

Seminar Multimedia

Inhalt

I

Matrix

Einleitung - Einführung - theoretische Überlegungen

II

Bereich Multimedia

Hardware

Software

Infrastruktur

MM-Labor

MM-Workflow

III

Softwarepakete

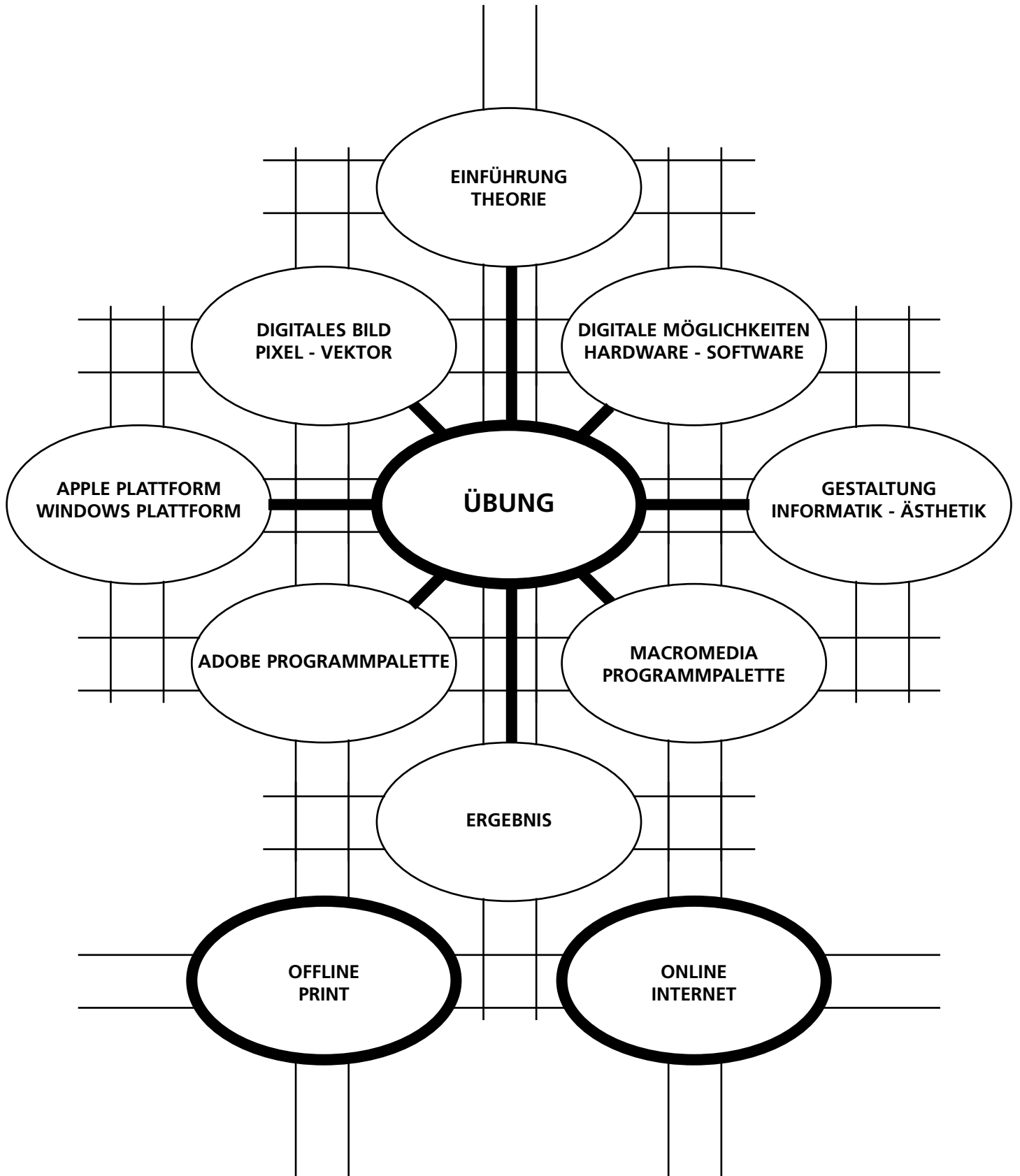
Übungsbeispiele

IV

Zusammenfassung

Schlussbemerkung

Semesterprogramm SS 2000
Matrix

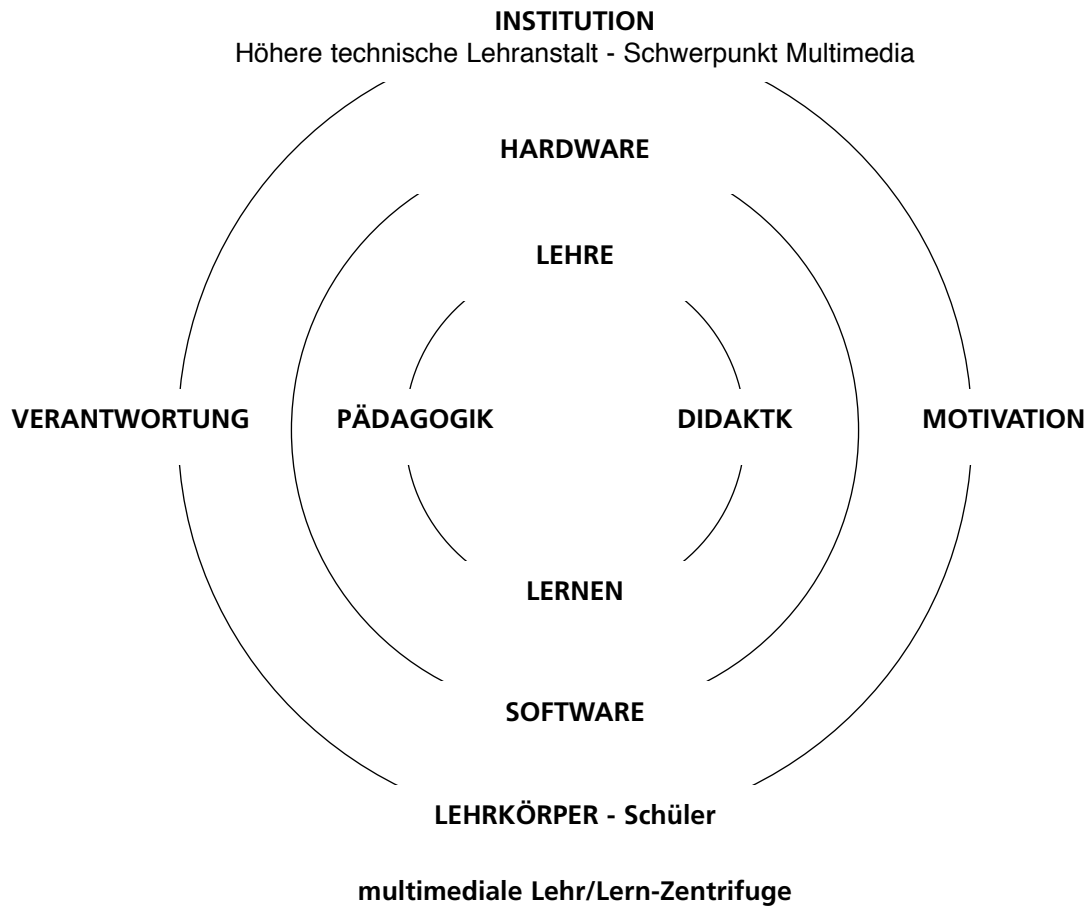


Seminar Multimedia

I

Einleitung - Einführung - theoretische Überlegungen

Rotationsfigur



Darstellung der Komplexität der Thematik

offenes System

Wandel - Geschwindigkeit - Entschleunigung

Netzdenken - Netzgeschichten

digitales Netz - Schulnetz

WWW - Intranet - Bereichsdatenbanken

Evolution

offene Plattform

Generierung neuer Lehrformen

WORKFLOW

TECHNOPARK

WORKSPACE

Seminar Multimedia

I
Einleitung - Einführung - theoretische Überlegungen

KONZEPTION

GEDANKE

PRÄZISION

Um Komplexität zu bewältigen

Inhalt steht im Vordergrund

Eingrenzen der Thematik

Systematisierung der Arbeitsprozesse

Vermittlung von digitaler Grammatik

- digitale Bildsprache - Lyrik - Prosa - Dramatik

- Bildfindung

- Bildgenerierung

