

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-1234.19H.001 / Moduldurchführung
Modul	Vorlesungsreihe "Kein Kino"
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Maïke Thies (wissenschaftliche Mitarbeiterin, BA Game Design)
Zeit	Mo 23. September 2019 bis Mo 13. Januar 2020 / 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 (gLV) 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 2. - 30.9.19 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, immersive Arts, Musik, Theater, 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 Projekten, die sich an der Schnittstelle von Design, den Künsten und Technologie bewegen. Die Vortragenden Expertinnen und Experten legen projektbezogen ihren Ideenfindungsprozess, ihre Designprozesse 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, Immersive Arts, Tanz, Theater und Komposition für Film und neue Medien mit der Absicht zusammen, Trends und Perspektiven aufzuzeigen, deren gesellschaftstransformierende Kraft zu diskutieren und Schnittstellen zwischen Disziplinen 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 23. September 2019 bis 13. Januar 2020 statt.
Dauer	18:30 bis 20:00 Uhr (1,5 Stunden)
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden