

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-1234.20F.001 / Moduldurchführung
Modul	Vorlesungsreihe "Kein Kino"
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Maïke Thies (wissenschaftliche Mitarbeiterin, BA Game Design)
Zeit	Mo 24. Februar 2020 bis Mo 25. Mai 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 via ClickEnroll (beschränkte Platzzahl).
	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. Verbindliche Anmeldungen vom 27.1. - 8.3.20 via ClickEnroll https://intern.zhdk.ch/?clickenroll
Lehrform	Interdisziplinäre Vorlesungsreihe mit Vorträgen, Screenings, Performances, Game Demos und Diskussionsformaten
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> - Einblicke in Produktions- und Handlungsweisen internationaler Design-, Kunst- und Kulturschaffender. - Kennenlernen von innovativen Produkten / interdisziplinären Produktionsformen in den Bereichen Design, Videokunst, Games, Theater, Musik 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 und künstlerischen Praktiken, die dem Medien-, Musik- und Design-Diskurs entlehnt sind. Die Vortragenden analysieren und diskutieren ausgewählte Projekte aus den Bereichen Videokunst, Games, Theater, Musik und Social Media, zeigen innovative Handlungs- und Produktionsweisen auf und stellen diese zur Diskussion. Die Reihe versteht sich als Einladung zum Wissensaustausch und soll Impulsgeber für disziplinübergreifende Projekte sein.
Bibliographie / Literatur	Versand von Literaturhinweisen erfolgt veranstaltungsbezogen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Präsenz, aktive Teilnahme (80% Anwesenheit)

Termine	Montags vom 24. Februar bis 25. Mai 2020
Dauer	18:30 bis 20:00 Uhr
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden