

Vorlesungsreihe "Kein Kino" (gLV)

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-1234.18H.001 / Moduldurchführung
Modul	Vorlesungsreihe "Kein Kino"
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Maike Thies (wissenschaftliche Mitarbeiterin, BA Game Design)
Zeit	Mo 24. September 2018 bis Di 8. Januar 2019 / 18:30 - 20 Uhr
Anzahl Teilnehmende	maximal 120
ECTS	1 Credit
Voraussetzungen	Für DDE-Bachelor-Studierende: Keine Für Studierende anderer Studiengänge bzw. Vertiefungen der ZHdK erfolgt die verbindliche Einschreibung im Rahmen der geöffneten Lehrveranstaltungen via ClickEnroll. 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 3.9. - 3.10.18 via ClickEnroll https://intern.zhdk.ch/?clickenroll möglich.
Lehrform	Interdisziplinäre Vorlesungsreihe mit Vorträgen und Diskussionsformaten von international renommierten Gästen
Zielgruppen	Alle Studierenden der ZHdK
Lernziele / Kompetenzen	- Einblicke in Produktions- und Handlungsweisen internationaler Design-, Kunst- und Kulturschaffender - Kennenlernen von innovativen Produkten / interdisziplinären und transmedialen Produktionsformaten in den Bereichen Design, Videokunst, Games, Musik, Tanz und Social Media - Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Fragestellungen, die den Begriffen Interdisziplinarität, Interaktion, Partizipation, Raum, Storytelling, Analog/Digital im Besonderen Rechnung tragen
Inhalte	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-, Tanz-, 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. Die Vorlesungsreihe führt drängende Themen aus den Bereichen Game Design, Videokunst, Social Media, Tanz, Theater und Komposition für Film und neue 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.
Die Reihe versteht sich als Einladung zum Wissensaustausch und soll
Impulsgeber für disziplinübergreifende Projekte sein.

Stichwort: Ringvorlesung

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 24. September 2018 bis 8. Januar 2019 statt.
Dauer	18:30 bis 20:00 Uhr (1,5 Stunden)
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden