

## DIG 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-1234.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Vorlesungsreihe "Kein Kino"
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Maike Thies (wissenschaftliche Mitarbeiterin, BA Game Design)
Zeit	Mo 21. September 2020 bis Mo 11. Januar 2021 / 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).
	Die Teilnahme darf sich nicht mit anderen Lehrveranstaltungen überschneiden bzw. muss vorgängig mit dem für die/den Studierende/n zuständigen Studiengang abgesprochen werden. Verbindliche Anmeldungen vom 31.8. - 27.9.20 via ClickEnroll <a href="https://intern.zhdk.ch/?clickenroll">https://intern.zhdk.ch/?clickenroll</a> (beschränkte Platzzahl).
Lehrform	Interdisziplinäre Vorlesungsreihe mit Vorträgen und Diskussionsformaten von international renommierten Gästen.  Online- und Präsenzunterricht.
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 21. September bis 11. Januar 2021 statt. Keine Vorlesung am 4. Januar 2021.  Die Vorlesung findet veranstaltungsbezogen physisch im Toni Kino oder virtuell statt. Details zum Austragungsformat der jeweiligen Vorlesung werden wöchentlich kommuniziert und unter «Termine» im Intranet hinterlegt.
Dauer	18:30 bis 20:00 Uhr (1,5 Stunden)
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden