

1

2

3

4

5

wintersemester **96**

97

8

9 jahre

bildo akademie

motion pixel

10

11

12

13 vorlesungsverzeichnis(se)

14

15

16

- 4 Termine
- 4 ... Vorlesungszeiten
- 4 ... Büro
- 4 ... Studienberatung
- 4 ... Sprechstunden
- 4 ... Redaktionsschluß WS 1996/97
- 5 ... Vergabe der Leistungsscheine
- 5 ... Zwischenpräsentationen
- 5 ... Mappenabgabe
- 5 ... Medienassistenten- und Vordiplomprüfung
- 5 ... Semesterergebnisse

- 6 Lehrveranstaltungsprogramm
- 6 ... MP Medienpraxis
- 7 ... MP Medienpraxis
- 8 ... Mtech Medientechnik
- 9 ... MG Mediengestaltung
- 10 ... MT/G Medientheorie und -geschichte

- 11 Bibliothek
- 11 ... Im SS 1996 aufgenommene Bestände

- 12 Umstrukturierung
- 13 ... Anna Heine: hybrid digital

- 14 Studentische Beiträge
- 15 ... Nikolas Hannecke: Nicht zu vergessen . .

- 16 News 1996
- 16 ... Prüfungen
- 17 ... TeleDidactica
- 17 ... DMW, Werbekongreß/Ausbildungstag
- 18 ... bildo opendoordays 96
- 18 ... ITW e.V. und bildo
- 19 ... FHTW und bildo
- 19 ... Altarbild-Installation
- 19 ... Kunstleistungskurs Templin bei bildo
- 20 ... Firma motion pixel
- 20 ... Sponsoring
- 21 ... Ausstellung
- 21 ... Karl Miescher Wettbewerb

bildo Cyberschule in PAGE ...	21
bildo media market	22
Anna Heine: Nachhaltigkeit im Medialen ...	22
Virtual College - Ergebnisse	23
Impressum und Abkürzungen	50
Notizraum	51



Vorlesungszeiten

01.10.96 - 31.03.1997	Semesterdauer
07.10.1996	Beginn der Vorlesungszeit
10.02.1997	Ende der Vorlesungszeit
23.12.96 - 03.01.1997	Weihnachtspause
06.01.1997	Vorlesungsbeginn nach der Weihnachtspause
07.04.1997	Beginn der Vorlesungszeit im SS 1997

Büro

Dienstag, 14-16 Uhr

Das Büro für studentische Angelegenheiten ist während der Vorlesungszeit regelmäßig am Dienstag von 14 bis 16 Uhr geöffnet. Dozenten und Tutoren verfügen über Fächer im Sekretariat. Unterlagen, Nachrichten und Sonstiges (bis max. A4 Format) können in den Fächern deponiert werden. Soweit nicht im VLV enthalten, werden aktuelle Studien- und Ausstellungshinweise am weißen Informationsbrett im Eingangsflur der Akademie ausgehängt.

Studienberatung

Donnerstag, 14 Uhr

findet während der Vorlesungszeit jeden Donnerstag um 14 Uhr bei Anna Heine nach vorheriger Anmeldung statt. Mindestens ein Beratungstermin ist für jede/n Studierende/n im Grundstudium obligatorisch.

Sprechstunden

nach Vereinbarung
Donnerstag, ab 15 Uhr
im Anschluß an die LV
nach Vereinbarung

Prof. Thomas Born
Anna Heine
Thomas Kemnitz
Jochen Lingnau

Redaktionsschluß

07.03.1997, 17 Uhr

für das Vorlesungsverzeichnis SS 1997

Vergabe der Leistungsscheine
für das WS 1995/96

Montag, 14.10.1996
14-15 Uhr

Zwischenpräsentationen

Termine werden in
den jeweiligen Lehr-
veranstaltungen
bekanntgegeben.

MP Photographie I (Grundlehre)

MP Composing als Methode

MP Videoprojekt II

MP Transmedial und interaktiv

MP Virtual College - Möglichkeiten gestalterischer
Virtualität im Internet II

MG Einführung in die Gestaltgesetze und ihre
Anwendung in technischen Bildern

MG Elektronische Bildverarbeitung

MT/G Künstler und Designer: gesellschaftliche
Bedingungen und Funktionen von zwei Typen

Mappenabgabe WS 1996/97

jeweils in der letzten
Sitzung einer LV

Medienassistenten- und Vordiplomprüfung
seminaröffentlich

Dienstag, 04.02.1997
bildo Studio I

Semesterergebnisse

Die hochschulöffentliche Bekanntgabe der Semesterergebnisse ist für alle Studierenden obligatorisch. Besprechungen über Semesterarbeiten und Leistungsscheine finden nach diesem Termin nicht mehr statt! Die Zeit bis zur Bekanntgabe der Ergebnisse zählt zur Vorlesungszeit und ist in der Regel Prüfungswoche.

Montag, 10.02.1997
11 Uhr
bildo Studio I

MP **Photographie I**

Thomas Kemnitz
Seminar und Übung
1. Semester u.a.
bildo Studio I
8x ganztägig
Mittwoch
Seminar 10-12 Uhr
Übung 13-17 Uhr
Beginn: 09.10.1996

Das Seminar richtet sich an Erstsemester und an Studierende, die den MP Grundlehre-Schein I nachholen wollen.
Thema ist die Erarbeitung grundlegender medialer Eigengesetzlichkeiten am Beispiel der analogen Photographie.
Für die Erstsemester-Studenten ist diese Veranstaltung eine der Grundlagen für die Teilnahme am Seminar Elektronische Bildverarbeitung (<A> Mtech und MG).

MP **Composing als Methode**

Anna Heine
Seminar und Übung
ab 3. Semester
16x Donnerstag
10-12 Uhr
Beginn: 10.10.1996

Photographische Bilder eigener Autorenschaft werden einzeln und in bildnerischen Kontexten reflektiert. Vorgesehene Arbeitsmethoden sind: Gegenüberstellung, Zusammenstellung, Berührung, Verschachtelung und Transparenz. Anhand ausgewählter künstlerischer Werkbeispiele von Mike und Doug Starn, Annette Messager u.a. wird die Auseinandersetzung mit Photographien als Produktionsmaterialien angeregt.

MP **Videoprojekt 2**

N.N.
3teiliger Workshop
bzw. Einzelbetreuung
7. Semester
Beginn: 17.10.1996

Auf den experimentellen Übungen des Vorseminesters aufbauend wird die detaillierte Entwicklung (Konzeption, Storyboard, Produktion, Postproduktion) eines durchgängigen Projekts thematisiert.
Alternativ zu dieser Veranstaltung ist die Entwicklung von Projekt-Teilleistungen in allen anderen MP-Veranstaltungen möglich.

MP **Transmedial und interaktiv**

Prof. Thomas Born
Seminar und Übung
Hauptstudium

(das stehende und bewegte digitale Bild)
Der Computer als eine die verschiedenen Werkzeuge auf sich vereinende Maschine führt

zur Auflösung der traditionsreichen Gestaltungsregeln von Einzelmedien. Zu erforschen ist jeweils die inhaltliche Mutation, die sich durch die Übertragung von Information in ein neues Darstellungsfeld ergibt. So ändert sich die Wirkung numerischer Daten, sobald diese als Bilder dargestellt werden. In dieser Wirkung liegt die Absicht medialer digitaler Gestaltung. Bezogen auf das Gestalten mit digitalen Medien kommt der Darstellung von Raum und Zeit eine besondere Bedeutung zu. Zeit in ihrer Darstellung ist nicht mehr ein lineares Kontinuum in einem auf eine Realität bezogenen Raumgefüge, sondern nicht linear in einem multirealen Raumgefüge.

Es werden kleinere Projekte betreut, die den Computer medienpezifisch einsetzen und z.B. interaktive, zeitbasierte bildnerische Gestaltungsvorhaben thematisieren.

14tägig Dienstag
9.45-12.45 Uhr
FHTW
Warschauer Platz 6-8
Beginn: 15.10.1996

Virtual College - Möglichkeiten gestalterischer Virtualität im Internet II

Im Rahmen der ersten virtuellen Universität in Berlin-Brandenburg haben Studierende der bildo akademie und der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft im Sommersemester 1996 die Voraussetzungen für ein virtuelles, interaktives Bildprojekt entwickelt. Neben den o.g. Instituten nahmen Studierende der Freien Universität und der Hochschule der Künste teil. Ziel des Forschungsvorhabens ist im Wintersemester die Realisation des konzipierten Projekts *Bilderbaum* und evtl. weiterer Projekte in verschiedenen Arbeitsgruppen.

Studierende im Hauptstudium können einen Leistungsschein (1. oder 2. Teilleistung) für Online-Gestaltung erhalten, wenn sie im Vorfeld an der Lehrveranstaltung *HTML-Grundlagen* teilnehmen (<A> Mtech).

MP

Prof. Thomas Born
Anna Heine
Thomas Kemnitz
Colloquium und
Arbeitsgruppen
10x Freitag
10-12 Uhr
Ort: bildo Studio I
Beginn: 08.11.1996
Ende: 17.01.1997

Alle Informationen bzgl. des VC werden unter <http://www.icf.de/bildo> veröffentlicht.

Mtech HTML Grundlagen

Thomas Kemnitz
Grund- und Hauptstudium
4x Freitag
10-12 Uhr
bildo Studio III
Beginn: 11.10.1996

Die Veranstaltung führt in die Grundlagen der Seitenbeschreibungssprache HTML am Standard des Browsers Netscape Navigator 3.0 ein und schafft eine der technischen Grundlagen für die Gestaltung im Internet. Die Teilnahme an der Veranstaltung ist eine wichtige Voraussetzung für die Mitarbeit im Virtual College (<A> MP).

Mtech HandsOnMac - Grundlagen der Datenverarbeitung

Thomas Kemnitz
Workshop
1. Semester u.a.
4x 41./42. Woche
14-16 Uhr
bildo Studio III
Beginn: 10.10.1996
14 Uhr

Grundlage für die digitale Bildbearbeitung am Macintosh Computer ist die Kenntnis des Betriebssystems. Der Workshop führt in das aktuelle MacOs 7.5.1 ein. Es werden u.a. Peripherie, Benutzeroberfläche und Programmtypen theoretisch und in praktischen Übungen behandelt. Die abschließende Prüfung besteht aus einem praktischen und einem schriftlichen Test, dem sog. Mac-Führerschein, der Voraussetzung für die Teilnahme an Lehrveranstaltungen zur elektronischen Bildbearbeitung ist.

Mtech Druckvorstufe

Dipl.Ing. Karen Balun
Vorlesung
ab 3. Semester
4x Montag
15.30-17 Uhr
FHTW, Warschauer
Platz 6-8
Beginn: 07.10.1996

Voraussichtlich eine Trainerin der Firma Linotype-Hell AG führt in die Grundlagen der Druckvorstufe ein. Themen sind: Bildauflösung, Farb Räume, Colormanagement, Farbseparationen, Rasterverfahren etc. (Änderungen vorbehalten). Die Reihe findet in Zusammenarbeit mit der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft statt.

**Einführung in die Gestalttheorie und ihre
Anwendung in technischen Bildern**

Ausgehend von den Begriffen der Ganzheit und Gestalt werden in Vorträgen und praktischen Übungen die grundlegenden Gestaltgesetze im Kontext mit technischen Bildern behandelt und auf ihre Anwendung hin studiert.

MG

Anna Heine
Vorlesung, Seminar
und Übung
16x Dienstag
10-12 Uhr
Ort: bildo Studio I
Beginn: 08.10.1996

Elektronische Bildverarbeitung

Das Seminar baut auf der Mtech-Veranstaltung *Grundlagen der Datenverarbeitung* auf und führt in die Software Photoshop 3.0 ein. Auf diesen Grundlagen wird eine gestalterische Aufgabenreihe erarbeitet, die bildnerische Grundkenntnisse im Digitalen zur Anwendung bringt.

MG

Thomas Kemnitz
Seminar und Übung
8x Mittwoch
10-12 Uhr
14-16 Uhr
Ort: bildo Studio III
Beginn: 04.12.1996



MT/G

Jochen Lingnau
Vorlesung und Seminar
Grund- und Hauptstudium
16x Montag
10-12 Uhr
Ort: bildo Studio I
Beginn: Dienstag, den
08.10.1996
14-16 Uhr

Künstler und Designer - gesellschaftliche Bedingungen und Funktionen von zwei Typen

Der Typus des Künstlers hat in den verschiedenen Stadien der Entwicklung der Neuzeit mehreren gravierenden Wandlungsprozessen unterlegen. Die Fragestellung richtet sich dabei vor allem auf die Wechselbeziehungen zwischen Kunst und Gesellschaft, aus der heraus die Rolle und das Selbstverständnis des Künstlers sich ergeben. Im 19. Jahrhundert entsteht aus der englischen *Arts and Crafts* Bewegung der Vorläufer des Designers. Ausgehend vom Künstlerbegriff der Renaissance werden dieser Prozeß und die damit verbundenen Medienwechsel bis hin zur gegenwärtigen Situation untersucht.



Im Sommersemester 1996 wurden vier neue
Titel aufgenommen:

<i>nachschlagewerke</i>	abteilung 1
1. bildo Vorlesungsverzeichnis WS 1996/97	
2. Virtual College Vorlesungsverzeichnis SS 1996, Institut für Medienintegration (IMI) - Zentrum für Europäische Kommunikationskul- tur e.V. Berlin Frankfurt(Oder) Potsdam Görlitz	
<i>medientheorie und -geschichte</i>	abteilung 2
keine	
<i>bildo und motion pixel - belegexemplare</i>	abteilung 3
keine	
<i>photographie - kunst und technik</i>	abteilung 4
1. Berlin 117 Landmarks/Marksteine DAAD Künstlerprogramm 1994 Richard Wentworth	
<i>design/typographie, farbenlehre, gestaltung</i>	abteilung 5
keine	
<i>bildende kunst und künstler</i>	abteilung 6
keine	
<i>av-medien/video</i>	abteilung 7
keine	
<i>computerkunst/graphik und technik</i>	abteilung 8
1. Web Publishing mit HTML Markt & Technik, Buch- und Software-Verlag GmbH 1995, Laura Lemay	

Anna Heine

hybrid digital

(in Anlehnung an einen bildo Montagsvortrag)

Noch in diesem Jahr wird an der bildo akademie eine technische und räumliche Umstrukturierung erfolgen, die sich an der rasanten Digitalisierung des Medialen orientiert. Die Vorarbeiten dafür befinden sich seit einiger Zeit in der Diskussion. Ereignisse und Messen wie z.B. die diesjährige photokina in Köln und andere bestätigen den allg. beobachteten Technikwechsel. Die entsprechende Planung der bildo akademie sieht folgendermaßen aus: die analoge Photographie soll konsequenter Weise allmählich in die digitale Photographie übergeleitet werden. Das ist zunächst über den analogen Verarbeitungsprozeß am besten möglich, da dieser von der elektronischen Bildverarbeitung mehr und mehr abgelöst werden wird. Das impliziert früher oder später die Abschaffung des S/W-Labors und der Änderung der damit verbundenen Tätigkeiten und der Lehre bei gleichzeitigem Ausbau der Computerarbeitsplätze im Studio III. Wir hätten dann eine hybride Situation - sprich: analoge Produktion, digitale Postproduktion - als Vorstufe zur Digitalisierung des gesamten photographischen Prozesses (Aufnahme und Verarbeitung) erreicht.

So der Plan, der gleichzeitig auch die Vervollständigung des nonlinearen Editing-Systems im Bewegtbildbereich vorsieht, für das im Sommer 96 bereits ein neuer Computer angeschafft worden war. Da diese Pläne weitere wichtige Entscheidungen nach sich ziehen, sind sie bisher mit Vorsicht und intern diskutiert worden. Abgesehen von technischen und räumlichen ergeben sich finanzielle Veränderungen aus solchen Umstrukturierungen, die mit Verantwortung dem Lehrbetrieb gegenüber gestaltet werden müssen.

<A>

News im

bildo vlv SS 1996

Bei zur Zeit sinkender Zahl der Studierenden an der bildo akademie sind die neuen Pläne nicht eben einfach zu verwirklichen. Dabei ist z.B. zu bedenken, daß sich sicherlich kein zweites Bildungsinstitut von der Größe der bildo akademie in Deutschland eines derart umfangreichen Technikparks erfreut wie diese, der nur aufgrund eines innovativen Managements in den letzten acht Jahren erzielt werden konnte! Um solche und andere Errungenschaften umsichtig fortführen zu können, soll mit der Umstrukturierung wie folgt begonnen werden:

zunächst werden Ende November d.J. die Räume im 2. Stock der Drontheimer Straße 21 aufgegeben werden. Die Akademieleitung rechnet bei dem damit verbundenen kleinen Umzug mit der Unterstützung durch möglichst viele Studierende, die helfen zu planen, zu tragen etc., wie es in der Vergangenheit bei ähnlichen Vorhaben immer der Fall war. Für Dezember 96 ist dann der bildo media market anberaumt, der - so hoffe ich - alle für ihre Mithilfe entschädigt, Spaß macht, für Präsenthandel und umweltfreundliche und preisgünstige Wiederverwertungen sorgt und auch die Öffentlichkeitsarbeit der bildo akademie für das kommende Sommersemester ein entscheidendes Stück voranbringt. Im Lauf des November wird diesbezüglich eine bildo-Info-Verschickungsaktion stattfinden, für die eben- so studentische Helfer/innen - nicht nur Tutoren! - gebraucht werden . . .

<A>

bildo media market

Anna Heine

Nicht zu vergessen . . . Jour Fixe

Nikolas Hannecke

Einmal im Monat treffen sich Studentinnen und Studenten der bildo akademie zum Jour Fixe. Ein Termin der im Wintersemester 1996/97 wieder an Bedeutung gewinnen soll. Die Suche nach der geeigneten Form dauert an, denn die Ansprüche an den Jour Fixe sind hoch. Unser monatliches Treffen soll die Kommunikation zwischen den Semestern fördern, Fragen klären, Anregungen aufnehmen und das Gesicht unserer Akademie mitgestalten. Diese Vorsätze lassen sich nur realisieren, wenn wir kontinuierlich und zahlreich zusammentreffen. An zwei Terminen werden wir je eine Dozentin oder einen Dozenten einladen: eine Gelegenheit, über unsere Aktivitäten zu informieren und akademieöffentlich zu diskutieren.

Im letzten Semester war irrtümlich der Eindruck entstanden, der Jour Fixe sei eine Infotainment-Veranstaltung, in der etwas geboten würde. Nur wenige haben durch ihre Mitarbeit überhaupt Interesse an einer studentischen Position bekundet. Die wichtigen Themen wurden im privaten Kreis besprochen und gingen damit Vielen verloren.



In einer kleinen Gemeinschaft wie der unseren haben wir die Möglichkeit, entgegen der gesellschaftlichen Norm, eine Form des Miteinander zu üben, die nicht durch Zuständigkeiten, Ämter, Hierarchien oder Klassifizierungen geprägt ist.

Die bildo akademie und die dort arbeitenden Menschen sind - zunächst bis Februar 97 -

Teil unseres sozialen Umfelds. Eine Umgebung, der wir uns ausnahmsweise nicht anpassen brauchen, sondern ein Gefüge, in dem das Zutun jeder und jedes Einzelnen deutliche Spuren hinterlassen kann.

Die Gestalt des Jour Fixe ist demzufolge auch Abbild des Arbeitsklimas und der Umgangsformen an der Akademie.

Die Studentenvertreter (Ole Bader u.d.A.) verstehen sich dabei als Organisationshelfer. Wir sammeln Themen, informieren über Termine oder laden Gäste zum Jour Fixe ein. Alles weitere wird sich als Ergebnis unserer Zusammenarbeit präsentieren.

Mehr Informationen zum Jour Fixe finden sich im bildo vlv ws 1995/96 (siehe Bibliothek).

Nikolas Hannecke
Studentenvertretung
im August 1996



bildo und Silicon Studio/Berlin auf der Digital Media World im Juni 1996

News 1996

Oscar Wilde Mode ist, was man selbst trägt. Altmodisch ist, was die anderen tragen.

Prüfungen Im Sommersemester fanden sechs erfolgreiche, in vier Fällen benotete, Prüfungen an der bildo akademie statt.

Mit dem 100teiligen Bilderkonvolut *Alles Maske* und der Note sehr gut (1,4) beendete Monika Hübener das Studium der Medienassistenz innerhalb der Mindestregelstudienzeit. - Ulrike Pindur folgte ihr in gleicher Zeit im gleichen Studiengang mit dem Konvolut *Treppen - nur auf und ab? Be(tr)achtung eines unbeachteten Raumes* und der Note gut (2,0). - Jae-Hyuk Oh schloß das Studium der Medienassistenz erfolgreich ohne Benotung mit dem Projekt *Die Welt aus der Perspektive eines Kindes* ab. - Christina Reiner mann bestand die umfangreichere Vordiplomprüfung im Studiengang Medienkunst mit dem Bilderkonvolut *Vergleichende Dokumentation des Weltprozesses von Tulpe und Rose*. - Volkmar Lux, der sein zweisemestriges Designprojekt im Siliconstudio Berlin an High End Geräten realisieren konnte, erreichte mit der Präsentation des Designentwurfs "*mfn.lib*" - *manu facta natura library* (ein Musterbuch und eine Computeranimation) die Note gut (2,0). - Susanna Steyer absolvierte das Mediendesign-Diplom innerhalb der Regelstudienzeit mit der Note gut (1,7) für den Entwurf der Sozialkampagne *It moves*.

<A>
Kooperation mit dem
ITW e.V.

Das von der bildo akademie 1988 geprägte Wort vom *behutsamen Übergang in den Beruf* scheint sich auch in diesem Semester für einige der Absolventen zu bewahrheiten; zum Teil setzten die oben Genannten ihre Arbeit in jenen Firmen fort, zu denen sie im Lauf des Studiums bereits Kontakte geknüpft hatten,

oder sie können mit ihren im Studium erarbeiteten Mappen und Bildprojekten direkt auf dem Arbeitsmarkt überzeugen.

Im Rahmen der vom Institut für Medienintegration in Zusammenarbeit mit der Freien Universität Berlin veranstalteten TeleDidactica Berlin-Brandenburg hielt Thomas Kemnitz einen Vortrag über die Auffassung medialer Zusammenhänge an der bildo akademie, der für Auseinandersetzung sorgte. Während derselben Veranstaltung betreuten Jochen Vestner und Fabian Grobe einen bildo Informationstisch.

TeleDidactica
29. und 30.05.1996

Das Silicon Studio/Berlin lud die bildo akademie ein, sich während der diesjährigen Digital Media World am Stand des Silicon Studio zu beteiligen. Thomas Kemnitz produzierte dafür ein repräsentatives Panoramabild, das die für die Zukunft geplante Kooperation beider Institutionen zum Inhalt hat. Jochen Vestner trat an den Messtagen die bildo akademie.

DMW
18.-21.06.1996

<A>
Kooperation mit dem
ITW e.V.

Mehrere frühere bildo Studenten waren im Rahmen ihrer eigenen Firmen oder auch im Fremdauftrag mit neuesten Produktionen auf der DMW anzutreffen; z.B. Hardy Krause, Josef Korkor, Claudius Lazzeroni, Werner Mayer u.a..

Während der gleichen Veranstaltung fand im Rahmen des Werbekongresses (Kontaktmesse) für nationale und internationale Werbe- und Spezialagenturen der sog. Ausbildungstag des Kommunikationsforums statt, an dem sich moderne Berliner und auswärtige Bildungsinstitute, die sich mit digitaler Information beschäftigen, kostenlos präsentieren konnten. Christina Reiner mann und Nikolas Hannecke, beide im 4. Semester, nahmen diese Chance wahr und betreuten einen Informationsstand für die bildo akademie.

Motto des Werbekongresses 96:
Kommunikation, grenzenlos interaktiv

Da die Eintrittspreise zur DMW relativ hoch waren, hielten sich die Besucherzahlen wider

Erwarten in Grenzen. Dennoch handelte es sich um eine informative und innovative Messe, deren Entwicklung Designer zukünftig im Auge behalten sollten.

bildo opendoordays
1996

<A>
Bildmontage auf
der Mittelseite

Die diesjährigen bildo opendoordays waren wie immer anregend und gut besucht. Schon die aufwendig gestaltete Einladungskarte in Form des Verpackungsgrundrisses einer Filmpatrone, der nach der bootlegging-Methode von Thomas Kemnitz bearbeitet worden war, war ein voller Erfolg. Studierende beteiligten sich rege an den Vorbereitungsarbeiten und an der Durchführung der opendoordays. Die früheren Studenten Stephan Bohle und Frank Paul informierten an einem der Nachmittage im völlig überfüllten Studio I über ihre Agentur ledesi. In der bildo Galerie wurden die viel beachteten flyer-Titel gezeigt. Studierende des zweiten Semesters zeigten experimentelle Photographien; Prüfungskandidaten machten Auszüge aus ihren Projekten öffentlich. Das Siliconstudio stellte für einen Tag einen Indigo Computer zur Verfügung, sodaß Volkmar Lux, zu der Zeit noch Diplomand, erste Ergebnisse seines Musterbuches am Bildschirm zeigen und diskutieren konnte. Der Leiter des Siliconstudios, Herr Koch, stellte in einem Vortrag die Arbeit und die Pläne des Studios vor und erwähnte u.a. die Kooperationsgespräche zwischen dem Institut für technische Weiterbildung, dem das Siliconstudio angehört, und der bildo akademie . . .

ITW e.V. und bildo akademie für Kunst und Medien

. . . Seit einigen Monaten finden diese (s.o.) Gespräche zwischen dem Direktor und Geschäftsführer des ITW e.V., Herrn Theusner und Anna Heine, Leiterin und Geschäftsführerin der bildo akademie, statt. Weiter nehmen Prof. Born und Frau Dr. Raddatz teil. Über die Ergebnisse dieser Gespräche werden die Aka-

demiemitglieder im Detail informiert werden, wenn eine Kooperationsvereinbarung zustande gekommen ist.

Die diversen von der bildo akademie angeregten Kooperationen mit der Berliner Fachhochschule für Technik und Wirtschaft im letzten Semester werden trotz mäßig einzuschätzenden Erfolgs in diesem Wintersemester in verschiedenen Lehrangeboten fortgesetzt: *Virtual College*, *Transmedial und interaktiv* und *Druckvorstufe*.

FHTW und bildo

<A>

Lehrveranstaltungsprogramm MP und Mtech

Im Sommer hatte Anna Heine die Gelegenheit, die Installation *erinnerung erfahrung erneuerung*, die in einem Wettbewerb zum Thema *Altarbild - Geist und Körper* 1990 von der Gardini-Stiftung ausgelobt worden war, an zwei hervorragend dafür geeigneten und sehr verschiedenen Orten zu zeigen: der Schinkelkirche in Petzow bei Potsdam und einer kleinen ruinösen Dorfkirche in Rosenhagen in der Prignitz.

Altarbild-Installation

Von der Altarbild-Installation in Petzow existiert eine von Thomas Born in der Edition bildo realisierte Kunstpostkarte.

Für Dienstag, den 12. November 1996 wurde der Besuch des Kunstleistungskurses eines Templiner Gymnasiums (nördlich von Berlin) in der bildo akademie vereinbart. Etwa 14 Schüler/innen sollen an einer Lehrveranstaltung teilnehmen, um einen Einblick in das Studium an einer privaten Kunstakademie zu erhalten.

Kunstleistungskurs aus
Templin bei bildo

Da die beiden betreuenden Kunstlehrer in der Templiner Schule eine Galerie betreiben, sind sie auch an der Übernahme von innovativen Ausstellungen für ein jüngeres Publikum interessiert. Im Gespräch ist die *flyer*-Ausstellung und das Diplomprojekt *It moves* von Susanna

Steyer.

motion pixel

Die der bildo akademie assoziierte Firma motion pixel arbeitete im Lauf des SSs 1996 für verschiedene Auftraggeber im Print- und Non-printbereich.

- Für die Firma Hannecke Display Systems in Northeim war ein Industrievideo im Rahmen von Produktwerbung und Firmenpräsentation zu konzipieren und zu realisieren. Daran arbeiteten Thomas Born, Anna Heine (Produktionsleitung), Thomas Kemnitz (Bild), Jochen Vestner (Kamera-Assistenz) und Jörg Podzuweit (Text) mit.

- Für die Haupt Pharma GmbH in Wolfratshausen wurde ein umfangreiches Sortiment an Geschäftspapieren produziert. Diese Aufgabe übernahm Thomas Kemnitz.

- Für die Firma Heinz Haupt GmbH in Berlin, die inzwischen um zwei Firmen im süddeutschen Raum erweitert wurde, werden zur Zeit eine Werbebroschüre und eine CD-ROM entwickelt, die die Hauptgruppe präsentieren sollen. An der Produktion sind Thomas Born und Anna Heine als Produktionsleitung, für die Realisation Thomas Kemnitz als Mediendesigner zusammen mit Ole Bader als Fotograf und Praktikant und Jörg Podzuweit als Texter sowie Lindsey Merrison als Übersetzerin beteiligt. Mit dem Erlös aus diesen Aufträgen werden die Honorare für die Realisation finanziert (die Produktionsleitung arbeitet unbezahlt); und für die bildo akademie werden z.B. Verbrauchsmaterialien wie Filme und Videotapes für bildo Dokumentationen, anstehende Reparaturen und ein neues Colorausgabegerät mit verbesserter Auflösung (720 dpi) angeschafft: ein Epson Stylus Pro für A4-Formate.

