

## Vorlesungsreihe "Kein Kino"

Interdisziplinäre Vorlesungsreihe

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Geöffnete Lehrveranstaltungen  
Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Designtheorie > Alle Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-X-1234.17H.001 / Moduldurchführung
Modul	Vorlesungsreihe "Kein Kino"
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Maïke Thies (wissenschaftliche Mitarbeiterin, BA Game Design)
Zeit	Mo 18. September 2017 bis Mo 15. Januar 2018 / 18:30 - 20 Uhr
Anzahl Teilnehmende	maximal 120
ECTS	1 Credit
Voraussetzungen	Keine
Lehrform	Interdisziplinäre Vorlesungsreihe mit Vorträgen und Diskussionsformaten von international renommierten Gästen
Zielgruppen	Geöffnete Lehrveranstaltung für alle Studierenden der ZHdK Die Teilnahme an der Vorlesungsreihe darf sich nicht mit anderen Lehrveranstaltungen überschneiden bzw. muss vorgängig mit dem für die/den Studierende/n zuständigen Studiensekretariat abgesprochen werden. Anmeldungen sind vom 04.09. - 02.10.2017 via ClickEnroll <a href="https://intern.zhdk.ch/?clickenroll">https://intern.zhdk.ch/?clickenroll</a> möglich.
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einblicke in Produktions- und Handlungsweisen internationaler Design-, Kunst- und Kulturschaffender</li> <li>- Kennenlernen von innovativen Produkten / interdisziplinären und transmedialen Produktionsformaten in den Bereichen Design, Videokunst, Games, Musik und Social Media</li> <li>- Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Fragestellungen, die den Begriffen Interdisziplinarität, Interaktion, Partizipation, Raum, Storytelling, Analog/Digital im Besonderen Rechnung tragen</li> </ul>
Inhalte	<p>Die Vorlesungsreihe "Kein Kino" richtet sich an ein interdisziplinäres Publikum. Im Fokus der Reihe steht die Auseinandersetzung mit Haltungen, Strategien und Handlungspraktiken, die dem Medien-, Musik- und Design-Diskurs entlehnt sind. Die vortragenden Expertinnen und Experten legen projektbezogen ihren Ideenfindungsprozess, ihre Produktionspipeline und ihre theoretische Fundierung offen und laden ein zur kritischen Auseinandersetzung mit dem präsentierten Material.</p> <p>Die Vorlesungsreihe führt drängende Themen aus den Bereichen Game Design, Videokunst, Social Media und Komposition für Film, Theater und Medien mit der Absicht zusammen, ausgewählte Trends in Kunst, Kultur und Design aufzuzeigen, deren gesellschaftstransformierende Kraft zu diskutieren und Schnittstellen zwischen den einzelnen Teilbereichen sichtbar zu machen.</p> <p>Die Reihe versteht sich als Einladung zum Wissensaustausch und soll Impulsgeber für disziplinübergreifende Projekte sein.</p>

Bibliographie / Literatur	Der Versand von Literaturhinweisen und ausserschulischen Veranstaltungsevents erfolgt themenbezogen.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Präsenz, aktive Teilnahme (80% Anwesenheit)
Termine	Die Vorlesungsreihe findet jeweils montags vom 18. September 2017 bis 15. Januar 2018 statt. Keine Vorlesung an folgenden Terminen:  23. Oktober 2017 20. November 2017
Dauer	18:30 bis 20:00 Uhr (1,5 Stunden)
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden