# **Project VC B2:** youth.web

| | | | |
|---|---|---|---|
| *Course type* | Project | *Semester* | Summer semester 2011/12 |
| *Credit points* | 22 | *Project room* | F3.05 |

## Project description

| | | | |
|---|---|---|---|
| *Module* | **Visuelle Kommunikation** | *Teaching language* | Deutsch |
| *Lecturer* | Kris Krois | *Scientific field* | ICAR/13 |
| *Lecture hours* | 90 | *Credit points* | 12 |
| *Office hours* | F3.05.a – Wednesdays, 9:00-10:30 | | |

**youth.web**

*Internet-Angebote von Jugendlichen für Jugendliche (und andere junge Menschen)*

Was genau? Das können wir frei erfinden.

Welche Online-Angebote könnten Jugendlichen nützlich sein und worauf könnten sie ansprechen? Ausgehend von dieser Frage entwickeln wir Ideen und arbeiten diese zu Konzepten aus. Wir gestalten Web-Anwendungen und produzieren diese als Prototypen, anhand derer unsere Entwurfe und Ideen getestet und weiter entwickelt werden können. Wir arbeiten in Teams und beziehen nach Möglichkeit die potentiellen Nutzer in den Prozess mit ein (durch die Zusammenarbeit mit Jugendlichen und mit bestehenden Initiativen).

Wir setzen uns mit zeitgenössischen Entwicklungen des „Social Web“ auseinander und lernen mit aktuellen Konzepten der Web-Entwicklung kreativ umzugehen. Dabei behandeln wir grundlegende Methoden und Techniken des Designs im Web, insbesondere der Informationsarchitektur, des User Experience Design und des Interface Design sowie der Typografie für Browser-basierte Anwendungen.

Kenntnisse in Internet-Technologien sind nicht Voraussetzung. Wir werden die notwendigen Technologien Schritt für Schritt einführen, um so ein besseres Verständnis der Grundlagen zu erlangen und, um interaktive Prototypen entwickeln zu können.

| | | | |
|---|---|---|---|
| *Module* | **Interactive & Motion Graphics** | *Teaching language* | Italiano |
| *Lecturer* | Matteo Moretti | *Scientific field* | INF/01 |
| *Lecture hours* | 60 | *Credit points* | 5 |
| *Office hours* | 40 – F3.05.b Tuesday 10:30-11:30 | | |

Progettare per il web richiede in primo luogo di pensare per il web: un contesto in evoluzione permanente, profondamente legato alla dimensione sociale, in grado di cambiare il mondo ben più di quanto pensiamo. Si parla di web 3.0, ovvero di come i servizi e le interazioni sviluppate nel 2.0 stiano cambiando la società: dalla primavera araba fino all'Islanda, in cui sta nascendo la prima costituzione *crowdsourcing* della storia.

Internet è cresciuta grazie all’evoluzione di tecnologie accessibili e agli standard aperti, con i quali andremo a lavorare, accanto al buon vecchio HTML troviamo ora CSS, AJAX, PHP.

Oltre all'insegnamento dei tools per il web *design & development* e dei linguaggi di programmazione più comuni, il corso fornirà gli strumenti culturali e cognitivi per progettare piattaforme interattive e sociali, percorrendo la strada che dal web porta al web semantico.

| | | | |
|---|---|---|---|
| *Module* | **Theorie und Ausdrucksformen der visuellen Kommunikation** | *Teaching language* | Deutsch |
| *Lecturer* | Jörg Gleiter | *Scientific field* | M-FIL/05 |
| *Lecture hours* | 30 | *Credit points* | 5 |
| *Office hours* | Nach Terminvereinbarung - F4.04 | | |

**Symptom Design**
Der erste Teil des Seminars führt in die Zechentheorie und den Zeichengebrauch in der Visuellen Kommunikation ein. Er versteht sich als Vorbereitung für die Konferenz *Symptom Design: Dinge, Zeichen und ihre Wirkungen*, die vom 14.-15. Mai mit zwei anschließenden dreitägigen Workshops an der Fakultät durchgeführt wird. Die Konferenz wird von Prof. Gleiter und Dipl.-Ing. MA Jan Bovelet organisiert, die Workshops finden zusammen mit den Projekten von Prof. Benincasa und Prof. Upmeier statt. Zur Tagung werden international renommierte Designer und Philosophen und Theoretiker auf den Gebieten der Design- und Architekturtheorie eingeladen. Sie kommen aus den USA, Schweiz, Italien und Deutschland. Der zweite Teil des Seminars wird in die Grundbegriff der Ästhetik für Designer einführen und wird in Vorlesungsform gehalten.
Das Seminar findet mittwochs von 14-16 Uhr statt. Im Sinne von Zwischenprüfungen beinhaltet es drei kleinere Übungen, deren Resultate die Studierenden präsentieren müssen, einschließlich einer schriftlichen Fassung. Die drei Übungen sind für das Bestehen des Seminars obligatorisch.

## Exam procedures

| | |
|---|---|
| *Project exam* | 1 exam – 22 CP |
| *Exam language* | the same as the teaching language of the single project modules |

Die Prüfung besteht aus zwei Teilen: Präsentation und Kolloquium

1. *Präsentation*

   - Die Präsentation soll die Arbeiten und ihre Hintergründe klar und verständlich vermitteln und ggf. den Weg zum Ergebnis darstellen
   - Teamarbeiten werden von den Arbeitsgruppe gemeinsam präsentiert, wobei die Arbeitsteilung zu erläutern ist.
   - Form, Dauer und Schwerpunkte der Präsentation werden noch bekannt gegeben

2. *Kolloquium*

   Das Kolloquium dient zur Überprüfung des Erlernten in Theorie und Praxis. Es wird als kritische Diskussion verstanden, innerhalb derer der zu prüfende Student sein Konzept und die praktische Vorgehensweise begründen muss. Die Prüfer können Fragen auf jedes im Semester behandelte Thema beziehen. Um herauszufinden inwiefern die Studierenden zu geistigen Transferleistungen in

der Lage sind, können Fragen gestellt werden, die verlangen Aspekte der eigenen Arbeit mit Themen in Verbindung zu bringen, die nicht unmittelbar im Laufe des Semesters behandelt wurden.
Das Kolloquium findet unmittelbar im Anschluss an die Präsentation statt.

*Eine Dokumentation der im Semester geleisteten Arbeiten ist auf dem Projekt-Blog zu veröffentlichen. Dazu gehörige hochaufgelöste Dateien sind auf dem File Server abzulegen. Die genaue Anforderungen hierzu werden bis zum 15.6.2012 auf dem Projekt-Blog veröffentlicht.*