken und Handeln für die Sichtbarmachung und Vergegenständlichung von Wissen verstehen, das durch Handlungen erzeugt wird. Die Formate der Arbeiten, die im Modul realisiert werden können, reichen von künstlerischen und angewandten Netzarbeiten über spielerische Interventionen in urbanen und medialen Räumen hin zu DJ und VJ Projekten und Installationen.</p>		
Bibliographie:	<p>Moggridge B.: Designing Interactions. MIT Press 2006 Shneiderman B., Plaisant C.: Designing the User Interface, Addison-</p>		

	<p>Wesley, 2004</p> <p>Bonsiepe, G.: Interface-Design neu begreifen. Mannheim 1996, Bollmann</p> <p>Johnson S.: Interface Culture. Wie neue Technologien Kreativität und Kommunikation verändern. Stuttgart 1999</p> <p>Stapelkamp T.: Screen- und Interface Design. Springer Verlag, 2007</p> <p>Seel M.: Ästhetik des Erscheinens. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 2003</p> <p>Fleischmann M., Strauss W.: Interaktive Kunst als Reflektion medialer Entwicklung. In: Informatik-Spektrum. Springer Berlin / Heidelberg 2008</p> <p>Fleischmann M., Reinhard U. (Hrsg.): Digitale Transformationen. Heidelberg, Whois Verlag 2004. Online alle Texte der 54 Autoren: http://netzspannung.org/media-art/publications/digital-transformations/</p> <p>Sommerer C., Jain L.C., Mignonneau L.: The Art and Science of Interface and Interaction Design (Vol. 1) Springer 2008</p>
--	---