

Wahlkursbeschreibung Wintersemester 2020/2021

Titel	Generative Motion Graphics (präsenzfrei)
Cluster Title PO 07	ME_1 Advanced Animation
Cluster Title PO 2012	ME2_08 Media Experiments
Cluster Title PO 2014	ME-D_05 Media Arts
Erster Kurstermin	16. November, 9:30 Uhr – ca. 16:00 Uhr im virtuellen Raum: https://rooms.fbi.h-da.de/r/F17%2F001 (Zugang vom PC mit Firefox oder Chrome, Headset ist notwendig)

Belegung über OBS
13.10. - 26.10.2020 14:00

Kursdaten	Credit Points	5 credit points					
	Workload/Semester	125-150 h					
	Kursdauer/Woche (durchschnittlich)	3 SWS					
	Teilnehmerzahl nach CNW	20					
	Minimale Teilnehmerzahl	8					
	Kurszeitraum	2.11.20-29.1.21					
	Der Kurs findet statt am	Montag					
	Kursfrequenz	wöchentlich	<input type="checkbox"/>	2-wöchentlich	<input type="checkbox"/>	Als Block	<input checked="" type="checkbox"/>
	Kurszeitraum**** (Block = 90 min)	Block 1 9:15	<input type="checkbox"/>	Block 2 10:15	<input type="checkbox"/>	Block 3 12:00	<input type="checkbox"/>
		Block 4 14:15	<input type="checkbox"/>	Block 5 16:00	<input type="checkbox"/>	Block 6 17:45	<input type="checkbox"/>
	Unterrichtssprache	English		Deutsch			
	Geeignet für Studierende der Studiengänge	DM		AG			
		IMD		<input checked="" type="checkbox"/>	MP		
		SMP		IW (BA)			
		OK		KMI			
		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
Inhalt(e):	Design	<input checked="" type="checkbox"/>	Informatics / Technology	<input checked="" type="checkbox"/>	Economy / Business	Culture	<input type="checkbox"/>
Zeitraum falls Block-Kurs	3 Ganztags-Termine: 16.11., 14.12., 18.1., 9:30 - ca. 16:00 Uhr						

Kursvorstellung

DozentIn Name(n)	Johannes Lemke							
DozentIn eMail	mail@jhnnslmk.de							
Unterrichtsform	Vorlesung	<input type="checkbox"/>	Vorlesung + Seminar	<input type="checkbox"/>	Seminar	<input checked="" type="checkbox"/>	Projekt	<input checked="" type="checkbox"/>
Inhalt des Kurses	<p>Creative Coding ist der Ansatz, Programmieren und „coden“ als gestalterisch-kreativen Akt wahrzunehmen. In der Veranstaltung sollen Methoden und Praktiken dieser Disziplin an einem eigenen Projekt zum Thema Generative Motion Graphics ausprobiert werden.</p> <p>Die Themen des Seminars: Programmierung bewegter Grafik. Interaktiv und /oder Audioreaktiv. - vvvv Basis Kurs - Erlernen von unterschiedlichen Gestaltungsalgorithmen - vvvv Praxis - Erarbeitung einer Projektarbeit zum Thema</p> <p>Hier noch ein kleiner Exkurs, warum man sich insbesondere als IMD-Student mit generativer Gestaltung beschäftigen sollte. Bei interaktiven Medien denkt man häufig noch an bildschirmbasierte Medien oder an smarte Objekte. Will man sich jedoch mit dem Raum als Interface beschäftigen, entstehen in den Projekten Installationen, die kontextsensitiv und in Echtzeit auf die Nutzer reagieren müssen.</p>							

	<p>Die grafische Programmierumgebung vvvv eignet sich für die Echtzeit-Generierung und Manipulation von Daten, Grafiken oder Videos. Die Entwicklungsumgebung eignet sich besonders gut für den Einsatz in multimedialen Projekten, sowie der Entwicklung von Smart Objects/Tangibles/Hardware Interfaces. Konzeptionell stellt vvvv eine Alternative zum objektorientierten Programmieren dar.</p> <p>Ein kurzer Auszug der Möglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung und Steuerung von Multimediainstallationen - Entwicklung von Prototypen - Nutzung von hardwarebeschleunigter 3d Grafik. - Projection Mapping / Mehrprojektorprojektionen <p>Beispiele sind zu finden etwa unter: https://vvvv.org/</p>								
Prüfungsart	<table border="1"> <tr> <td>Hausarbeit</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Arbeit und Präsentation</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Papier</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Anderes</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Hausarbeit	<input checked="" type="checkbox"/>	Arbeit und Präsentation	<input checked="" type="checkbox"/>	Papier	<input type="checkbox"/>	Anderes	<input type="checkbox"/>
Hausarbeit	<input checked="" type="checkbox"/>	Arbeit und Präsentation	<input checked="" type="checkbox"/>	Papier	<input type="checkbox"/>	Anderes	<input type="checkbox"/>		
Eignung für	<p><input checked="" type="checkbox"/> Anfängerkurs</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Fortgeschrittenen-Kurs</p>								
Teilnahmebedingungen	<p>WICHTIG! Vorbereitete Rechner (siehe unten)</p> <p>Offenheit für das künstlerische Experiment und Offenheit für Technik</p>								
Info zum Dozenten	<p>Johannes Lemke ist Interactive Media Designer. Er arbeitet als freiberuflicher Designer und Entwickler für interaktive Installationen und Erlebnisse mit Schwerpunkt auf Echtzeit-3D und Motion Graphics.</p> <p>Seine Projekten entstehen für internationale Messen, Verkaufsstellen, Museen und den öffentlichen Raum, darunter Touch-Tische, Multiscreen-Wände, Projektionen und Lichtsteuerung.</p> <p>www.jhnnslmk.de</p>								
Weitere Infos	<p>Bitte bereiten Sie Ihre Rechner wie folgt vor:</p> <p>Installation der aktuellen vvvv Software (vvvv.org/downloads) 32 oder 64 bit Version, nur für Windows erhältlich.</p> <p>Windows kann mit Hilfe von Bootcamp auf Apple Computern installiert werden. Hierfür werden im Minimum 30GB freier Speicher für die Windows-Partition benötigt, wobei es sich empfiehlt min 20 GB zusätzlich zum Arbeiten vorzusehen.</p> <p>https://www.apple.com/de/support/bootcamp/</p> <p>Tutorials, Infos und Literatur:</p> <p>https://betadocs.vvvv.org/learning/courses/courses.html</p> <p>http://generative-gestaltung.de/</p>								