freier Umgang mit Plattformen, Programmen, Tools

Entspannung

keine Dogmatik

„Computerfreak“ - „Digital Junky“ - „ Cyber Punk“ - keine religiöse Verklärung

digital - real

Durchmischung - Durchdringung - Durchtränkung

INFOWABE

INFOZELLE

INFOTHEK

INFOFLUSS

INFONETZ-SPINNE

INFOMASKE

INFOSTRUKTUR

INFOKERN

INFOPERIPHERIE

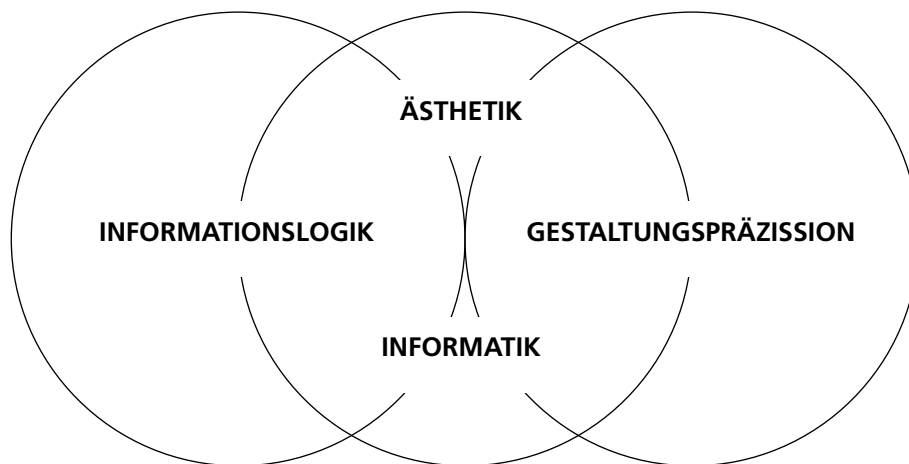
INFOENERGIE

INFOQUELLE

INFOSUCHE-FINDUNG

INFOMATRIX

FORM FOLLOWS FUNKTION



INFOLOGIK

INFOTEILE

INFOMENGE

INFOWERT

INFOSINNE

INFOSINNlichkeit

INFOANSPRUCH

INFOTRÄGHEIT

INFONUTZEN

INFOKLARHEIT

INFOBESTÄNDIGKEIT

INFOGEBRAUCHSWERT

INFOWAHRHEIT

AUSBILDUNGSSCHLEIFE

Seminar Multimedia

I
Einleitung - Einführung - theoretische Überlegungen

FLUSS

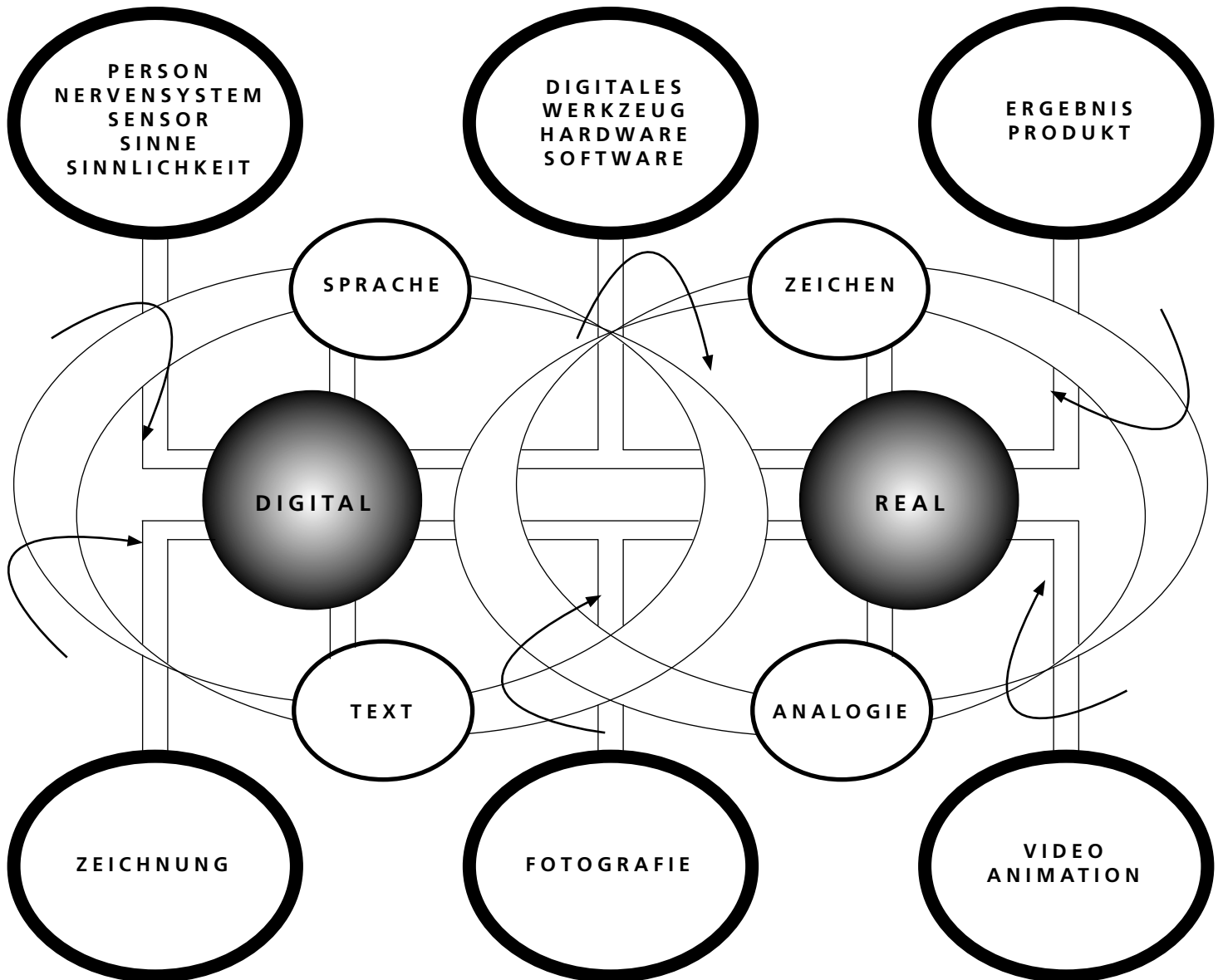
DURCHGANG

MOVIE

ENTWICKLUNG

STRÖMUNG

dreidimensionale Struktur
x-y-z-Konzeptionsmodul
Unendlichkeitsmetapher



Seminar Multimedia

I

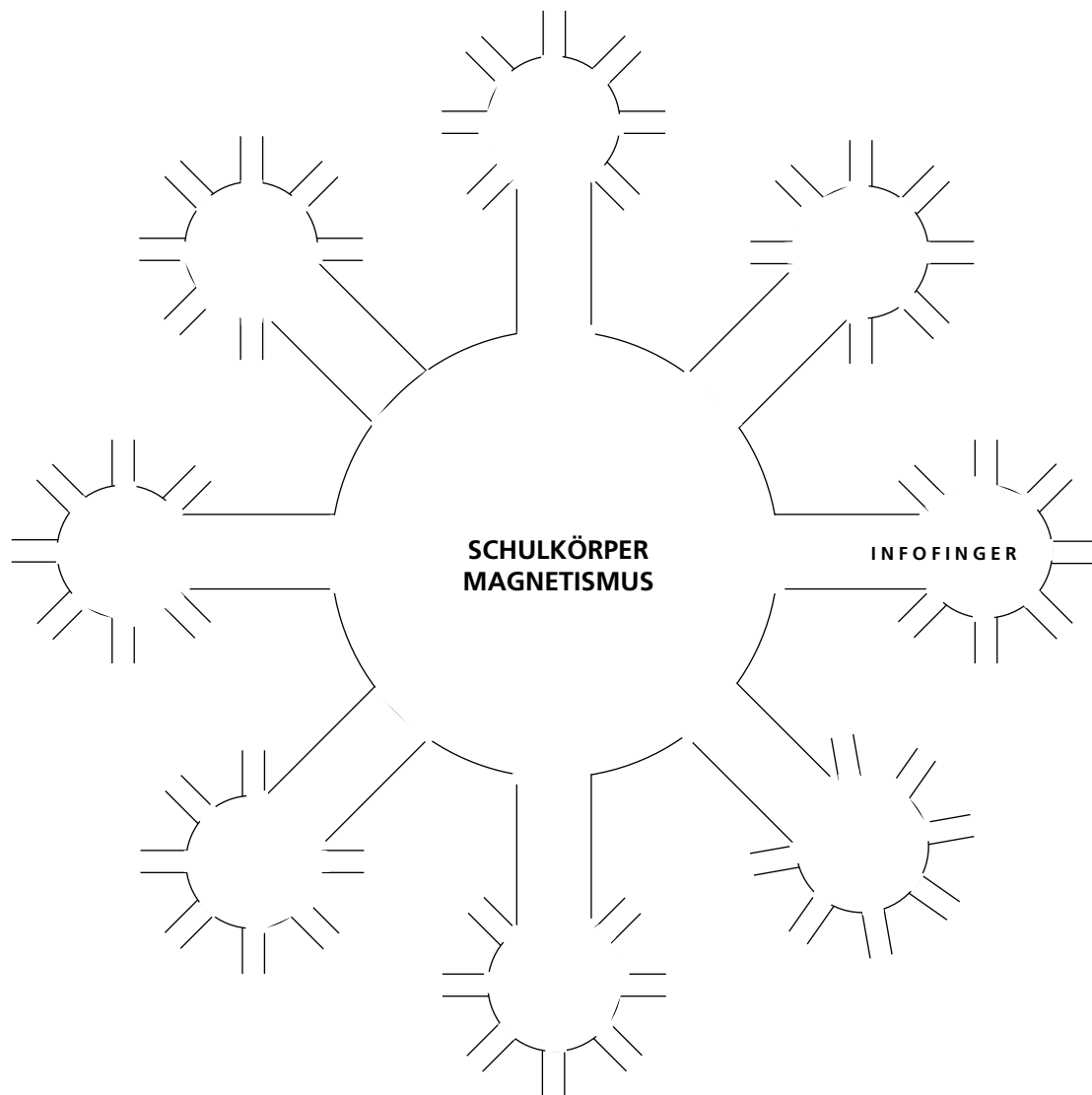
Einleitung - Einführung - theoretische Überlegungen

Klare Fragestellung
Was will ich machen?
Womit will ich was erreichen?
Wohin will ich kommen?

„Spiel“ keine „Spielerei“
„Schachmetapher“

„Kreativer Fluss“
Zulassen oder Einbeziehen von Zufällen
„Kalkulierter Zufall“

„Bewußt- unterbewußte Verkoppelung von Sinnfindungsmechanismen“

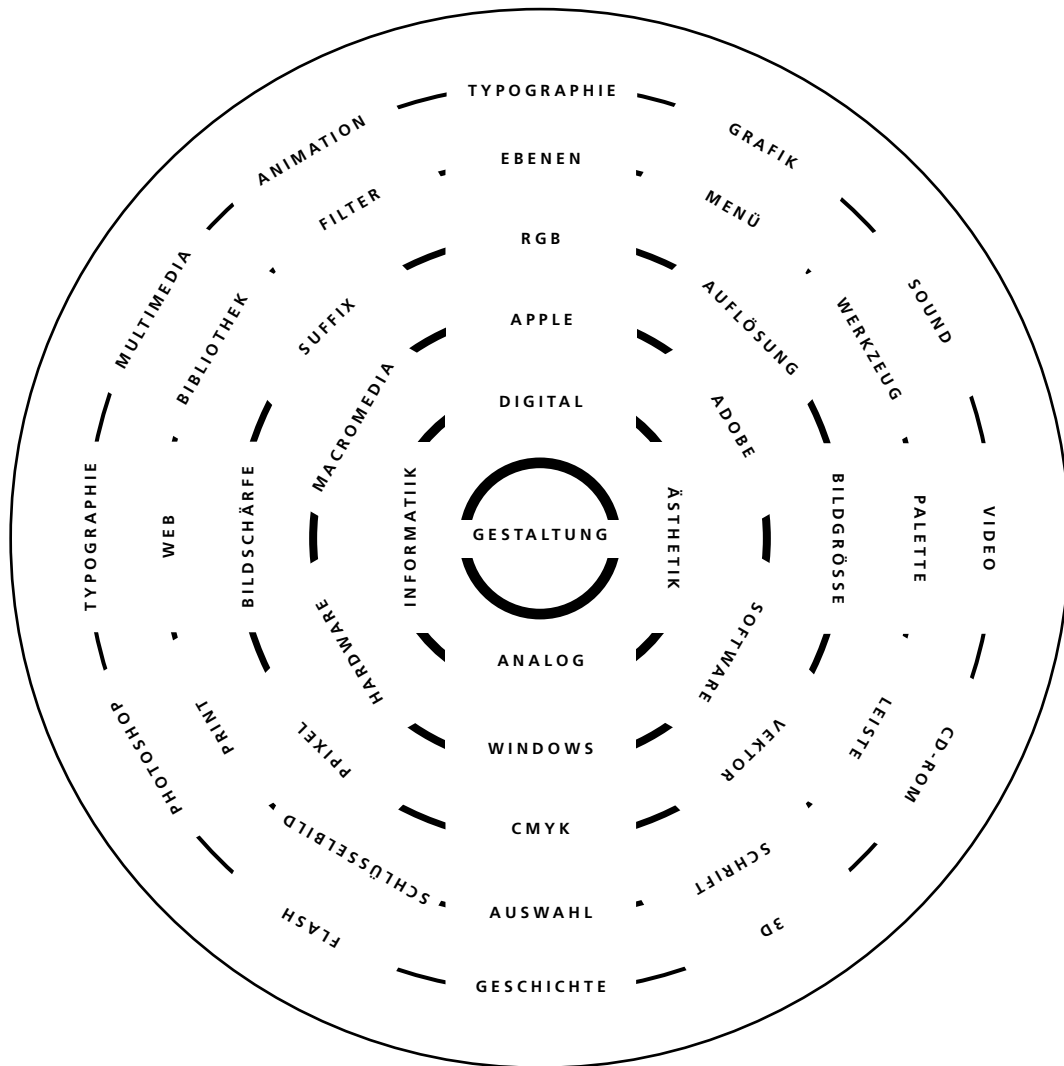


Seminar Multimedia

Fachhochschule für Telekommunikation und Medien St.Pölten
Bereich Medientechnik

II

Bereich Multimedia - Hardware - Software - Infrastruktur - MM-Labor - MM-Workflow



ADOBE PROGRAMMPALETTE

PHOTOSHOP 5.5
IMAGEREADY 1.0
ILLUSTRATOR 8.0
INDESIGN 1.0
STREAMLINE 4.0
DIMENSIONS 3.0
PREMIERE 5.1
AFTER EFFECTS 4.0
GOLIVE 4.0

MACROMEDIA PROGRAMMPALETTE

FIREWORKS 2.0
DREAMWEAVER 3.0
DIRECTOR 7.0
FLASH 4.0
FREEHAND 8.0

Semesterprogramm SS 2000

Multimedia Begriffsfelder allgemein

Typodesign	Bauhaus	Realität	Programme
Typographie	Russischer Konstruktivismus	Virtuelle Realität	
Logodesign	Design - Macht - Diktatur	Schrift - Text - Hypertext	Adobe Photoshop
Corporate Identity	CI Nationalsozialismus?	Kommunikationstheorie	Adobe Illustrator
Corporate Design	Nachkriegsdesign	Face to Face?	Adobe Premiere
Corporate Intuition	- Amerika	Anwesendheit - Abwesendheit	Adobe After Effects
Printdesign	- Hollywood	Spiel	Adobe Streamline
Multimediadesign	- Filmdesign	Identität	Adobe InDesign
Medienplattformen	- Europa	Sexualität	Adobe GoLive
Webdesign	Pop Art	Graphik - Kunst?	Adobe Acrobat
Interface Design	70iger Jahre	Grenzverschiebung	Macromedia Freehand
Hypertext	80iger Jahre	Verschmelzung	Macromedia Director
Hyperlinks	90iger Jahre	Technologie - Ästhetik?	Macromedia Flash
Print		„Styling“	Macromedia Fireworks
CD-Rom		Mode	Macromedia Dreamweaver
Internet		BrandMark	SoundEdit
Searchengine		TV-Spot	3D Rendering Programme ?
Video			
Sound			

Semesterprogramm SS 2000

Vorlesungsgesamtkonzept

Designgeschichte - digitale Revolution im graphischen Bereich - Kommunikationstheorie der neuen Medien

Jahrhundertwende Paris Plakat Mode Toulouse Lautreck	Plakatmalerei Illustration Schriftsetzer Photographie Reproduktion Layout	Face to Face Identität Subjekt Raum Beschleunigung Information overflow WWW e-mail Demokratisierung Ökonomie Globale Vernetzung Welterkenntnis Erklärungsmodelle Kommunikation Körper Sexualität Macht soziale Klasse Öffnung - Grenze Spiegel Aussage Wahrheit Rauschen Andere Räume Technologie und Individuum Wahrheitsproduktion Wirklichkeitsauflösung VR Virus Virtualität Link Hypertext Welterfahrung
Jugendstil Kolo Moser Joseph Hofmann	Klebstoff Schere	
Art Deko Wiener Werkstätte Otto Plieschke	digitale Revolution Aufgabenverlagerung neue Bereiche	
Bauhaus Itten Beyer	Binärer Code Typographie Bildinformation Zeicheninformation Text Video Sound	
de Stijl Russische Avantgarde Stepanowa Rodtschenko		
Konstruktivismus Propaganda Nationalsozialismus Speer Rievenstal Kommunismus Amerika	Standardisierung Dateiformate	
Gegenposition John Hartfield	Typographie - Graphik - Kunst	
Nachkriegsdesign Pop Art	Bildwelten „Realitäten“	
Design der 70iger Jahre Design der 80iger Jahre Digitalisierung Computer Publishing	mehrdimensionale Information	
Design der 90iger Jahre Multimedia Internet Hyperlink	Print Internet Hypertext Link	
Ästhetik	Ästhetik	Ästhetik

Literatur:

- WEGE ZUR COMPUTERKUNST, HERBERT W. FRANKE, Edition die Donau hinunter, Wien - St..Peter am Wimberg 1995
Telenoia - Kritik der virtuellen Bilder, Hrsg. Elisabeth von Samsonov und Eric Alliez, Verlag Turia und Kant 1999
Der Flusser-Reader - zu Kommunikation, Medien und Design, Bollmann Verlag GmbH 1995
Die Telepolis - Urbanität im digitalen Zeitalter, Florian Rötzer, Bollmann Verlag GmbH 1995
Die Welt ist, wie wir sie denken - zur Kulturkritik der Mediengesellschaft, Maximilian Gottschlich, Springer-Verlag Wien 1999
Alle möglichen Welten - Virtuelle Realität Wahrnehmung Ethik der Kommunikation, Hrsg. Manfred Fassler, Verlag Fink 1999
Hyperkult - Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien, Hrsg. Warnke / Coy / Tholen, Verlag Stroemfeld 1997
Virtual Cities - Die Neuerfindung der Stadt im Zeitalter der globalen Vernetzung, Hrsg. Christa Maar und Florian Rötzer, Verlag Birkhäuser1997
Virtuelle Welten - Reise im Cyberspace, Howard Rheingold, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1995
Cyborgs & Designerbabies - Flesh Machine. Die biotechnologische Revolution, Critical Art Ensemble, Verlag Passagen 1998
Turing & der Computer, Paul Strathern, Fischer Taschenbuch Verlag 1998
Marshall McLuhan - The Global Village - Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert, Bruce R. Powers, Junfermannsche Verlagsbuchhandlung, Paderborn 1995
Marshall McLuhan - Die mechanische Braut - Volkskultur des industriellen Menschen, Verlag der Kunst 1996
Leben im Netz - Identität in Zeiten des Internet, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1999
Norbert Bolz - Am Ende der Gutenberggalaxis - Die neuen Kommunikationsverhältnisse, Wilhelm Fink Verlag 1993
Eine kurze Geschichte des Lichts - Die Erforschung eines Mysteriums, Sidney Perkowitz, Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co.KG 1998
Die Medien, Hiebel/Hiebler/Kogler/Walitsch, Wilhelm Fink Verlag 1998
Medien-Welten Wirklichkeiten, Hrsg. Gianni Vattimo, Wolfgang Welsch, Verlag Wilhelm Fink 1997
Botschaften der Macht - Reader Diskurs und Medien, Michel Foucault, Deutsche Verlags-Anstalt 1999

Semesterprogramm MM
Vorlesung

I	Max Bill Bauhaus - Schrift - Konkrete Kunst - Typografie	1 Einheit
II	Herbert Beyer Grafikdesign - Architektur - Gesamtkunstwerk	1 Einheit
III	Adrian Frutiger Typografie - Zeichenbildung - Informationsklarheit im Realraum, bp. Paris Doku Video - Adrian Frutiger	1 Einheit
IV	Design der 50er Jahre Aufbaugeneration, neue Romantik, Heimatfilm möglich: Vortrag Markus Böhm, Kitsch & Kult - Design der 50er Jahre Video - Jacques TaTi	1 Einheit
V	Design der 60er Jahre Aufbruch, flower power, neue Materialien, neue Öffentlichkeit Verbindung Architektur, Grafik, Design; Archigram, Haus Rucker, Coop Himmelblau, Hans Hollein Literatur - konkrete Poesie - Wiener Gruppe - Aktionismus Video - Yellow Submarine, Beetles	2 Einheiten
VI	Design der 70er Jahre Punk, Sex Pistols, Malcom McLaren & Vivienne Westwood David Bowie - Ziggy Stardust - Verkleidung, Maske, Geschlecht Video - Home of the brave, Laurie Anderson	1 Einheit
VII	Design der 80er Jahre Disco, New Wave - Kraftwerk, Postmoderne - Neoklassizismus - Eklektizismus Grafikdesign - Neville Brody Peter Greenaway - Gesamtkunstwerk Video - Prosperos Books Video - Der Kontrakt des Zeichners	3 Einheiten
VIII	Design der 90er Jahre David Carson, Tomato Design, Why Not Design, Trigger Design	1 Einheit
IX	Barbie-Modells-Avatar Puppe-Mode-Marionette Hans Bellmer	1 Einheit
X	Camouflage Tarnung, Verkleidung, Zeichensprache	1 Einheit
XI	Technostyle -Technodesign - Cover Art Triggy, Björk, Goldie - Musikvideos	1 Einheit
XII	Zeichen-Pictogramm-Ciffre-Tatoo Verständigung und Verständnis	1 Einheit
XIII	Hypergrafics Design und Architektur von Websites	1 Einheit

geplant sind 2-3 Exkursionen
Design-Grafik-Kunstaustellungen in Wien
Ars Electronica Center Linz
technisches Museum Wien
Kunsthalle Krems, Shedhalle St.Pölten

Semesterprogramm MM

Vorlesung - Referate

Zu den Begriffsfeldern des MM-Bereiches, oder zu den Themenstellungen der Vorlesung sollen 15 - 20 Minuten Referate ausgearbeitet werden, wobei das Referat von maximal 2 Personen behandelt und vorgestellt werden darf.

Zum Referat ist eine schriftliche Abhandlung - ein MM Paper abzugeben, eine kritisch objektive - wie subjektive Stellungnahme. Wichtiges Kriterium des Referates ist das Ausschöpfen sämtlicher zur Verfügung stehender multimedialer Präsentationsformen, sowie eine präzise inhaltliche wie grafische Aufbereitung des Themenschwerpunktes.

Weiters sollen sämtliche im Referat verwendete Daten digital in einen dafür vorgesehenen Ordner im Netzwerk plaziert werden, idealerweise als pdf. Datei.

Durch diese Vorgangsweise soll ein nachvollziehbares und systemlogisches Wissensnetzwerk entstehen, auf das jederzeit zugegriffen werden kann (Intranet und Internet), und sich so zu einem sinnvollen Lehr- und Lernspeicher entwickeln kann.

Die Referatstermine werden in der ersten Vorlesung vergeben (Terminliste), Themenstellungen sollen bis Mitte März bekannt gegeben werden. Erste Referate sollen Ende März beginnen.

Das Referat trägt wesentlich zur Beurteilung der Semesterleistung bei, wobei zur Vorlesung Ende des Semesters ein mündliches Prüfungsgespräch stattfindet.

Wichtig:

Die in der Vorlesung behandelten Themen, sowie die gezeigten Bilder, Grafiken und Texte sind als Online-Skriptum im FH-Netz verfügbar (Ordner Vorlesung Multimedia SS2000), dieser Daten- oder Wissensspeicher ist Grundlage für das am Ende des Semesters stattfindende Prüfungsgespräch. Weiters liegt eine Literaturliste mit in der Vorlesung behandelten Quelltexten bereit.

Semesterprogramm SS 2000
Übung - Themenbereiche

- I** Stadt - Stadtzeichen - Stadtzeichnung
Net - Netzeichen - Netzeichnung
Stadt - Net - eine vergleichende Analyse
- II** Plakatwerbung - Stadtzeichen - Stadtzeichnung
Simulation von Plakatsujets im Stadtraum, - ein Bild im öffentlichen Raum - andere Applikationsmöglichkeiten
- III** MACHTSPIELE.MACHT,SPIELEMACHTSPIELE!
Des Kaisers neue Kleider - Typographie und Macht
Research Heraldik, Symbole, Machtzeichen - Print, TV, Internet - Vergangenheit - Gegenwart
- IV** Multimediale Intervention - Regierungsviertel St.Pölten
Erarbeitung eines Konzeptes für eine künstlerisch-grafisch-multimediale Auseinandersetzung mit dem Regierungsviertel St.Pölten, Ausstellung, Katalog, Internetseite
- V** Ton Raum St.Pölten
Klancollage des öffentlichen Stadtraums, Sampling
- VI** Kunst im öffentlichen Raum - Beispiel NÖ
Konzeption einer multimedialen Plattform über die Förderung von bildender Kunst im öffentlichen Raum Niederösterreich, Homepage
- VII** Kunstgeschichtspreview
Erarbeitung eines Zeitschnittes, Aufarbeitung der VO-Thematik des WS 1999/2000 zu einer freien Interpretation des kunstgeschichtlich wesentlichen Zeitraumes 1890 - 1945, Schwerpunkt 20er Jahre
- VIII** Österreichische Staatsmeisterschaften im Schwimmen in St.Pölten
Erarbeitung einer Homepage, eines vielseitig einsetzbaren Logos, eines Veranstaltungsintrors - Veranstaltungs CI
Aufnahmen vor Ort - direkte Einspeisung in die Homepage, sofort für Presse abrufbar
Einspeisung der Ergebnisse vor Ort, Unterwasserwebcam, Pressebetreuung, Redaktion
- IX** Image Video FH-St.Pölten
bereits im entstehen
- X** Messestandgestaltung, Überlegungen zur optimalen Präsentation der FH-St.Pölten
Tag der offenen Tür, Aussenwerbung, multimediales Ballkonzept, Drucksortengestaltung FH-Studienführer
teils bereits im entstehen
- XI** Homepage FH-St.Pölten
Neukonzeption und Gestaltung der FH eigenen Homepage als Träger eines übergeordneten CI-Konzeptes
bereits im entstehen
- XI** Image Video für Philips Österreich
Konzeption und Produktion eines Imagevideos für Philips, über deren internes Ausbildungsprogramm
Verwendungszweck Messen
Projekt ist in Gesspräch
- XII** Umsetzung eigener multimedialer Projektideen

Semesterprogramm SS 2000

Ü - Themenbereich

allgemeine Kriterien

Wesentliche Kriterien für ein erfolgreiches Konzept

Ausarbeitung einer Projektmappe
detaillierte Darstellung der Thematik
schriftliche Form
Skizze, Zeichnung

- Einkreisen der Projektidee
- Klarstellung
- Konkretisierung
- Umsetzung

Research
was gibt es in diesem Zusammenhang
wesentliche wichtige Punkte
neuartig?
multimedial?
Eigenständigkeit

Zeitmanagement
Projektmanagement

Über/In den Projektfortschritt soll alle drei Wochen ein Bericht, ein Einblick gegeben werden.

- Vorstellung der Zwischenergebnisse vor versammelter Gruppe
- Reflexion, Kritik, Kommunikation
- Bewertung des Projektverlaufes
- Selbstreflexion

Semesterprogramm SS 2000

**I / II Stadt - Stadtzeichen - Stadtzeichnung
Net - Netzeichen - Netzeichnung**

Stadt - Net - eine vergleichende Analyse

Research

Konzeption

Sichtung und Besprechung der Thematik

Stadt

Stadtbild
Stadtzeichen
Stadtzeichnung
Geschichte
Symbole
Soziale Unterscheidung
Information
Selbstdarstellung

Netz

Internetoberfläche
Virtueller Raum
Infrastruktur
Zeichen
Link
Farbe
Interface
Schnittstelle

Beispielsammlung
siehe Literaturliste

Stadtskizze

Skizze
Photographie
Video

Simulation
Collage
Animation

Netskizze

Konzept
Navigation
Linkstruktur
Matrix
Bewegung
Geschwindigkeit

Webapplikation

Programme

Photoshop
Freehand
Illustrator
InDesign
Premiere
Director
Flash
GoLive

Literatur

David Carson - The End of PRINT, Bangert Verlag München, 1995

David Carson - 2nd sight: the end of print vol. 2, Bangert Verlag

Mediendesign - Electronic Publishing - so wirds gemacht, Ralf Turtschi, Verlag Niggli AG, Schweiz/Liechtenstein 1998

emotional_digital - Porträts internationaler Type-Designer und ihre neuesten Fonts, Verlag Hermann Schmidt Mainz, 1999

Las Vegas - the success of excess, Hrsg. Frances Anderton und John Chase, Könemann Verlagsgesellschaft mbh, 1997

Tokyo - labyrinth city, Hrsg. Noriyuki Tajima und Catherine Powell, Könemann Verlagsgesellschaft mbh, 1997

Marks of Excellence - The history and taxonomy of trademarks, Per Mollerup, Verlag Phaidon

Die Telepolis - Urbanität im digitalen Zeitalter, Florian Rötzer, Bollmann Verlag GmbH 1995

Alle möglichen Welten - Virtuelle Realität Wahrnehmung Ethik der Kommunikation, Hrsg. Manfred Fassler, Verlag Fink 1999

Hyperkult - Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien, Hrsg. Warnke / Coy / Tholen, Verlag Stroemfeld 1997

Virtual Cities - Die Neuerfindung der Stadt im Zeitalter der globalen Vernetzung, Hrsg. Christa Maar und Florian Rötzer, Verlag Birkhäuser 1997

Virtuelle Welten - Reise im Cyberspace, Howard Rheingold, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1995

Leben im Netz - Identität in Zeiten des Internet, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1999

Semesterprogramm SS 2000

Ü - Themenbereich

III MACHTSPIELE.MACHT,SPIELEMACHTSPIELE!

Des Kaisers neue Kleider - Typographie und Macht

Heraldik, Symbole, Machtzeichen - Print, TV, Internet - Vergangenheit - Gegenwart

Research

Konzeption

Sichtung und Besprechung der Thematik

Heraldik
Symbole der Macht
Brandmarks
Tatoos
Mythologie
Verherrlichung
Verklärung
Ablenkung
Abgrenzung
Hervorheben
Ideologie
Zeit - Mode

graphische Analyse
Vergleich
Gegenüberstellung
Bild
Text
Zeichen
Chiffren

graphische Veränderung
Karikatur
Überhöhung
„Neugestaltung“
Kombination
Collage

Replik

CI Nationalsozialismus
Russische Propaganda
Nachkriegsamerika
Kalter Krieg
Ära McCarthy

Programme

Photoshop
Freehand
Illustrator
InDesign
Director

Schrift - Zeichen - Typographie

Machtsymbolik
Propaganda
Durchdringung
Ästhetik
Politik
Staat
Individuum

Gegenwart

Ökonomie
Globalisierung
Konzern
Medien

Literatur

- MACHTSPIELE.MACHT,SPIELEMACHTSPIELE! - 15. Forum Typografie, Potsdam 1998, Fachhochschule Potsdam, FHP(-), Verlag Hermann Schmitz Mainz, 1998
Marks of Excellence - The history and taxonomy of trademarks, Per Mollerup, Verlag Phaidon
Telenoia - Kritik der virtuellen Bilder, Hrsg. Elisabeth von Samsonov und Eric Alliez, Verlag Turia und Kant 1999
Der Flusser-Reader - zu Kommunikation, Medien und Design, Bollmann Verlag GmbH 1995
Die Welt ist, wie wir sie denken - zur Kulturkritik der Mediengesellschaft, Maximilian Gottschlich, Springer-Verlag Wien 1999
Alle möglichen Welten - Virtuelle Realität - Wahrnehmung. Ethik der Kommunikation, Hrsg. Manfred Fassler, Verlag Fink 1999
Hyperkult - Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien, Hrsg. Warnke / Coy / Tholen, Verlag Stroemfeld 1997
Virtuelle Welten - Reise im Cyberspace, Howard Rheingold, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1995
Cyborgs & Designerbabies - Flesh Machine. Die biotechnologische Revolution, Critical Art Ensemble, Verlag Passagen 1998
Leben im Netz - Identität in Zeiten des Internet, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1999
Norbert Bolz - Am Ende der Gutenberggalaxis - Die neuen Kommunikationsverhältnisse, Wilhelm Fink Verlag 1993
Medien-Welten Wirklichkeiten, Hrsg. Gianni Vattimo, Wolfgang Welsch, Verlag Wilhelm Fink 1997
Botschaften der Macht - Reader Diskurs und Medien, Michel Foucault, Deutsche Verlags-Anstalt 1999
Brand Identity for Television - With Knobs On, Martin Lambie-Nairn, Phaidon Press 1997
graphik agitation - Social and Political Graphics since the Sixties, Liz McQuiston, Phaidon Press 1993

Semesterprogramm SS 2000

Ü - Themenbereich

IV Stadtidentität

Erarbeitung eines urbanen Profils anhand der Landeshauptstadt St.Pölten - Hauptaugenmerk Regierungsviertel
„Multimediale Intervention“

Research

Die politische Entscheidung
Raumplanung
Standortsuche - Entscheidung für Standort
Pläne des Stadterweiterungsgebietes
Planungsphase
Architekturwettbewerb
 Projekte
 Architekten
 Konzeptionen
Entscheidung
Die Architekten
Konzeption - Umsetzung
 Gesamtkonzept
 Raumplan
 Baukörperkommunikation
 Zwischenräume - Leerräume
 Innen - Aussen
 einzelne Bauten
 Ziele
 Inhalte
 Umsetzung
Infrastruktur
 Gesamtanbindung
 Stadt
 Land
 Wien
Politik - Dienstleistung - Kultur
 Kulturbezirk
 Shedhalle
 Museum
 Klangturm
 Bibliothek
 Festspielhaus
Kunst im öffentlichen Raum
 Einbindung
 Projekte
 Künstler
Kritik
 Mainstream
 Architekturkritik
Vergleich
 Bp. Brasilia
Internetsuche
 Stadtplanung
 Stadtentwicklung
 City
 Stadtauflösung

Konzeption

Materialsichtung
 Pläne
 Skizzen
 Photographie
 Video
 Ton
 Interview
 Klang
Text
 Publikationen
 Interview
Bearbeitung des Materials
digitale Aufarbeitung
 Photoshop
 Premiere
 SoundEdit
 InDesign
 Director
 GoLive
Umsetzung
 I Print
 Publikation
 InDesign
 II Multimedia
 I CD-ROM
 Director
 II Internet Application
 Director
 Shockwave
 Flash
 GoLive

Literatur
David Carson - The End of PRINT, Bangert Verlag München, 1995
David Carson - 2nd sight: the end of print vol. 2, Bangert Verlag
WHY NOT ASSOCIATES, Bangert Verlag, 1998
Mediendesign - Electronic Publishing - so wirds gemacht, Ralf Turtschi, Verlag Niggli AG, Schweiz/Liechtenstein 1998
Las Vegas - the success of excess, Hrsg. Frances Anderton und John Chase, Könemann Verlagsgesellschaftmbh, 1997
Tokyo - labyrinth city, Hrsg. Noriyuki Tajima und Catherine Powell, Könemann Verlagsgesellschaftmbh, 1997
Marks of Excellence - The history and taxonomy of trademarks, Per Mollerup, Verlag Phaidon
Werbung im Stadtraum, Dietmar Kreutzer, Verlag für Bauwesen GmbH 1995
graphik agitation - Social and Political Graphics since the Sixties, Liz McQuiston, Phaidon Press 1993
Type Sign Symbol, Adrian Fruttiger, ABC Verlag, Zürich
Die Telepolis - Urbanität im digitalen Zeitalter, Florian Rötzer, Bollmann Verlag GmbH 1995
Virtual Cities - Die Neuerfindung der Stadt im Zeitalter der globalen Vernetzung, Hrsg. Christa Maar und Florian Rötzer, Verlag Birkhäuser 1997
Marshall McLuhan - The Global Village - Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert, Bruce R. Powers, Junfermannsche Verlagsbuchhandlung, Paderborn 1995
Marshall McLuhan - Die mechanische Braut - Volkskultur des industriellen Menschen, Verlag der Kunst 1996

Semesterprogramm SS 2000

Ü - Themenbereich

V / VI Kunst im öffentlichen Raum - Beispiel NÖ

Konzeption einer multimedialen Plattform über die Förderung von bildender Kunst im öffentlichen Raum Niederösterreich

Vorgaben

Publikationsreihe der Niederösterreichischen
Landesregierung Abteilung Kultur -
Kunst im öffentlichen Raum

Kontaktaufnahme mit NÖ Kulturabteilung
Frau Dr. Blaas
Herr Dr. Zawrel

Projekte

Wo
Wann
Projekteinbindung
Inhalt
Medium - Material
Künstler
Umraum
Akzeptanz?
Förderung

Konzeption

Materialsichtung

digitale Aufarbeitung
Photoshop
scannen
Bildaufbereitung
Bildmanipulation

Umsetzung

Multimedia
Erstellung einer Lagematrix
digitale Verortung

I CD-ROM

Director
II Internet Application
Director
Shockwave
Flash
GoLive

Literatur
Beispiele von Kunst CD-ROMs
Louvre
Visionäre und Vertriebene
Internetsuche zum Thema

weilers siehe Literaturliste

Semesterprogramm SS 2000

Ü - Themenbereich

VIII Entwicklung einer CI, CD

Konzeption eines Corporate Designs, einer Corporate Identity für die österreichischen Schwimmstaatsmeisterschaften
Ende Juni, St.Pölten

Research

Sichtung und Besprechung der Thematik
Corporate Design
Corporate Identity
Corporate Intuition

Beispielsammlung
siehe Literaturliste

Marke
Brand Mark
Logo
Portfolio
Folder
Plakat
Drucksorten
3D Objekte
Bewegung - Video

Konzeption

Erstellung eines Markenlogos
Skizze

analog

scan
Pixelgrafik
Vektorgrafik

digital

Vektorgrafik

Drucksorten

Gestaltungskonzept
Inhalt
Information
Text

Folder
Prospekt
Portfolio
CD-Cover
Plakat

Gestaltungskonzept
Inhalt
Information
Text

3D Umsetzung des Logos
Beschleunigung der CI-CD
Video
Animation

Webauftritt

Programme

Photoshop
Streamline
Freehand
Illustrator
InDesign
Premiere
Director
Flash
GoLive

Literatur

David Carson - The End of PRINT, Bangert Verlag München, 1995

David Carson - 2nd sight: the end of print vol. 2, Bangert Verlag

WHY NOT ASSOCIATES, Bangert Verlag, 1998

Mediendesign - Electronic Publishing - so wirds gemacht, Ralf Turtschi, Verlag Niggli AG, Schweiz/Liechtenstein 1998

Las Vegas - the success of excess, Hrsg. Frances Anderton und John Chase, Könnemann Verlagsgesellschaft mbh, 1997

Tokyo - labyrinth city, Hrsg. Noriyuki Tajima und Catherine Powell, Könnemann Verlagsgesellschaft mbh, 1997

Marks of Excellence - The history and taxonomy of trademarks, Per Mollerup, Verlag Phaidon

Werbung im Stadtraum, Dietmar Kreutzer, Verlag für Bauwesen GmbH 1995

graphik agitation - Social and Political Graphics since the Sixties, Liz McQuiston, Phaidon Press 1993

Type Sign Symbol, Adrian Fruttiger, ABC Verlag, Zürich

Die Telepolis - Urbanität im digitalen Zeitalter, Florian Rötzer, Bollmann Verlag GmbH 1995

Virtual Cities - Die Neuerfindung der Stadt im Zeitalter der globalen Vernetzung, Hrsg. Christa Maar und Florian Rötzer, Verlag Birkhäuser 1997

Marshall McLuhan - The Global Village - Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert, Bruce R. Powers, Junfermannsche Verlagsbuchhandlung, Paderborn 1995

Marshall McLuhan - Die mechanische Braut - Volkskultur des industriellen Menschen, Verlag der Kunst 1996

Semesterprogramm WS 1999/2000

Literatur

Begriff Design - Beispielsammlung, teils Theorie

techno style - the album cover art, Martin Pesch, Markus Weisbeck, edition Olms Zürich, 1998
DISKSTYLE - THE GRAPHIK ARTS OF ELECTRONIC MUSIC AND CLUB CULTURE, Martin Pesch, Markus Weisbeck, edition Olms Zürich, 1999
David Carson - The End of PRINT, Bangert Verlag München, 1995
David Carson - 2nd sight: the end of print vol. 2, Bangert Verlag
Typographie - Selected from the Graphics Annuals, edition Page, 1994
WHY NOT ASSOCIATES, Bangert Verlag, 1998
Mediendesign - Electronic Publishing - so wirds gemacht, Ralf Turtschi, Verlag Niggli AG, Schweiz/Liechtenstein 1998
emotional__digital - Porträts internationaler Type-Designer und ihre neuesten Fonts, Verlag Hermann Schmidt Mainz, 1999
PhotoVision+Print's - European Regional Design Annual 1998, PrintLII:II March/April 1998
Las Vegas - the success of excess, Hrsg. Frances Anderton und John Chase, Könemann Verlagsgesellschaftmbh, 1997
Tokyo - labyrinth city, Hrsg. Noriyuki Tajima und Catherine Powell, Könemann Verlagsgesellschaftmbh, 1997
MACHTSPIELE.MACHT,SPIELEMACHTSPIELE! - 15. Forum Typografie, Potsdam 1998, Fachhochschule Potsdam, FHP:-), Verlag Hermann Schmitz Mainz, 1998
Marks of Excellence - The history and taxonomy of trademarks, Per Mollerup, Verlag Phaidon
DIE NEUE TYPOGRAPHIE - EIN HANDBUCH FÜR ZEITGEMÄSS SCHAFFENDE, Jan Tschichold, in der zweiten Auflage verlegt von Brinkmann&Bose, Berlin 1987

Begriff Schrift, Design, Multimedia, VR, Hyperlink, Kommunikation - Theorie

WEGE ZUR COMPUTERKUNST, HERBERT W. FRANKE, Edition die Donau hinunter, Wien - St..Peter am Wimberg 1995
Telenoia - Kritik der virtuellen Bilder, Hrsg. Elisabeth von Samsonov und Eric Alliez, Verlag Turia und Kant 1999
Der Flusser-Reader - zu Kommunikation, Medien und Design, Bollmann Verlag GmbH 1995
Die Telepolis - Urbanität im digitalen Zeitalter, Florian Rötzer, Bollmann Verlag GmbH 1995
Die Welt ist, wie wir sie denken - zur Kulturkritik der Mediengesellschaft, Maximilian Gottschlich, Springer-Verlag Wien 1999
Alle möglichen Welten - Virtuelle Realität Wahrnehmung Ethik der Kommunikation, Hrsg. Manfred Fassler, Verlag Fink 1999
Hyperkult - Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien, Hrsg. Warnke / Coy / Tholen, Verlag Stroemfeld 1997
Virtual Cities - Die Neuerfindung der Stadt im Zeitalter der globalen Vernetzung, Hrsg. Christa Maar und Florian Rötzer, Verlag Birkhäuser 1997
Virtuelle Welten - Reise im Cyberspace, Howard Rheingold, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1995
Cyborgs & Designerbabies - Flesh Machine. Die biotechnologische Revolution, Critical Art Ensemble, Verlag Passagen 1998
Turing & der Computer, Paul Strathern, Fischer Taschenbuch Verlag 1998
Marshall McLuhan - The Global Village - Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert, Bruce R. Powers, Junfermannsche Verlagsbuchhandlung, Paderborn 1995
Marshall McLuhan - Die mechanische Braut - Volkskultur des industriellen Menschen, Verlag der Kunst 1996
Leben im Netz - Identität in Zeiten des Internet, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1999
Norbert Bolz - Am Ende der Gutenberggalaxis - Die neuen Kommunikationsverhältnisse, Wilhelm Fink Verlag 1993
Eine kurze Geschichte des Lichts - Die Erforschung eines Mysteriums, Sidney Perkowitz, Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co.KG 1998
Die Medien, Hiebel/Hiebler/Kogler/Walitsch, Wilhelm Fink Verlag 1998
Medien-Welten Wirklichkeiten, Hrsg. Gianni Vattimo, Wolfgang Welsch, Verlag Wilhelm Fink 1997
Botschaften der Macht - Reader Diskurs und Medien, Michel Foucault, Deutsche Verlags-Anstalt 1999

Begriff Programmhandbücher

Insiderbuch Type Design, Sean Cavanaugh, Midas Verlag 1997
Insiderbuch Photoshop 5, Ben Willmore, Midas Verlag 1999
Insiderbuch Photoshop, Linnea Dayton, Jack Davis, Midas Verlag 1996
Insiderbuch Illustrator, Ted Alspach, Midas Verlag 1999
Insiderbuch QuarkXPress 4, Samuel Hügli, Midas Verlag 1998
Insiderbuch WebDesign, Lynda Weinman, Midas Verlag 1997
Insiderbuch InDesign...
Insiderbuch Freehand...
Insiderbuch Interface Design...
Webdesign mit Photoshop 5, Michael Baumgardt, Addison Wesley Longman Verlag 1999
Flash 3 - Web Animation, Ken Milburn, Janine Warner, MITP-Verlag 1999
Macromind Director 7 - Das Einsteigerseminar, Christian Wenz, Tobias Hauser, Rudi Hofstetter, bhv Verlag 1999
GoLive Cyberstudio for Macintosh, Shelly Brisbin, Peachpit Press 1998
sowie Manuals zu den einzelnen Programmen

Semesterprogramm WS 1999 /2000

Literatur

Begriff Design - Beispielsammlung, teils Theorie (Bibliothek Universität für angewandte Kunst)

Posters - The 20th-Century Poster. Design of the Avant-Garde, Dawn Ades, Verlag Abbeville 1984	(21 450)
Werbung im Stadtraum, Dietmar Kreutzer, Verlag für Bauwesen GmbH 1995	(39 771)
Brand Identity for Television - With Knobs On, Martin Lambie-Nairn, Phaidon Press 1997	(49 911)
The Lost Artwork of Hollywood, Fred E. Basten, Watson-Guption Publications 1996	(47 185)
graphik agitation - Social and Political Graphics since the Sixties, Liz McQuiston, Phaidon Press 1993	(34 108)
Type Sign Symbol, Adrian Frutiger, ABC Verlag, Zürich	(19 657)

Begriff Schrift, Design, Multimedia, VR, Hyperlink, Kommunikation - Theorie

Begriff Programmhandbücher

Computer Publishing - Grundlagen und Anwendungen, Ulrich Schmitt, Springer Verlag 1997	(45 840)
--	----------



Grundlagen der Sinneswahrnehmung_Programm

- GS_VOtm98_1_1** Einführungsvorlesung
<http://155.100.91.195/Webvision> ; www.hhmi.org/senses
- GS_VOtm98_1_2** Die Welt der Wahrnehmung / Grenzen der Unterscheidung / Kontraste /
www.netzhaut.de ; www.e-media-c.com
- GS_VOtm98_1_3** Konstanz / Relativität der Farbe / Linie aus Punkten /
www.sirius.com/~maxk ; www.sfx.co.nz/tamahori
- GS_VOtm98_1_4** Die dritte Dimension / Gruppen / Die Leserichtung /
www.turux.org ; <http://acg.media.mit.edu/people/pcho/typemenot>
- GS_VOtm98_1_5** Wahrnehmung und Kunst / Figur - Grund / Präferenzen /
www.optimo.ch ; www.typospace.de
- GS_VOtm98_1_6** Form und Organisation / Relativität von Grösse, Richtung, Form /
Raum durch Farbe
www.amaze.co.uk/noodlebox ; www.ekidna.it
- GS_VOtm98_1_7** Geometrisch-optische Täuschungen / Raum durch Überschneidung /
Raum durch Winkel und Kurven
www.theremediproject.com ; www.combine.org
- GS_VOtm98_1_8** Bewegung / Raum durch Verkürzung / Raum durch „Licht und Schatten“ /
www.e13.com ; www.numeral.com/projekts.html
- GS_VOtm98_1_9** Die aufrechte Welt / Kausalität / Bewegung und Zeit
www.absurd.org ; <http://bak.spc.org/iod>
- GS_VOtm98_2_1** Intelligenz der Wahrnehmung / Emotion / Zeichen und Abbild
www.teamtulsa.com/livecams/index.shtml
- GS_VOtm98_2_2** Video - Peter Greenaway, „Der Kontrakt des Zeichners“
- GS_VOtm98_2_3** Semesterreflexion, Fragenkatalog
- GS_VOtm98_2_4** Prüfung
- GS_VOtm98_2_5** Exkursion_I / Linz, Ars Electronica Cente
- GS_VOtm98_2_6** Exkursion_2 / Wien, Technisches Museum

GS_VOtm98_2_5 / GS_VOtm98_2_6 - Exkursionen
Termin wird im Laufe des Semesters besprochen

Das Programm ist als ein flexibles Gerüst der Vorlesung „Grundlagen der Sinneswahrnehmung“ zu verstehen.
Änderungen oder Verschiebungen sind nicht ausgeschlossen.



Projekt Neugestaltung FH-Homepage Ausgangslage

Da die existierende Homepage rein technisch nicht mehr funktionstüchtig ist, auch auf Grund ästhetischer und inhaltlicher Kriterien nicht dem Standard eines Fachhochschulstudienganges für Telekommunikation und Medien entspricht, wird das Projekt einer Neugestaltung der FH-Homepage ins Leben gerufen.

Eine Projektgruppe zu diesem Zweck wird ins Leben gerufen. Beim ersten Besprechungstermin am 29.11.99 wird eine Projektkoordinationsgruppe ins Leben gerufen, die aus Dr. Montigel, Dipl. Ing. Bartha, Herrn Stelzer, Dr. Hasenzargl und Mag. Wintersberger besteht.

Aufgaben werden folgendermaßen geteilt:

Dr. Montigel hat als Studiengangsleiter Hauptkoordinationsfunktion

Dipl. Ing. Bartha übernimmt die Reparatur der bestehenden Homepage

Hr. Stelzer ist für den Datenbankanbindungsteil zuständig. Er stellt in Zusammenarbeit mit Herrn Berndorfer die Web-Server und Intranetstruktur (Views einrichten, Webserver, Server für DB-Abfragen, DB-Server)

Mag. Wintersberger übernimmt die Koordination des Gestaltungsbereiches (Inhalt in eine Form fließen lassen)

1. Schritt

Notmaßnahmen werden eingeleitet. Ein Projektteam "saniert" die bestehende Homepage, damit sie funktionstauglich wird. Hinsichtlich einer ansprechenden Gestaltung werden keine Maßnahmen gesetzt.

Vorgaben sind

Funktionieren sämtlicher Links

Eine Liste sämtlicher Mitarbeiter und LB muß enthalten sein

Kommende Veranstaltungen und Termine müssen ersichtlich sein

Diese Schritte werden noch vor Weihnachten von einem Studententeam unter Leitung von Dipl. Ing. Bartha gesetzt. Der erste Punkt gilt damit als abgeschlossen. Es müssen keine weiteren Maßnahmen in diese Richtung mehr gesetzt werden.

In der ersten Sitzung am 29.11.1999 werden folgende Überlegungen zu einem gezielten Ausbau der Homepage angestellt:

attraktiver, moderner Auftritt im Internet

geeignet zum Einbau anderer Studiengänge

Leitbild und neues Logo sollen integriert werden

neueste Technologie punkto Multimedia

portable, herstellungsunabhängige Lösung

integriert in das Gesamtmodell der FH (Herr Berndorfer erstellt Konzept)

Datenbankanbindung mit JAVA-Applets über Thinclient

Aufteilung der Webseiten auf zwei Server: ein Server vor der Firewall mit Daten, die von extern stammen (Homepages von Studenten und LB, etc.); ein Server hinter der Firewall mit Daten, die von FH-intern stammen

Zielsetzung zur Umsetzung - Fertigstellung der Homepage:

Preview Anfang März - BEST Wien Stadthalle

"Einweihung" - 23.3.2000 Tag der Offenen Tür an der FH-St.Pölten

Projekt Neugestaltung FH-Homepage
Vorgangsweise

2.Schritt

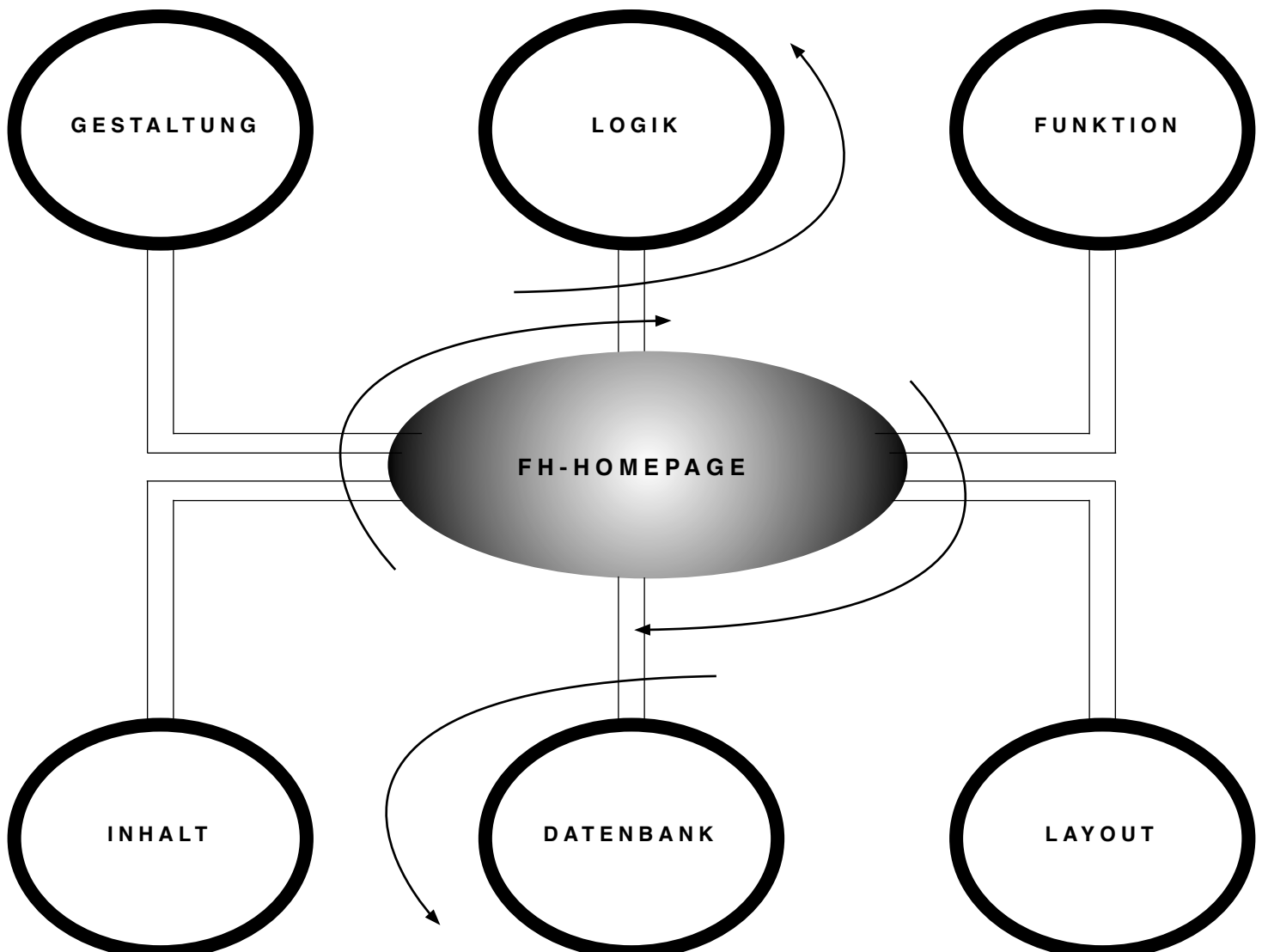
Am 4.Januar findet eine erste Gestaltungssitzung mit 4 Studenten aus dem 3. Semester - Aldo Tolino, Karl Umgeher, Max Uhl und Gerwald Leitner unter Mitwirkung von Mag. Wintersberger statt, in der erste Struktur- und Gestaltungsüberlegungen angestellt werden.

Damit tritt die nächste Phase des Homepage-Konzeptes in Kraft:

Neugestaltung der FH - Homepage

Es ergeben sich 3 Bezugspunkte der Page-Matrix, die auf Grund ihrer komplexen Struktur in sich logisch und funktionstechnisch verknüpft werden müssen.

Gestaltung - Layout
Logik - Inhalt
Funktionstauglich - Datenbank



Projekt Neugestaltung FH-Homepage Umsetzung

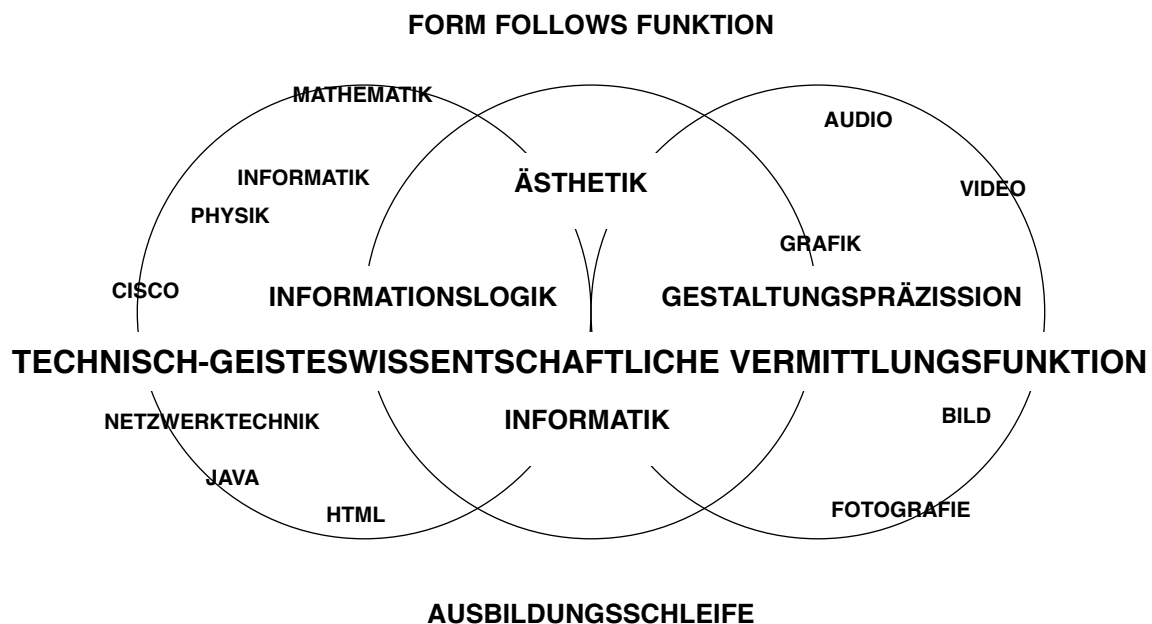
Die Neugestaltung einer Homepage für die FH-St.Pölten - Telekommunikation und Medien sollte als entscheidender Teil eines Übergeordneten CI Gedankens angesehen werden.

Die Diktion oder die Konnotationen zum im Titel der Institution befindlichen Begriffspaar, unterstreichen die hohe Rangordnung der Homepage in der CI-Hierarchie deutlich.

Der Fokus oder Magnet stellen die in unserer Zeit entscheidenden Gedankenfelder Telekommunikation und Medien dar, die daraus folgend logisch, strukturell, gedanklich, emotionell abgetastet und zum Ausdruck gebracht werden sollen. Die vorangestellte Grafik - CI-Matrix FH - soll diesen Gedanken versinnbildlichen.

Wesentlicher Aspekt ist die Darstellung einer Institution - eines "multimedialen Dienstleisters"

Institutionscharakter
Anbieter von Informationstechnologie
Kompetenzzentrum
Bildungsstätte
medial-ästhetisches Forschungszentrum
Infowerkstätte
Laboratorium
Netzwerkforschung



Diplomarbeitsthemen - Diplomtermin Sommersemester 2001

- **e-learning**
Von der Turing-Maschine zur multidimensionalen Wissensmaschine
Virtuelle Universität und kommerzialisiertes Wissen
- **e-buisness**
Cybershop
Gestaltung / Inhalt / Sinn / Strategie / Ökonomie / Logistik
- **Inszenierte Aufmerksamkeit**
Von der Zwischenkriegspropaganda über Walt Disney bis Lukas Film
- **e-life**
Claudia Schiffer, Pamela Anderson, Lara Croft, Webby Tookey, www.jennycam.org
- **open source - Demokratiebestrebungen im Netz**
AT&T / UNIX / Berkeley Software Distribution (BSD) / GNU - Richard Stallman / LINUX - Linus Torvald
- **Zeichen / Chiffre / universeller Codex**
Universal Networking Language (UNL)
- **Pixelflug - Bittechnologie und Weltbildformung**
Von wertdiskreten Daten zu multimedialen Präsentationsplattformen
- **Homo ludens**
IBM / Amiga / Atari / Intel / Apple / Microsoft / Sony P2
- **Vektorgrafik versus Pixelbild**
Aktuelle Grafiktendenzen im Internet
- **Bauhaus / Dadaismus / Futurismus / Konstruktivismus**
Vergleich zum aktuellen Zeitbild
- **QuickTimeVR**
Von den Deckengewölben klassischer Renaissancekathedralen über die 360° Rundumpanoramen des 19. Jahrhunderts bis zu I-Max und QuickTimeVR
- **Techologische Perfektion**
Pornographie im Internet