

Virtuelle Welten

Letztes Update Monday, 17 July 2006

Werkzeuge und Codes digitaler Räume

Proseminar Grundlagen des Gestaltens 4 (Gestalten mit digitalen Medien), Modul 3, 3 CP / Blockseminar

Vorbesprechung: Fr. 27. 10. 2006, 12 - 16 Uhr

Block 1: Fr. / Sa. 1. / 2. 12. 2006, 10 - 18 Uhr

Block 2: Fr. / Sa. 12. / 13. 1. 2007, 10 - 18 Uhr

Virtuelle Welten lassen sich nicht in den gewohnten physikalischen oder geographischen Raumbegriffen fassen. Der medial etablierte Cyberspace besteht aus Beziehungen und Transaktionen, aus Worten und Gedanken. Er ist ein Konstrukt aus unzähligen untereinander verflochtenen Ideen. In seiner immateriellen Realisierung folgt er eigenen, teils bisher ungekannten Logiken. Die Werkzeuge und Technologien zum Aufbau dieser Handlungsbereiche, deren Möglichkeiten und Begrenzungen sind Thema des Seminars. Es bietet so einen einführenden Überblick über die grundsätzlichen Gestaltungsoptionen in digital vernetzten Systemen.

Als Blockseminar angelegt beschränkt es sich jedoch nicht auf die Vorbesprechung und die zwei Präsenzphasen, sondern findet zu einem entscheidenden Teil im virtuellen Raum, also online in der virtuellen Welt statt. Die zu diesem Zwecke eingerichtete Online-Umgebung ist als ein sog. Wiki eingerichtet: Sie ist ein Hypertext aus einer Reihe von untereinander verflochtenen Webseiten, die - und das ist das Besondere - aber nicht statisch und nur von einer Person bereitgestellt sind, sondern von allen am Seminar beteiligten Personen verändert, ergänzt und weitergeschrieben werden.

Dort im Wiki wählen Sie selbst Ihren Themenschwerpunkt, also einen bestimmten Modus über den Onlinemedien gestaltet werden können und ordnen sich einer entsprechenden Arbeitsgruppe zu. Das kann beispielsweise das auf Animationen und Ton hin optimierte Flash sein, die Auszeichnungssprache HTML, mit der üblicherweise Webseiten gestaltet werden oder auch eine neuere Technologie unter der Bezeichnung CMS oder Blogs, also Content- Management-Systeme oder Internet-Tagebücher, denen inzwischen ein besonderer Stellenwert in der Publikations- und Medienlandschaft zugesprochen wird. Daneben sind auch übergreifend relevante Themen denkbar, wie die Frage nach Gemeingut im Cyberspace, also der Philosophie von Opensource-Software oder Screendesign und Usability, d.h. Kriterien für die Qualität von Mensch-Maschine-Schnittstellen. Im Wiki stellen Sie die Ergebnisse Ihrer Studien und Überlegungen dazu vor und kooperieren so mit Ihren KommilitonInnen losgelöst von den im RealLife unhintergehbaren Parametern wie Raum und Zeit. Kurz: Sie studieren und gestalten die virtuelle Welt im praktischen Vollzug.