

## Technologie: Digital

"Die programmierbare Maschine"  
Einführung in das Programmieren für KünstlerInnen

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Grundstudium > Technologie  
Bisheriges Studienmodell > Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Hauptstudium > Technologie

Nummer und Typ	BKM-BKM-Te.16H.007 / Moduldurchführung
Modul	Technologie
Veranstalter	Departement Fine Arts
Leitung	Gordan Savicic
Anzahl Teilnehmende	9 - 17
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Interesse an der künstlerischen Arbeit mit Programmier- sowie Skriptsprachen und dem Internet, jedoch keine speziellen Voraussetzungen erforderlich.
Lehrform	Workshop mit praktischen Übungen
Zielgruppen	Bachelor DKM
Lernziele / Kompetenzen	<p>Ziel des Workshops ist, erste Einblicke und Erfahrung im Umgang mit Social Media Plattformen und deren Sprachen sowie Protokollen zu erwerben. TeilnehmerInnen sollen anhand von Beispielen künstlerische Fragen bzw. Entwurfsmethoden ihrer eigenen Arbeit auf Code übertragen. Twitter, Facebook, Instagram und viele andere Plattformen generieren täglich eine riesige Anzahl maßgeschneiderter "Streams", welche unseren Alltag als Nutzer ständig begleiten und formen.</p> <p>Wie kann man damit künstlerisch umgehen? Es wird gezeigt, wie man anhand einfacher Anweisungen ein Programm erstellen bzw. verändern kann, welches diese Streams automatisiert bearbeiten und verändern kann. Studierende können sich nach Abschluss der Blockwoche in die Denkweise des Computers als programmierbare Maschine hineinversetzen. Dabei sollen neue Interaktions- und Gestaltungsräume eröffnet werden.</p> <p>Die TeilnehmerInnen verschaffen sich einen Überblick über Netzwerktechnologien und verschiedenen Protokollen im Internet sowie deren Relevanz für künstlerische Projekte wird diskutiert.</p>
Inhalte	<p>Im Unterricht werden grundlegende Aspekte der Programmierung anhand von kurzen Beispielen erläutert. Dabei sollen Problematiken wie z. B. "Wie können KünstlerInnen Programmiercode modifizieren und für eigene Arbeiten aneignen?" bzw. pragmatische Lösungsansätze erarbeitet werden, wobei verschiedene Werkzeuge zum Einsatz kommen. Wir arbeiten mit textbasierten Programmen bzw. Sprachen mit welchen man, Bild, Video oder Textmaterial aus dem Internet oder anderweitigen Quellen auffinden, analysieren und weiterverarbeiten kann. Neben der Linux Kommandozeile und Skriptsprachen wie Python werden auch Grundlagen und Philosophie von Open-Source Software (FLOSS) anhand von praktischen Beispielen thematisiert.</p> <p>Keywords: Internetkultur, Appropriation, Art hacks, Text- und Bildmanipulation, Netzwerkanalyse, Internetprotokolle, Web, HTML, CSS, Skriptsprachen.</p>
Bibliographie /	Die komplette Literaturliste wird am Anfang des Moduls ausgehändigt.

Literatur

Buch: Fun and Software, Exploring Pleasure, Paradox and Pain in Computing, ISBN: 9781623568870, Olga Goriunova  
Buch: Introduction to the Command Line, FLOSS manuals ISBN: 978-1-882114-04-7, Multiple authors  
Buch: DADABOT ISBN: 978-2-97009920-1-5, Nicolas Nova, Joël Vacheron  
Buch: Web Scraping with Python ISBN:978-1-4919-1029-0, Ryan Mitchell

Leistungsnachweis /  
Testatanforderung

Regelmässige, aktive Teilnahme. 80% Anwesenheitspflicht

Studierende der alten Besonderen Studienordnung erhalten 4 Credits, da sie eine Zusatzleistung erbringen müssen. Die Art der Leistung wird von den Dozierenden des Moduls definiert. Sollte die Zusatzleistung nicht oder ungenügend erbracht werden, wird das gesamte Modul als "nicht bestanden" bewertet.

Termine

Blockwoche 44 (1.11.- 4.11.2016), 9:15-17:00 Uhr

Bewertungsform

bestanden / nicht bestanden