

Studienrichtung Neue Medien 2. Semester

Unterricht, wenn nicht anders vermerkt: ganztägig 9.30 – 16.30 Uhr,
vormittags 9.30 – 12.30 Uhr, nachmittags 13.30 – 16.30 Uhr

Fachspezifische Grundlagen / Webdevelopment

Dragan Espenschied
(FG NM)

Webdevelopment

13. & 14. Woche
Montag und Donnerstag
ganztägig
-2.6-

Die Kombination verschiedener Technologien ist eine wichtige Fähigkeit beim Umgang mit interaktiven Medien. Im Web-Projekt werden HTML, CSS, Javascript und PHP zusammengeführt, Daten auf dem Server und im Client verarbeitet. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit OOP I statt, so dass auch Flash dabei sein darf. Wir lernen, Anleitungen zu finden und zu lesen und dabei Schnittstellen zwischen Programmen und Formaten aufzuspüren. (wird am Ende des 2. Semesters in einer übergreifenden Klausur geprüft)

13. & 14. Woche
Dienstag ganztägig
-2.3-

15. Woche
Dienstag vormittags
-2.3-

LÜPL:K2
FP:Fachspezifische Grundlagen

Fachspezifische Übung / Markup and Scripting Languages

Dragan Espenschied
(FÜ NM1)

Markup and Scripting Languages I

1.–4./7/8. Woche
Montag ganztägig
–2.6–

Ziel dieses Kurses ist es, im Internet mit Hypertext, Bildern, Sound und bewegten Bildern in Web, Mail und FTP arbeiten zu lernen.

LÜPL:K2
FP:Fachspezifische Grundlagen

Die grundlegende Fertigkeit soll dabei das Erstellen von Websites in HTML sein. In Netz-Technologien finden sich immer wieder ähnliche Strukturen und Verbindungen, HTML führt diese Zusammen und bildet so technologisch wie auch vom Verständnis her die Grundlage für neuere und komplexere Sprachen und Anwendungen. (wird am Ende des 2. Semesters in einer übergreifenden Klausur geprüft)

Fachspezifische Übung / Action Script

Alexander Götz
(FÜ NM2)

ActionScript I

1.–4. & 6.-9. und
11./12. Woche
Dienstag vormittags
-1.4-

LÜPL:K2
FP:Fachspezifische Grundlagen

Seit Flash 5/MX hat sich die Sprache ActionScript stark entwickelt und stellt jetzt ein mächtiges Werkzeug dar um zielsicher Web-Services zu nutzen, Spiele zu entwickeln oder sogar komplette Websites in Flash zu erstellen. Dem kreativen Scripter eröffnet diese Sprache die Möglichkeit das Internet mehr als je zuvor nach seinen Vorstellungen neu zu gestalten. Sicher Umgang mit Flash und grundlegende Kenntnisse in mind. einer Scriptsprache (JavaScript o.ä.) sind Voraussetzung. Der Kurs wird folgende Schwerpunkte haben: Script basierter Animation, die Bibliothek und Instanzen mit ActionScript sowie Userinteraktion mit Ereignissen und UI-Komponenten. (wird am Ende des 2. Semesters in einer übergreifenden Klausur geprüft)

Fachspezifische Übung / Interface Design

Johannes Osterhoff
(FÜ NM3)

What you see is...

10. Woche
Montag bis Freitag
vormittags
-E.7-

LÜPL:K2
FP:Fachspezifische Grundlagen

Die Diskrepanz zwischen der grafischen Benutzerschnittstelle, deren visuellen Entsprechungen, der Versinnbildlichung, die in ihrem Kontext benutzt werden und dem, was der Computer eigentlich im Hintergrund tut, nimmt zu. Heute wird «wie» eine Aufgabe zu erfüllen ist, hauptsächlich auf der oberflächlichen Ebene des Interfaces reflektiert – es geht um die «Tools», die der Benutzer auswählen und die Einstellungen, die er treffen muss. Was wäre, wenn diese Metaphern nicht mehr stimmen – was wäre, wenn «What You See Is ... not true anymore»?

Und was, wenn transparente Interfaces so transparent werden, dass sie nicht mehr wahrgenommen werden? «The mistake [often made], is to assume that the single goal of all design is to make the interface transparent, when in fact the goal is to establish an appropriate rhythm between being transparent and being reflective. This is a common error in Interface design and Human-Computer-Interaction today.»[2]

In diesem Seminar soll die Untersuchung der Diskrepanz zwischen dem Interface und den Vorgängen «dahinter» im Mittelpunkt stehen. Was geschieht beispielsweise, wenn der Benutzer dem Interface blind vertraut oder was, wenn er jede abgebildete Rückmeldung hinterfragt? Anhand von Beispielen sollen bestehende Analogien und Metaphern untersucht und in Frage gestellt werden. Das Ziel des Seminars ist es, den Teilnehmern eine verbale «Toolbox» zu bieten, die es ermöglicht über aktuelle Entwicklungen im Feld des Interface Designs zu reflektieren.

Literatur:

1 **Cyrus Dominik Khazaeli**: Systemisches Design, Intelligente Oberflächen für Information und Interaktion, Hamburg 2005 | 2 **David J. Bolter und Diane Gromala**: Windows and Mirrors – Interaction Design and the Myth of Transparency, Massachusetts 2003, hier zitiert von Seite 26 | 3 **Neil Stephenson**: Die Diktatur des Schönen Scheins, München 2002 | 4 **Steven Johnson**: Interface Culture, Stuttgart 1999