Sponsoring

Die deutsche Telekom sponsort der bildo akademie für das Wintersemester 1996/97 im

- Zusammenhang mit dem Virtual College einen Internetzugang via ISDN. Siehe Performer 5200 im Studio III!
Herrn Dr. Caspari von der Telekom danken wir an dieser Stelle für seine Unterstützung.
- Hinein in die weltweite, kostenlose Kommunikation!
- Vom 16.8. bis 5.9.1996 stellte die Berliner Galerie Djesany die Prüfungsarbeit von Jae-Hyuk Oh *Aus der Perspektive eines Kindes* aus.
Danach verabschiedete sich Jae-Hyuk aus Deutschland, um sich mit seiner Familie wieder in Korea niederzulassen und dort zu arbeiten
- Ausstellung
- Christina Reinermann nimmt mit dem Vordiplomprojekt *Vergleichende Dokumentation des Welkprozesses von Tulpe und Rose in Form und Farbe* am Karl Miescher Ausstellungswettbewerb zur Farbenlehre teil, der im Zusammenhang mit der Farb Info 96 im Architekturgebäude der Technischen Universität am Ernst-Reuter-Platz ausgerichtet wird. Die Farb Info dauert vom 3. bis 7. Oktober 1996. Ein Jurymitglied ist in der bildo akademie gut bekannt: Herr Prof. Klaus Palm.
- Wettbewerb
Karl Miescher Preis
- In der Ausgabe 6/1996 der Zeitschrift PAGE erschien ein ganzseitiger Artikel über die Zusammenarbeit der bildo akademie und der FHTW im Virtual College mit dem Titel *Cyberschule - Erstmals findet in Deutschland eine Online-Lehrveranstaltung über Screendesign statt.*
- bildo Cyberschule
in PAGE Nr. 6/1996
- Allen Studierenden und Dozenten ein erfolgreiches Wintersemester!
- Anna Heine
13.09.1996

14./15.12.1996
jeweils 13-18 Uhr

Nachhaltigkeit im Bereich des Medialen oder wie elektronische Müllberge nicht ver- größert werden . . .

An den Nachmittagen des 14. und 15. Dezember 1996 soll in der bildo akademie endlich der Medienflohmarkt stattfinden, der in den vergangenen Jahren zwischen Dozenten und Studierenden des öfteren Thema war, aber nie in die Tat umgesetzt wurde.

<A>
hybrid digital
in diesem VLV

Durch Umrüstung der Technik (z.B. analoge/digitale Photographie) und Aufgabe der Laborräume im 2. Stock zum Ende November d.J. stehen u.a. zahlreiche Gebrauchtgeräte und -materialien aus dem Besitz der Akademie zur Disposition. Daneben können technisch-experimentelle Bilder und gestalterische Übungen, Computersoft- und Hardware, CDs, Disketten, Videos, Installationen etc. aus studentischem - und aus Akademiebesitz als Weihnachtspräsente und zu anderen Zwecken günstig gehandelt, getauscht und erworben werden. Studierende sind aufgerufen, sich aktiv zu beteiligen; d.h. Bilder aus der eigenen Produktion aufzubereiten und zur Verfügung zu stellen, Gäste einzuladen, ehemalige Studierende der bildo akademie und Freunde zu informieren und einzubeziehen, alles in allem die Rede von der um sich greifenden Kommunikationskultur wahrzumachen und mit Leben zu füllen.

Über die Gestaltung des Handels hinaus kann ein solcher Markt auch als animierende Informationsveranstaltung über das intermediale Bilderstudium und die Akademie verstanden werden. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Ein erster Vorbereitungsstermin wird zum Ende Oktober per Aushang und Liste zum Eintragen für Aktive bekanntgegeben. Bis dahin wäre intensive Informationsarbeit in alle erdenklichen Richtungen wünschenswert.

Anna Heine

Virtual College: Möglichkeiten gestalterischer Virtualität im Internet

In einer gemeinsamen Lehrveranstaltung zwischen der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft (Prof. Thomas Born) und der bildo akademie für Kunst und Medien (Anna Heine) sollten Konzepte für virtuelle Designprojekte entwickelt werden. Gedacht war an die Erforschung bildnerischer Online-Prozesse, an denen sich diverse Bildermacher/innen nach und nach beteiligen, sodaß komplexe Bildstrukturen entstehen . . .

Zielgruppe: Design-Studierende verschiedener Hochschulen und Interessierte.

VC1
19. April 1996

Protokoll 1

Designfragen bzgl. interaktiver Informationssysteme und Multimedia-Applikationen

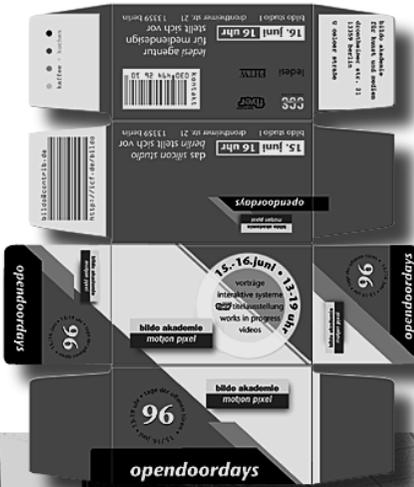
VC2
26. April 1996
bildo akademie

Die Medienkünstlerin Anna Heine stellte vier von Prof. Thomas Born und ihr betreute, interaktive Computerinstallationen vor, die im Rahmen von Seminar- und Diplomprojekten an der bildo akademie in den Jahren 1991 bis 1994 entstanden sind.

Vortrag
Anna Heine

touch me von Nikolai Luckow, eine Installation mit einem Joystick und einem Computermonitor. Der Monitor zeigt dabei in Abhängigkeit von den Bewegungen des Joysticks durch den Benutzer verschiedene Textscreens mit aufforderndem, befehlendem, bestärkendem, abweisenden Inhalt. Dieses System hat einen starken Spielcharakter.

GiC - Gestalten in C - ebenfalls von Nikolai Luckow. Diese Arbeit dokumentiert das Unterrichtsfach Programmieren an der bildo akademie in Form eines Touchscreens. Es können Informationen über die Akademie und C-Programme von Studierenden abgerufen werden.



bildo Studio III



Erfahrungsbericht *pioniere des mediendesign* im bildo Studio I



flyertitel Ausstellung in der bildo



VC2 **farbtrichter** von Claudius Lazzeroni. Es handelt sich um ein interaktives Lernspiel mit Trackballsteuerung, das der/dem Benutzer/in verschiedene Farbtheorien und -wirkungen nahebringt. Dabei ist hohe Eigeninitiative gefragt, weil die Funktionen des Programms selbst entdeckt werden sollen.

VetMedia - eine interdisziplinäre Arbeit von Gertraud Regula, Veterinärmedizinerin, Thomas Hallmann, Informationswissenschaftler und Katja Schimmelpfennig, Mediendesignerin. Ein multimediales Lernsystem mit Maussteuerung für Tiermedizinstudenten vom 6. bis 9. Semester.

Bei den ersten drei Systemen, die experimenteller Natur sind, war jeweils ein/e Autor/in für den Inhalt, die Gestaltung und die Realisierung verantwortlich. Beim vierten System waren die Funktionen getrennt, die Gestaltung mußte sich den Anforderungen der Wissensvermittlung anpassen.

Im Anschluß an den Vortrag entwickelte sich eine Diskussion hauptsächlich über die Vor- und Nachteile von computergestützten Lernsystemen und konventionellen Lernmethoden (Buch, Vorlesung). Einigkeit herrschte darüber, daß solche Systeme derzeit nur als ergänzende Verfahren zu betrachten sind. Interaktive Computerinstallationen, die ausschließlich als Informationssysteme eingesetzt werden, nutzen die Möglichkeiten des Computers nur unvollständig. Vernetzung und Simulation bieten wesentlich weitergehende Möglichkeiten, die von den Gestaltern aktiv genutzt werden müssen.

Harald Müller
Peter Falter
bildo akademie
30. April 1996

Nachtrag
VC2

Mein Vortrag im Rahmen des transinstitutionellen Seminars VC2 am Freitag, den 26. April 1996 von 16 bis 19 Uhr thematisierte neben den o.g. wesentlich folgende 4 gestalterische Problemstellungen:

1. Verzahnung von Screendesign, Interaktionsdesign und Produktdesign in geschlossenen interaktiven Informations- und Lernsystemen
2. Warum überhaupt Design von Informationssystemen (geschlossenen oder offenen)?
- Akzeptanz neuer Rezeptionsweisen *
 - Akzeptanz eines spezifischen Stoffes/Inhalts *
 - Identifikation durch technisches Handling *
(programmierte Interaktion)
3. Designentscheidungen
- Zielgruppen *
 - Kontext/Ort der Benutzung *
 - Anmutungsqualitäten/Gesamtcharakter/
Ästhetik *
 - bewegte/nicht bewegte technische Bilder *
 - Bunt-Unbunt-Gestaltung und Typographie *
 - Aktions- und Funktionsebenen *
 - Gestaltung der Navigation und ihrer Vermittlung *
 - Symbole und Stilfragen *
 - Gestaltung der Eingabe: Joystick, Trackball,
Mouse, Touchscreen . . *
 - das Auditive *
 - zur Frage der geistigen Interaktion und des Lernens *
 - Autonomie oder Ergänzung/Erweiterung konventioneller Formen *
4. webby (Netzhaftigkeit) als Kriterium für die Beurteilung der medialen Qualität eines Informationssystems und die Beziehung zwischen webby (nach Derrick de Kerckhove, Leiter des McLuhan-Instituts) und Design.
- Anna Heine
bildo akademie
2. Mai 1996

- Protokoll 2
- Die Vorlesung des Virtual College fand in den Räumen des Rechenzentrums der FHTW in der Treskowallee statt. Der Leiter des Zentrums, Dr. Thomas Schmidt, führte dabei in die Grundzüge des Internet ein. Neben einem
- VC3
3. Mai 1996
Rechenzentrum der
FHTW

Vortrag
Dr. Thomas Schmidt

geschichtlichen Abriss erklärte er auch einige Begriffe des Netzes, die die meisten schon einmal gehört haben, die aber oft sinnentfremdet verwendet werden. Einen Überblick soll die folgende Kurzfassung des Vortrages vermitteln:

der Vorläufer des Internet, Arpanet, wurde 1968 in den USA gestartet. Das heute verwendete Protokoll, TCP/IP = Transmission Control Protocol / Internet Protocol, wurde aus den Erfahrungen mit dem Arpanet im Lauf der Jahre entwickelt.

Auf dem TCP/IP beruhen eine Vielzahl weiterer Protokolle, die die verschiedenen Funktionen des Internet ermöglichen: virtuelle Terminals mit Telnet, also das Zugreifen auf einen anderen Rechner im Netz - Übertragung von Dateien, engl. Files mittels FTP = File Transfer Protocol - E-Mail mittels SMTP = Simple Mail Transfer Protocol - Zugriff auf grafisch gestaltete Seiten im WWW mittels HTTP = Hyper Text Transfer Protocol. Die Seiten selbst liegen im sog. HTML-Format (Hyper Text Markup Language) vor und werden mittels Browser wie z.B. Mosaic, Netscape, Hot Java etc. aufgerufen.

Die eindeutige Zuordnung der Rechner im Internet wird mittels sog. IP-Nummern (bsp. 141.45.8.22) bewerkstelligt. Da sich solche vielstelligen Ziffern schlecht merken lassen, findet über den DNS = Domain Name Service eine Zuordnung von Nummern und Namen statt. 141.45.8.22 ist dabei der Rechner atlantis.rz.fhtw-berlin.de, eine UNIX-Workstation der FHTW.

Das Internet an sich besteht aus einer Vielzahl einzelner Netze, die miteinander über sog. Gateways verbunden sind. Ein Beispiel für ein solches Netz ist das Wissenschaftsnetz in Deutschland, kurz WIN, das Forschungs- und Universitätsinstitute miteinander verbindet

VC4 Sprecher Lars Ickert, Humboldt-Universität.

Vortrag
Thomas Kemnitz

Das Gestalten im Internet ist durch die Verwendung eines HTML-Textes und Browsersoftware auf Texteingabe und das Positionieren von Bildern beschränkt. Der Standardbrowser ist momentan Netscape Navigator 2.0. Gestaltet man einzelne Teile einer Seite in anderen Programmen, so wird im Quelltext deren Speicherort angegeben. Verschiedene Bildformate können geladen werden, z.B.

* gif, die sich erst als Schema zeigen (interlace animationen)

* jpg, kleinere Datenmenge, die in Zeilen aufgebaut wird.

Es gibt verschiedene Ebenen für die Programmierung im Internet (erklärt anhand des Gästebuches der bildo Internet-Seiten)

* Umsetzung der Gestaltung der Oberfläche (Sreendesign)

* Verarbeitung von Benutzereingaben: Links (z.B. direkter Zugang zu der Homepage des VC), Eingabemasken und deren Auswertung (z.B. Auflistung der Eintragungen in einem einheitlich gestalteten Gästebuch) und automatische, unsichtbare Abläufe (z.B. Weitergabe von Emails an die Empfänger). Über den WWW-Server gelangen die so gestalteten Seiten ins Internet und ermöglichen den allgemeinen Zugang. Man arbeitet also jetzt direkt in der Öffentlichkeit und nicht mehr auf seinem Privatrechner. Server sind in der Regel UNIX - Rechner, so muß man sich jetzt mit deren Konventionen auseinandersetzen. Die Benutzerin/der Benutzer benötigt ein Login und ein Password, um sich über den Server ins Internet einzuschalten und weitere Änderungen an seinen Seiten vorzunehmen. Die Programme, die auf dem Server laufen, sind nur für die Serveranbieter zugänglich (CGI - Programme); will man diese für seine Seiten nut-

<p>zen, sind Absprachen mit den Anbietern notwendig sowie das Einarbeiten in neue Programmiersprachen. Als Beispiel diente hier PERL, das z.B. Anwendung im bildo Gästebuch fand, um Benutzereintragungen möglich zu machen.</p> <p style="text-align: right;">Termine:</p> <p>AG1 trifft sich am 20. Mai um 17 Uhr im "Versteckten Cafe" in der Fabrik Osloer Straße zur zweiten Beratung.</p> <p> </p> <p>Als Nachtrag zum Protokoll 3 möchte ich nicht unerwähnt lassen, daß es in meinem Vortrag in erster Linie um die Prozesse und die Erfahrungen bei der Realisierung (Programmierung, Wissensaneignung, Austausch) offener interaktiver Systeme ging. Dem Vortrag nachgestellt sei hier der Hinweis auf einen Punkt in der Diskussion, der mich etwas erschreckt hat. Es ging dabei um die Frage, warum sich ein/e Designer/in denn überhaupt mit diesen technischen Details befassen soll, wo doch die Programme, mit denen z.B. für den Printbereich gestaltet wird, oft HTML-Konverter beinhalten oder das Layout 1:1 umsetzen.</p> <p>1. HTML-Konvertierungsmodule in Textverarbeitungsprogrammen gehören heute zum Standard und setzen kein Layout um, sondern konvertieren Texte und machen z.B. die Eingabe von URLs komfortabler. Sie sind notwendige Werkzeuge zur technischen Umsetzung der Gestaltung. Ergebnis ist immer ein HTML-Code, in den gezielt eingegriffen werden kann und muß.</p> <p>2. HTML-Editoren mit WYSIWIG - Funktionen ermöglichen das Erstellen von HTML-Dokumenten ohne direkte Eingriffe oder Kenntnis der Konventionen von HTML. Haben aber den großen Nachteil, daß Änderungen nur auf einem lokalen Rechner mit diesem Editor vorgenommen werden können und nicht schnell</p>	<p>VC4</p> <p> </p> <p>Simone Hähn Ulrike Pindur bildo akademie 13. Mai 1996</p> <p> </p> <p>Nachtrag VC4</p>
---	---

VC4 und vor Ort auf dem Server. Berücksichtigt man noch die Tatsache, daß einmal erstellte HTML-Dokumente eigentlich nur kopiert und geändert werden, ist der direkte Eingriff in den Code sinnvoller (Austauschen von Texten oder Bildpfaden, Erzeugen von Verschachtelungen). Weiterhin ist es möglich, Änderungen in den Standards schnell aufzugreifen und für die eigene Arbeit zu nutzen.

3. Nicht HTML-basierende Konvertierungen oder Dokumentformate sind nicht Bestandteil einer HTML-Seite. Es handelt sich dabei um Plattform-unabhängige Formate, die über das Internet publiziert werden können, aber einen speziellen Viewer benötigen. Beispiel ist das PDF-Format (Portable Document Format), das einen speziellen Reader benötigt. Auch Firmen wie die Quark Inc. sind dabei, EIN Format für das Publizieren im Internet zu entwickeln, um möglicherweise den Wettkampf um ein zukünftiges Internetformat zu gewinnen.

Egal wie der Standard aussehen wird, in keiner Ebene kann es Maschinen oder einer Software vorbehalten sein, Gestaltung technisch zu realisieren. Mehr als je zuvor wird die Gestalterin/der Gestalter offener interaktiver Systeme vor die Aufgabe gestellt, tiefer in die komplexen technischen Sachverhalte einzudringen und den interdisziplinären Austausch zu suchen. Jedes noch so ausgefeilte Programm kann dabei nur ein Hilfsmittel sein, denn schließlich geht es um die Gestaltung mit dem Computer und nicht durch den Computer.

Nachtrag
Thomas Kemnitz
bildo akademie
17. Mai 1996

VC5
24. Mai 1996
FHTW

Protokoll 4
AG1

Unter dem Arbeitstitel *Bilderbaum* soll ein Projekt realisiert werden, das sich mit Bildern im Netzwerk beschäftigt und diese untersucht. Anhand eines Ausgangsbildes, dessen Thema-

<p>tik von der Gruppe noch diskutiert wird, soll die/der Netzwerkbenutzer/in (Gestalter/in) dieses weiterentwickeln, es mit einem Kommentar versehen und unter neuem Namen dem "Baum" hinzufügen. Aus diesen Einzelbildern entstehen dann einzelne Verzweigungen, deren Einzelbilder ebenfalls weitergeführt werden können, sodaß ein Netzwerkbild langsam heranwächst. In den nächsten Sitzungen soll der "Bilderbaum" vorerst "nondigital" in der Gruppe erprobt werden, um inhaltlichen sowie programmiertechnischen Fragestellungen näher zu kommen.</p>	<p>VC5</p> <p>AG1</p> <p>Fabian Grobe bildo akademie</p>
<p style="text-align: center;">AG2</p> <p>Das Prüfen möglicher existierender FHTW-Web-Seiten ergab, daß von den 8 Fachbereichen drei eine Seite besitzen, die aber unterschiedliche Gestaltungen aufweisen.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Bei der Analyse der WWW-Seiten anderer Hochschulen stellte sich heraus, daß für eine effektive Gestaltung eine Kombination von mindestens Bild und Text nötig ist. * Informationen über alle Fachbereiche, HTML-Programmierung und HTML-Scripts wurden gesammelt. Für die weitere Herangehensweise wurde eine inhaltliche Struktur der zu gestaltenden Seiten erstellt. * Logoentwicklung für das Netz (zu überlegen ist, ob ein sich änderndes bzw. bewegendes Logo entwickelt wird). * Homepage-Erstellung mit Anwahlmöglichkeit aller Fachbereiche (Berücksichtigung der Neustrukturierung von 8 auf 5 Fachbereiche). <ul style="list-style-type: none"> * Folgeseite für den Fachbereich 5 mit den Unterpunkten Grabungstechnik, Museumskunde, Modedesign und Kommunikationsdesign. * Seitengestaltung für den Studiengang Kommunikationsdesign. <p>Durch die Gestaltung der drei Seiten einschließlich Logo sollen die Themen Technik,</p>	<p>AG2</p>

Martin Steinröder
FHTW
28. Mai 1996

Wirtschaft und Design transparent werden.
Beim nächsten Treffen am Donnerstag, den
30. Mai 1996 in der FHTW, werden die von
den Teilnehmern entwickelten Ideenskizzen
und Scribbles besprochen und ausgewählt.

VC6
31. Mai 1996
FHTW

Protokoll 5

Allgemeines:

(1) Der Vortrag von Herrn Prof. Heuwieser
(Bericht aus der Praxis: Tiermedizinstudenten
arbeiten mit dem Lernsystem "VetMedia")
wird vom 14. Juni auf den 21. Juni verschoben.
Dieser Vortrag wird sich mit offenen Fragen
aus der Diskussion beschäftigen; ob sich
beispielsweise "computerscheue " Studierende
mit einem interaktiven Lernsystem auf CD-
ROM anfreunden und es sinnvoll nutzen wollen
und können.

(2) Auf die Qualität der Protokolle zu den
Veranstaltungen sollte auf Anraten Anna Heines
mehr Wert gelegt werden, der Forschungs-
charakter des Projekts sei nicht erkennbar.
Auch sei die Sinnhaftigkeit einer Publikation
im Internet (WWW-Adresse) zweifelhaft, wenn
kein Student darauf zugreift. Ein Problem
dabei ist, daß die wenigsten Teilnehmer/innen
einen eigenen Netzzugang besitzen. Eigen-
initiative ist gefragt: Protokolle – für jeder-
mann zugänglich auf eine Festplatte der Schule
zu speichern, wäre eine mögliche Notlösung.

Im Anschluß teilte sich das Seminar in die zwei
Arbeitsgruppen auf. Diese Gruppen befassen
sich mit zwei Themen, die früher oder später
auch in die Praxis umgesetzt werden sollen.

AG1 Bilderbaum:

Gestaltung eines Bild-Netzes im Internet.

AG2 Gestaltung der Homepage der FHTW.

AG1

VC6

Das Konzept "Bilderbaum" stellt sich die Erforschung der Bildgestaltung im Netz zur Aufgabe. Eine Oberfläche soll die Möglichkeit geben (und auch dazu auffordern), Bilder anzusehen, auszuwählen, eines auf den eigenen Rechner herunterzuladen, es gestalterisch zu verändern und anschließend wieder als neues Bild abzuspeichern. Die Bilder sind (ausgehend von einem "leeren" Rahmen) miteinander durch Links verbunden, es ist erkennbar, welches Bild das Vorbild für die neue Gestaltung war. So soll ein Bilderbaum entstehen. Als Bildbearbeiter/innen werden - um Beliebigkeit vorzubeugen - in erster Linie gestalterisch Tätige angesprochen. Der Bilderbaum will den Prozeß des Bildermachens in einer Netzwelt verdeutlichen. So kann verfolgt werden, welche Inspiration eine/n Gestalter/in zu welchen Veränderungen verleitet, ob ein Ast abstirbt; also ob ein Bild als vollendet respektiert wird oder aus anderen Gründen als Vorlage nutzlos geworden ist. Das Ziel ist: die Gestaltung von Bildern in der nach allen Seiten offenen Welt des Internet zu beobachten, ihre Entwicklung und Struktur, Inspirationsquellen und Bearbeitungsmöglichkeiten aufzuzeigen, - das Klettern in den Ästen des Bilderbaums.

AG1

Die Diskussion umfaßte im wesentlichen folgende Aspekte:

- Dem ersten zu bearbeitenden Bild sollte ein Thema vorgegeben werden. Dieses Thema ist noch nicht festgeschrieben, der Vorschlag wurde gemacht, es aus dem Bereich Bilderbaum selbst zu suchen und so seine Intuition festzuschreiben.
- Dem Bild angeheftet soll ein schriftlicher Kommentar der/Autorin/des Autors seinen Bearbeitungsprozeß fachlich beschreiben und die Motivation seiner Auswahl, Inspiration und Gestaltung darstellen.

vc6 - Das Projekt, soviel wurde in der Diskussion klar, erfordert zwei Arbeitsschwerpunkte:
(1) Die Oberfläche und ihre Gestaltung:
Wie orientiert sich die/der User? Welche Wahlmöglichkeiten hat sie/er, welche nicht? Wie wird die Entwicklung, die Struktur darstellbar? Wie wird der Screen aussehen?
(2) Die technische Umsetzung und Programmierung:
Nach welchen Kriterien speichern/laden/finden? Bildformate und -größen? Einbindung in Netscape mit HTML-Programmierung? Wer kann's?
Aus diesem Grund teilt sich die Gruppe nochmal in eine "Designgruppe" und "Programmiergruppe" auf. Termine zu den jeweiligen Treffen finden sich unten.

AG1 linear = design / offen = kunst ?
Die Form der ersten Erprobungsphase bereitete Uneinigkeit. Im Wesentlichen ging es um die Frage, ob diese erste Praxisumsetzung linear oder netzartig gestaltet werden sollte. Eine Linearität - d.h. einem Startbild folgt eine verzweigungslose Reihe weiterer Bilder, die/der neue Bearbeiter/in kann nur jeweils das letzte Bild aufrufen und verändern – wäre notwendig, um überhaupt anfangen zu können. Eine lineare Simulation würde auch ausreichende Informationen (Kriterien der Gestalter/innen, ihre Motivation, die Entwicklung und Struktur der Bilder) für die Weiterarbeit liefern. Dem entgegen gesetzt stand die Position, eine lineare Bildbearbeitung würde dem Grundgedanken des Projekts widersprechen - sie erzeuge nur ein Bilderbuch und keinen Bilderbaum. Verzweigungen, Knoten, lebende und sterbende Äste seien nur in einem Netzsystem zu beobachten. Die Erprobungsphase soll im Rahmen der beiden beteiligten Hochschulen stattfinden. Technisch sollte sie bereits mit

- netzüblichen Programmen und Sprachen (Netscape, HTML) simuliert werden. Vorstellbar wäre eine Realisierung auf einem oder zwei Rechnern der Schulen, die für jede/n Beteiligte/n zugänglich sind. Fragen zur Technik und Programmierbarkeit soll die Programmiergruppe lösen, während die Designgruppe sich um das Grundthema und die Visualisierung der Modellstruktur und der Oberfläche kümmert. Termine:
 Designgruppe am 6. Juni um 15 Uhr bei Katja
 Programmiergruppe am 6. Juni um 16 Uhr in der bildo akademie.
- VC6
 Philipp Wassermann
 FHTW
 4. Juni 1996
- AG2
 AG2
- Fragen zur Gestaltung der Homepage der FHTW:
- * Soll die Gestaltung ohne Berücksichtigung der technischen Möglichkeiten durchgeführt werden?
 - * Wie läßt sich die Homepagegestaltung sinnvoll planen?
- Aufgrund der Anregung der Projektleiterin Anna Heine wurde die Gruppe in drei Bereiche geteilt: 1. Design (2 Ebenen: Screen- und Interaktionsdesign), 2. Inhalt, 3. Programmierung.
- Nach der Diskussion in der Gruppe ergaben sich folgende Ergebnisse:
- * Reduzierung der Homepageseiten auf den Studiengang Kommunikationsdesign.
 - * Viele Seiten mit ausführlicher Information über Studienbedingungen (Praktikum, Mappe, Eignungsprüfung), Studienfächer sowie Informationen über die Professoren und entsprechend vielschichtigen Vernetzungen der Seiten untereinander.
 - * Eine sinnvolle und übersichtliche Darstellung für die/den interessierte/n Internet-Benutzer/in ist Schwerpunkt der Gestaltung. Ein Strukturbaum soll die Übersichtlichkeit des Informati-

- VC6 onsangebotes unterstützen.
* Die Redaktion ist verantwortlich für den Inhalt der Seiten, d.h. für die Sammlung von Informationen und Bildmaterialien (Diagramme, Fotos, Zeichnungen).
* Die Designer/innen gestalten den Screen (mit neuem Logo) und die Interaktion.
* Die Gruppe der Techniker/innen hat die Möglichkeit, die HTML-Programmierung zu studieren und mit den Gestaltern und Redakteuren zusammenzuarbeiten. Es ist möglich, in zwei Bereichen gleichzeitig zu arbeiten und/oder zu springen. Eine geschlechtsspezifische Aufgabenteilung sollte produktiv unterlaufen werden.
- Ulrike Hoecker
FHTW
31. Mai 1996
- VC7 Protokoll 6
Allgemeines
7. Juni 1996
FHTW
Termine: das Meeting am 14.6. fällt wegen Vorbereitungsarbeiten für öffentliche Veranstaltungen beteiligter Institute aus. Am 21.6. findet um 16 Uhr im Studio 1 der bildo akademie der Vortrag von Herrn Prof. Heuwieser statt; es werden Ergebnisse der Forschungsarbeit *VetMedia* vorgestellt, die von Studierenden der Freien Universität und der bildo akademie im Rahmen von Dissertationen bzw. Diplomprojekten interdisziplinär erarbeitet wurden.
- AG1 AG1
Die Arbeitsgruppe *Bilderbaum*, die sich mit der Gestaltung eines Netzwerkbildes in einem Computernetz (z.B. Internet) befaßt, stellte ihre Ergebnisse der in der vorigen Woche stattgefundenen Einzelmeetings vor. Die Gruppe hatte sich in eine designorientierte und eine technikorientierte Gruppe aufgeteilt, um konkretere Nachforschungen und Ideenbildung zu ermöglichen.

Die Designgruppe, die sich mit der optischen Gestaltung eines *Bilderbaumes* und den thematischen Aspekten des Projektes auseinandergesetzt hat, stellte folgende Ergebnisse vor:

VC7

Sinn und Zweck des Bilderbaumes sei ein gegenseitiger Erfahrungsaustausch und das Sammeln von Erfahrungen bei der gemeinsamen, zeitlich und geographisch unabhängigen Gestaltung an einem Netzbild. Dabei stünde nicht der Konsum schon vorhandener Bilder und Texte im Vordergrund, sondern die aktive Mitarbeit an diesem lebendigen Netzbild; dieses Netzbild gäbe die Möglichkeit, verschiedene Arbeitstechniken und Methoden zu erproben und mit den anderen Teilnehmern zusammen eine Teamwork-Arbeitstechnik und Interaktion speziell für das gemeinsame Arbeiten in einem Computernetzwerk herauszuarbeiten.

AG1

Der *Bilderbaum* als virtueller Spielplatz soll die beteiligten Gestalter/innen dazu anregen, systembedingte Erfahrungen zu sammeln, und zu eigenständiger, eigenverantwortlicher, kreativer (Mit-)Arbeit anregen.

Damit die Ergebnisse der einzelnen Bildbearbeitungen nicht allzu beliebig ausfielen, wurden einige Vorschläge zu Arbeitsthemen von der Designgruppe angedacht:

"Zwischen-Menschlichkeit", "Sehen: HIN-, WEG- Sehen", "Wahrnehmung-unterschiedliche Perspektiven" . . .

Diese Themen orientierten sich an dem kommunikativen Charakter der gemeinschaftlichen Arbeit in einem Netzwerk und wurden sehr abstrakt formuliert, um, so die Referenten, eine möglichst unbeschnittene Kreativität bei der Arbeit im Netz zu erlauben.

Das optische Erscheinungsbild des eigentlichen Bilderbaumes, eines Logos, der Benutzeroberfläche und anderer notwendiger Internetseiten wurde zwar angedacht, aber noch nicht praktisch umgesetzt, um spätere technische

- VC7 Probleme im Vorfeld zu vermeiden. Dies wurde von Anna Heine kritisiert. Es begann eine generelle Diskussion zum Thema Arbeitsteilung.
- Des Weiteren stellte die Gruppe einen "Spielplan" vor, der die Spielregeln im Groben festlegte: das Klettern im Bilderbaum und die Auswahl eines Bildes solle online, über eine Benutzeroberfläche geschehen, während das Bearbeiten des Bildes und das Erstellen von Kommentaren und Erklärungen offline stattzufinden habe. Die Programmwahl zur Bearbeitung von Bild und Text sei nicht vorgeschrieben, nur die Ergebnisse müssten ganz bestimmte Formate aufweisen (tiff bzw. jpeg und Textdateien). Bild und Text würden dann online im Bündel an den Server zurückgeschickt, welcher die Dateien aufteilt und in seine Datenbank einsortiert. Diese offline-online-Arbeitstechnik wurde von einigen Studierenden kritisiert, denn sie stelle eine Isolation der/des einzelnen Gestalterin/Gestalters dar. Die Referenten sahen zwar auch dieses Problem, haben sich aber aus technischen und finanziellen (hohe Telefongebühren) Gründen für diese Technik entschieden.
- AG1 Bei den technischen Problemen angelangt, übernahm der technisch orientierte Teil ("Blaumänner") der Arbeitsgruppe und erläuterte folgende Ergebnisse: das Grundgerüst zur Verwaltung der Bild- und Textdaten wurde von Herrn Müller präsentiert und kurz erklärt: es besteht aus einer handelsüblichen Datenbank ("FOX Pro"), welche für diesen Zweck modifiziert wurde. (An dieser Stelle einen Blick auf den Vorschlag des Herrn Müller). Auf Anraten von Prof. Thomas Born sollte aber die Konzeption und Ausführung von Anfang an mit netzfähiger Software geschehen; da es aber im Technikerteam an Wissen oder spezieller Software zu diesem

Zwecke mangelte, wurde zu Testzwecken auf einem PC ein für den Bilderbaum geeignetes System-Modell mit dieser netzunspezifischen Software entwickelt. Dieses System läuft aber momentan nur auf MS-DOS Rechnern und nicht auf Macintosh oder Unix-Rechnern, da die nötigen Lizenzen fehlen. Da aber den an diesem Projekt beteiligten Studierenden nur Apple-Systeme zur Verfügung stehen, müsste diese Datenbank als Mac-Version beschafft werden, was an den nicht unerheblichen Kosten scheitern würde. Deswegen erklärten sich einige Studierende dazu bereit, ein ähnliches System auf Apple Macintosh selbst zu programmieren.

VC7

Folgendes Archivierungs- und Benutzungskonzept soll aber beibehalten werden:

AG1

der Datenbank ist eine Benutzeroberfläche vorgeschaltet, mit der man komfortabel mit Hilfe von Buttons durch den Bilderbaum klettern und auf Bilder und Daten zugreifen kann.

Auf dieser Oberfläche werden sowohl eine Übersicht des Bilderbaums als auch Informationsfenster und Befehlbuttons dargestellt.

In der eigentlichen Datenbank werden die Bilder und Texte in verschiedene Datensätze nach verschiedenen Parametern aufgespalten und mit Links bzw. Keys miteinander verbunden. Die Datensätze werden von dem System automatisch mit Keys versehen, welche Herkunft und Abstammung des neuen Bildes definieren soll. Diese Keys bestehen aus einer Zahlenkette, welche die Adresse des neuen Bildes beschreibt (z.B. 1.12.).

Da diese Keys nicht direkt die Position des Bildes, sondern den Weg dorthin beschreiben, kann der Baum

ständig wachsen, der Zahlencode eines Keys wird dadurch aber immer länger; dies könnte später im Internet zu Problemen führen, ist aber momentan in der Testphase noch unerheblich. Andere Parameter wie z.B. der Name

VC7 der Designerin oder des Designers oder einer Beschreibung des Bildes sollen das Auffinden von bestimmten Bildern ermöglichen. Summa summarum stellte Herr Müller folgende Parameter vor und erklärte kurz deren Funktion: key, keyfrom, pict, pictfile, author, email, created, creationtime, title, description, techniques, search, date-correction. Im Anschluß an die Präsentation der Techniker wurde noch einmal die Problematik dieser rechner-spezifischen Datenbank von Prof. Born angesprochen und im Arbeitskreis diskutiert. Man einigte sich darauf, sich bis zum nächsten Meeting um Fachleute (z.B. Herrn Schmidt) im Rechenzentrum der FHTW zu bemühen, um technische Probleme aus dem Weg zu räumen und sich den gestalterischen zuwenden zu können.

AG2 AG2
Anschließend wurde der zweiten Arbeitsgruppe das Wort erteilt; diese bemüht sich um die Gestaltung einer fachbereichsübergreifenden Homepage, sowie einzelner Informationsseiten über den Fachbereich Kommunikationsdesign der FHTW. Diese Arbeitsgruppe hatte sich nach dem letzten Meeting in drei Untergruppen aufgeteilt. Eine Gruppe sollte die benötigten Daten für die Infoseiten sammeln, die andere sollte das optische Erscheinungsbild gestalten, und in der Verantwortung der dritten Gruppe lag die Umsetzung dieser Daten und Konzepte auf den späteren Internetseiten in der internetspezifischen Programmiersprache HTML.

Da aber keine dieser Gruppen Ergebnisse präsentieren konnte (hauptsächlich aus Mangel an körperlicher Anwesenheit), wurde das Meeting beendet, und es fanden weitere Beratungen in den einzelnen Untergruppen statt.

Alexander Koch
bildo akademie
11. Juni 1996

Protokoll 7

Vortrag von Prof. Dr. Heuwieser, FU Berlin zum Thema Lernen und Lehren mit interaktiven, multimedialen Applikationen am Beispiel des Probelaufs von *VetMedia*.

VC8

21. Juni 1996

bildo akademie

Prof. Thomas Born führt kurz in den Vortrag ein, indem er an den Vortrag über das interaktive System *VetMedia* unter designspezifischen Aspekten durch Anna Heine im VC2 am 26. April d.J. erinnert. Prof. Heuwieser, der an der Tierklinik für Fortpflanzung der Freien Universität lehrt, eröffnet seinen Vortrag mit der Frage: wie effektiv ist die *VetMedia* Software 'Physiologie der Fortpflanzung beim Rind', die von einer Diplomandin der bildo akademie (Mediendesign) und zwei Doktoranden der Freien Universität (Inhalt, Programmierung) in einjähriger, interdisziplinärer Arbeit entwickelt und im SS 1996 mit Studierenden erprobt worden war? Herr Heuwieser macht zunächst auf die zunehmende Technisierung der Landwirtschaft aufmerksam und erklärt, daß entsprechend immer mehr Experten auf diesem Gebiet gefragt sind. Während diese Erkenntnis in den U.S.A. schon seit Jahrzehnten verbreitet ist - er selbst hat 4 Jahre an einer Universität im Staat New York gelehrt, wo in der Ausbildung von Tiermedizinern ganz selbstverständlich Computer eingesetzt wurden -, gilt die computergestützte Ausbildung in Deutschland immer noch als Besonderheit, obwohl Deutschland über ein viel weiter entwickeltes ISDN-Netz verfügt. Er benennt Vorteile der computergestützten Ausbildung:

- * nutzt die Möglichkeiten von PCs
- * individualisiert den Lernprozeß
 - * ist effektiv und macht Spaß
 - * bringt die Lehre ins Gespräch
- * integriert verschiedene Medien,

und er benennt Einsatzmöglichkeiten der com-

Vortrag

Prof. Dr. Heuwieser

- VC8 putergestützten Ausbildung:
- *Tutorium
 - *Fallbasiertes Lernen
 - *Multimedia Datenbanken
 - *Simulationen (wenn, dann . .)
 - *Frage-Antwort-Spiele (Selbstüberprüfung)
 - *Öffentlichkeitsarbeit.
- Seine eigene Lehrtätigkeit an einer amerikanischen Universität hat ihn mit Multimedia-Applikationen im Bereich des Lernens und Lehrens erstmalig bekanntgemacht, sodaß er zusammen mit Studierenden der Veterinärmedizin begann, Informationssysteme in eigener Regie und Gestaltung für die Lehre zu entwickeln. Im Rückblick erscheinen ihm diese anfänglichen Versuche, insbesondere bezogen auf das Design, dilettantisch (er zeigt Beispiele aus dieser Zeit), und er möchte das Zusammenspiel der verschiedenen Professionen bei der Entwicklung eines Systems wie im Fall von *VetMedia* nicht mehr missen. Er betont immer wieder, daß ihn die zunehmende Technisierung und Digitalisierung sehr faszinieren. Am Beginn der Arbeit in einem interdisziplinären Entwicklungsteam stehen jedoch inhaltliche Fragen. Die Disziplinen müssen lernen, ihre spezifischen Fachsprachen zu verstehen und eine gemeinsame Sprache zu finden. Dieser Prozeß ist umso spannender, je fremder sich die Fachgebiete sind. Die Mediendesignerin im Projekt *VetMedia*, Katja Schimmelpfennig, mußte sich mit dem Thema der Fortpflanzung von Milchkühen in Praxis und Theorie vertraut machen. Andernfalls hätte sie in wichtigen Arbeitsphasen keine Designvorschläge entwickeln können, z.B. bei der strukturellen Gestaltung (Strukturbaum,Hauptübersicht) des Lernstoffs. Das bedeutete, daß sie zusammen mit den Tiermedizinern den Kuhstall aufsuchte, deren Arbeit am Tier und die Untersuchungsmethoden kennenlernte, Organ-

<p>Schnitte toter Tiere fotografierte, Endoskopien und Ultraschallbilder anfertigte, an Vorlesungen zum Thema teilnahm und sich mit der Fachliteratur in Inhalt und Ästhetik, der Denkweise von Medizinerinnen auseinandersetzte. Ein vorrangiges Ziel ihrer Arbeit bestand darin, den Lernstoff so zu gestalten und zu strukturieren, daß Tiermedizinstudierende sich darin wiederfinden können. Dieses Kriterium der Akzeptanz führte zu den entsprechenden Anmutungsqualitäten der Applikation: Kuhfell, Gummistiefelpuren, Bauernhof mit Toren, Stroh und Gras, Fliege, Spinne, Baum, Holzstrukturen etc.. Weitergehende Ausführungen zu den Designentscheidungen, die zu treffen waren, sind im o.g. Protokoll zu finden. Insbesondere thematisiert es in Art einer Checkliste die Verflechtung von Oberflächen- bzw. Screendesign und dem Interaktionsdesign, das den Denk- und Lernverlauf vorstrukturiert. Erste Auswertungen der Erprobungsphase im SS 1996 von <i>VetMedia</i> durch die Forschungsgruppe Heuwieser, Regula, Hallmann:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Studierenden arbeiteten in der Regel in kleinen Gruppen zu 2 bis 3 Leuten an einem Computer. Einzelarbeit wirkte sich ermüdend aus, so das Resultat. Lernen im Gespräch ist angenehmer als Lernen allein. 2. Das Testprogramm <i>VetMedia</i> wurde von 90 % der befragten Anwender/innen mit gut und sehr gut bewertet. 3. Die Hilfeseite, auf der alle Symbole der Funktionsschaltflächen (sog. buttons) mit textlichen Erläuterungen eingeführt werden, wurde in der Regel nur einmal von jeder/jedem Benutzer/in aktiviert. D.h. bis auf wenige Ausnahmen sind diese Zeichen sehr gut verständlich gestaltet. Herr Heuwieser benennt die schnelle Verständlichkeit der Benutzerführung als ein zentrales Anliegen. Müßten erst Handbücher studiert werden, um 	<p>VC8</p> <p><A> Protokoll VC2 Nachtrag </p>
---	---

- vc8 die Benutzung eines Systems zu verstehen, wäre es in der Lehr- und Lernpraxis von vornherein zum Scheitern verurteilt! D.h. die gute Lesbarkeit - ein klassisches Kriterium in der Beurteilung von Designprodukten jeglicher Art, nicht nur des Buches - ist auch auf eine moderne Multimedia-Applikation anwendbar.
4. Von insgesamt 105 in Frage kommenden Studierenden der Tiermedizin im fünften bis neunten Fachsemester wünschen sich 73 %, in Zukunft mehr am und mit dem Computer zu lernen. 60 % von ihnen würden mehr Zeit als bisher dafür aufbringen wollen.
5. Die Lehrmethode, die mit Hilfe der 4 Module darin besteht, das Tutorium mit den jeweiligen Fallstudien zu vernetzen, wird von 90 % der Anwender/innen als sinnvoll betrachtet. In diesem Kontext weist Herr Heuwieser auf die sozialisierte Form des linearen Lernens und Lehrens hin und stellt in Frage, ob nicht schon die nächsten sog. Nintendo-Generationen ein verändertes Lernen praktizieren werden, das nichts mehr mit der Linearität von Lernstrukturen, wie wir sie kennen, gemein hat? Wenn dieses lineare Denken nicht mehr greift, wird die traditionelle Vorlesungsform endgültig ihre Berechtigung verloren haben. Herr Heuwieser hält das computer-gestützte Lernen in diesem Sinn für eine Chance, die bisherigen Einbahnstraßen (sprich: Vorlesungen), die unser aller Ungeübtheit im Umgang mit neuen Situationen mitverantworten, zu verlassen und die Zukunft des Lehrens und Lernens aktiv mit- und umzugestalten.

An den Vortrag schließt sich ein Gespräch an, in dessen Verlauf folgende und weitere Fragen und Hinweise erörtert werden:

- Eine Hemmschwelle bzgl. der Benutzung eines Computers bei Studierenden wird -

- wenn überhaupt noch - nicht mehr lange existieren.
- VC8
- Ulrike Pindur: lernen Studierende wirklich mit Hilfe eines interaktiven Informationssystems, oder vertreiben sie sich eher die Zeit damit? Welche genaue Funktion könnte das computergestützte Lernen erfüllen, z.B. die konkrete Vorbereitung auf eine Prüfung?
 - Heuwieser: ein Informationssystem kann Grundlagenseminare und -vorlesungen, also die Vermittlung von Faktenwissen, ersetzen. Praktische Übungen, Erfahrungswissen und Kommunikationsprozesse mit guten Lehrern, so Prof. Heuwieser, können nicht durch interaktives Lernen ersetzt, aber immerhin gut vorbereitet und dadurch effektiver werden.
 - Heine: müßten nicht Erziehungswissenschaftler/innen zur Auswertung des Lernerfolgs hinzugezogen werden?
 - Die Frage von Anna Heine, ob Fallsimulationen am Computer, bei denen Studierende beliebig viele Fehler machen dürfen, möglicherweise auch zu Leichtfertigkeiten im Ernstfall führen könnten, stellte für Herrn Heuwieser bisher keine Problematik dar. Er betrachtet das Fehler-machen-dürfen als einen grundsätzlich positiven Lernprozeß, findet die Frage dennoch wichtig. Diesbezüglich müßten Untersuchungen vorgenommen werden.
 - Monika Hübener : würde man das System *VetMedia* in fünf Jahren genauso gestalten? Oder sähe es dann ganz anders aus?
- Heine: Design, bezogen auf die Gestaltung des Lernens, ist nicht in erster Linie Modefrage, sondern eine Frage der Funktion. Die Gestaltung von Entertainment stellt dagegen ein gänzlich anderes gestalterisches Problem dar. Das bedeutet, daß eine interaktive Multimedia-Applikation, die dem Lehren und Lernen verpflichtet ist, durchaus mit einem Lehrbuch vergleichbar wäre. Dieses verlöre mit der Ver-

- vc8 änderung des Lernstoffes seine Berechtigung, nicht aber mit veränderten Modifarben o.Ä..
- Heuwieser: Design ist dann gut, wenn man es nicht bemerkt. (hat er mal gehört!)
 - Harald Müller: ist die Gestaltung eines Lernsystems überhaupt wirtschaftlich? *VetMedia* ist nur ein ganz kleiner Teil des gesamten Wissens, das Tiermediziner sich im Lauf ihres Studiums erarbeiten. Dies alles neu zu gestalten, würde Unmengen von Arbeitszeit verschlingen!- Heuwieser: wir können es uns in Deutschland nicht länger leisten, auf neue Lerntechnologien zu verzichten! Wir sind schon zu weit zurück. An anderen Bildungsstätten finden sich bereits Nachahmer/innen von *VetMedia*. Das System traf während einer Vortragsreise an deutschen Hochschulen auf großes Interesse. Verschiedene Interessenten im Kreis der Tiermedizin haben sich bereits darauf verständigt, in gemeinsamen Treffen Standards zu entwickeln, um von vornherein Redundanz auszuschließen.
 - Von Jörg Pfeiffer nach seinen längerfristigen Zielen befragt, benennt Herr Heuwieser folgende 4 Eckpunkte:
 1. virtuelle Vorlesung im Internet
 2. die Frage verfolgen, wie, wo und wann Studierende heute lernen möchten
 3. Interdisziplinarität in die Ausbildung integrieren
 4. Kommunikation zwischen Lehrenden und Lernenden effektiver machen.
- Abschließend stellt Prof. Heuwieser an die Anwesenden die Frage: wie sehen Sie die Zukunft des Lehrens und Lernens? Antworten: in Zukunft werden Computer und Computernetze alle gesellschaftlichen Bereiche bestimmen. Wie werden wir damit umgehen? Frage Prof. Born: werden Studierende warten, bis die Hochschulen sie mit einer ausreichenden Zahl an Computern versorgen - ein Rechner

für ca. 4 Studierende schwebt ihm vor -, oder werden sie im Privatbereich diesbzgl. initiativ?

VC8

- Heuwieser bemerkt gegen Ende der Veranstaltung, Studierende würden sich eher für die Qualität und den Fortschritt der Lehre einsetzen, wenn sie Studiengebühren zu zahlen hätten. . . Diese Meinung trifft höchstwahrscheinlich nicht bei allen Anwesenden, die sowohl der nichtstaatlichen bildo akademie als auch der staatlichen Fachhochschule für Technik und Wirtschaft angehören, auf Zuspruch; aber auch nicht auf erkennbaren Widerspruch, zumal an dieser Stelle der Applaus einsetzt.

Résumé: Vortrag und Diskussion, wenn auch hier nicht in allen Details wiedergegeben, waren anregend und eine gute Erweiterung meines Vortrags über *VetMedia*, der eher engere designspezifische Fragen aufwarf, während hier die erweiterten Fragestellungen der Ansprüche modernen Designs im Zusammenhang mit Lehren und Lernen berührt wurden.

Résumé:

Es fiel mir auf, daß die Kritik am Design von *VetMedia*, die nach meinem Vortrag noch vehement geäußert wurde, im Zusammenhang mit dem Heuwieser-Vortrag beinahe verstummt. Besonders wertvoll erscheint es mir, da schließe ich mich der Heuwieser-Meinung an, die Dinge aus den verschiedenen technischen, gestalterischen und inhaltlichen Perspektiven und Disziplinen zu beleuchten, wie es übrigens auch im Fall unserer Virtual College-Vortragsreihe geschehen ist. Eine produktive Basis, um die Entwicklungsarbeit im nächsten Semester (und in der vorlesungsfreien Zeit?) fortzusetzen.

An dieser Stelle allen Gästen, Interessierten, Arbeitsgruppen und Aktiven danke für die bisherige Mitarbeit im Virtual College.

Anna Heine
bildo akademie
24.06.1996

Von insgesamt 10 Sitzungen wurden die erste und letzte Sitzung des Virtual College nicht protokolliert.

Anmerkung

Textredaktion	Heine
Bildredaktion	Heine, Kemnitz
Satz	Heine
Design und EBV	Kemnitz
analoge Photographie	Kemnitz, Born
digitale Photographie	Born, Heine
Vervielfältigung	Copyhaus Berlin
Auflage	100
Herausgeberin	edition bildo bildo akademie für Kunst und Medien private Kunsthochschule gGmbH (anerkannte Ergänzungsschule)
Kontakt	Drontheimer Straße 21 13359 Berlin
Hotlines	Telefon: 030 - 494 26 10 Telefax: 030 - 493 96 80 Homepage: http://www.icf.de/bildo Email: bildo@contrib.de
Abkürzungen	MP - Medienpraxis Mtech - Medientechnik MG - Mediengestaltung MT/G - Medientheorie und -geschichte O - Organisation

<A> ... siehe auch

Stand: 30.09.1996
Änderungen vorbehalten!

german version

