

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-1234.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Vorlesungsreihe "Kein Kino"
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Maike Thies (wissenschaftliche Mitarbeiterin, BA Game Design)
Zeit	Mo 21. Februar 2022 bis Mo 30. Mai 2022 / 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 vom 31.1. - 6.3.22 https://intern.zhdk.ch/?clickenroll (beschränkte Platzzahl).
	Die Teilnahme darf sich nicht mit anderen Lehrveranstaltungen überschneiden bzw. muss vorgängig mit dem für die/den Studierende/n zuständigen Studiensekretariat abgesprochen werden.
Lehrform	Interdisziplinäre Vorlesungsreihe mit Vorträgen, Lesungen, Gesprächen, Screenings, Performances, Game Demos und Diskussionsformaten
Lernziele / Kompetenzen	- 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 (Keywords: Interdisziplinarität, Identität, Zukunftsszenarien und -perspektiven, Interaktion, Partizipation, Raum, Storytelling, Analog/Digital)
Inhalte	Die Vorlesungsreihe «Kein Kino» läuft unter dem Titel «New Realities – Diverse Futures» und 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 Gäst:innen 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 21. Februar bis 30. Mai 2022 Keine Vorlesung an folgenden Terminen: 18. April
Dauer	18:30 bis 20:00 Uhr
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden