

Technologie: Digitaler Animismus - Belebte Objekte

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.19F.019 / Moduldurchführung
Modul	Technologie
Veranstalter	Departement Fine Arts
Leitung	Adrian Demleitner Polonyi
Anzahl Teilnehmende	maximal 14
ECTS	3 Credits
Lehrform	Workshop
Zielgruppen	BKM
Inhalte	Wie programmiere ich ein physisches Objekt? Der zweite Teil von Programmieren für Künstler*innen / Der Workshop konzentriert sich darauf, wie Code und Informationen Dinge im nicht-virtuellen Raum zum Leben erwecken können. Das Ziel der Woche ist ein Objekt zu schaffen, welches auf externe Einflüsse aus dem physischen und virtuellen Raum reagiert: Social Media Streams und Bewegungsflüsse, Pings und intime Berührungen, Noise und Geflüster. Ebenfalls werden die Themen Internet of Things und digitale Schnittstellen zum Datenaustausch angeschnitten. Wir werden uns jedoch nicht intensiv mit Elektronik auseinander setzen. Auch werden wir uns Werke von Künstler*innen wie Addie Wagenknecht, Aram Bartholl und weiteren anschauen, deren digitale Kunst sich stark im Realraum niederschlägt. Wir arbeiten unter anderem mit der Programmiersprache Python. Der Kurs ist zwar sehr niederschwellig angelegt, es sind also keine expliziten Pythonkenntnisse notwendig, aber ein wenig Vorwissen wäre hilfreich. Student*innen, welche noch nie mit Code gearbeitet haben, können im Vorfeld mit zirka 2h Aufwand auf den notwendigen Stand gebracht werden. Sie sollen sich bitte bei der Anmeldung bei mir melden (Adrian Demleitner, adrian@thgie.ch), dann schicke euch einfache Übungen, die jede*r selbst machen kann, um den Einstieg erleichtern.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Regelmässige, aktive Teilnahme. Mindestens 80% Anwesenheit
Termine	Blockwoche 3: 06. - 10. Mai jeweils 09:15 - 17:00 Uhr
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden