

Veranstungsverzeichnis - Sommersemester 2010

Course Catalogue Summer Term 2010

- Notices and abbreviations:

AV Projekt: Arbeitsvorhaben / project working group
K Kurs / course
L Labor / lab
P Projekt / project
PP Projektplenum / project plenum

CP ECTS-Kreditpunkte / credit points
LV Lehrveranstaltung / class title
Sem. Semester /semester, term
SWS Semesterwochenstunden / class hours per week
14t Veranstaltung findet vierzehntägig statt / bi-weekly

Adressen / Addresses
UNI Universität Bremen / University of Bremen
Bibliotheken Str. 1, 28359 Bremen
HSB Hochschule Bremen / University of Applied Sciences Bremen
Flughafenallee 10, 28199 Bremen
HS-BHV Hochschule Bremerhaven / University of Applied Sciences
Bremerhaven
An der Karlstadt 8, 27568 Bremerhaven
HfK Hochschule für Künste Bremen / University of the Arts Bremen
Am Speicher XI 8, 28217 Bremen

Bachelor

Lehrveranstaltungen der ersten beiden Semester sind an der Hochschule zu besuchen, an der man eingeschrieben ist. Ausnahmen hierzu sind die Kurse zur Gestaltung 1 an der HfK für die B.Sc. Studierenden, bzw. die Informatik-Kurse für die B.A. Studierenden an den anderen Hochschulen.

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-102	UNI	2	03-05-G-700.02	Praktische Informatik 2: Algorithmen und Datenstrukturen	6	V 2 SWS Mo von 12:00 - 14:00 NW1 H 1 - H0020 Ü 2 SWS Di von 08:00 - 10:00 MZH 4194, Di von 10:00 - 12:00 MZH 4194, Di von 14:00 - 16:00 MZH 1100, Di von 14:00 - 16:00 MZH 1110, Di von 16:00 - 18:00 MZH 1100, Mi von 10:00 - 12:00 MZH 1450, Mi von 10:00 - 12:00 MZH 1100, Mi von 10:00 - 12:00 MZH 1110, Mo von 16:00 - 18:00 MZH 1100, Mo von 16:00 - 18:00 MZH 1110, Mo von 16:00 - 18:00 MZH 1450	Röfer, Thomas		D
B-102	HSB	2		Grundlagen der Informatik	6	Vorlesung: mittwochs 9:45 - 11:15, , Raum 032x Labor: 13:30 - 16:45, Raum 234	Thorsten Teschke		D
B-102	BHV	2		Programmierung 2 - VL		Mi 8:00-9:30 Raum M 0200	Kelb, Peter, Prof. Dr.		D
B-102	BHV	2		Programmierung 2 - Üb		Mi 9:45-11:15 Raum Z 2360	Kelb, Peter, Prof. Dr.		D
B-102	BHV	2		Programmierung 2 - VL		Do 8:00-9:30 Raum M 0200	Kelb, Peter, Prof. Dr.		D
B-102	BHV	2		Repetitorium Programmierung 2		Fr 13:45-15:15 Raum S 413	Müller, Rainer		D
B-103	UNI	2	03-05-G-800.21	Grundlagen der Medieninformatik 2	6	V 2 SWS Mi von 12:00 - 14:00 NW1 H 2 - W0020 Ü 2 SWS Do von 08:00 - 10:00 MZH 5300, Do von 10:00 - 12:00 MZH 5212, Do von 08:00 - 10:00 MZH 1100, Do von 10:00 - 12:00 MZH 1100	Malaka, Rainer	Kategorie: G; Fortsetzung aus dem Wintersemester	D
B-103	UNI	2	03-05-G-800.24	Anwendungstutorium Medieninformatik		Ü 2 SWS Fr von 10:00 - 12:00 MZH 1100	Malaka, Rainer	Kategorie: G	D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-103	HSB	2		Grundlagen digitaler Medien	6	Vorlesung: freitags 9:45 -11:15, Raum folgt Labor: freitags 11:30 - 15:00, Raum 221 erster Termin: 12.03.	Christoph Flores		D
B-103	BHV	2		Grundlagen Digitaler Medien 2		Do 11:30-13:00 Raum Z 2320	Lenkewitz, Andrea		D
B-103	BHV	2		Grundlagen Digitaler Medien 2		Do 13:45-15:15 Raum Z 2320	Lenkewitz, Andrea		D
B-103	HfK	2		Grundlagen digitaler Medien	6	Do 14-18 Raum:3 09.100	Sick/Maydell	Zeit kann strukturiert, begrenzt, verplant und rhythmisiert werden. Zeit kann dauern, einen Zeitpunkt können wir anstreben und auf ihn warten. Wir benötigen Zeit um Entfernungen zu überwinden und Räume zu durchqueren. Wir sprechen dann von Geschwindigkeit. Die Zeit kann gefühlt und gemessen werden, d.h. sie ist eine subjektive auch vom jeweiligen Kulturkreis abhängige Wahrnehmung und eine objektive Gegebenheit z.B. als Uhrzeit. Vergangenheit, Zukünftiges und Gegenwärtiges basieren auf Zeitlichkeit. In dem Seminar lesen wir theoretische Texte zu Zeit und Medien, wir diskutieren künstlerische und gestalterische Beispiele, in denen die gefühlte oder gemessene Zeit das Konzept bestimmt, wir versuchen in praktischen Übungen die Mechanismen der Zeit zu erproben, Zeit zu visualisieren und die Zeit in der Interaktion mit dem Computer zu gestalten. Voraussetzung für die Seminarteilnahme ist die Bereitschaft, Bezüge zwischen Theorie und Praxis, zwischen Texten, Beispielen und Übungen zu entwickeln. Das Seminar ist der zweite Teil eines zweisemestrigen Theorie-Praxis-Projektes, und schließt sich an den 1. Teil zu Raum und Navigation im WS 09/10 an. Es kann aber auch gerne von interessierten Studierenden aus allen Studiengängen der HfK in vorheriger Absprache besucht werden, die nicht am 1. Teil teilgenommen haben.	D
B-104	UNI	2	03-05- G- 600.02	Mathematik 2: Lineare Algebra und Differential- und Integralrechnung	8	V 4 SWS Di von 12:00 - 14:00 GW2 B1400, Fr von 10:00 - 12:00 GW2 B1400 Ü 2 SWS Mi von 08:00 - 10:00 MZH 1110, Fr von 08:00 - 10:00 MZH 1100, Fr von 12:00 - 14:00 MZH 1470, Fr von 12:00 - 14:00 MZH 1460	Stöver, Ronald		D
B-104	HSB	2		Grundlagen der Mathematik	6	Vorlesung: donnerstags 11:30 - 13:00 Labor: donnerstags 8:00 - 11:15 erster Termin: 11.03. 11:30	Scholz		D
B-104	BHV	2		Mathe für Medieninformatik		Mi 11:30-13:00 Raum Z 2330	Vielhaber, Michael, Prof. Dr.		D
B-104	BHV	2		Mathe für Medieninformatik Üb.		Mi 13:45-15:15 Raum Z 2330	Canales, Monica, Dr.		D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-104	BHV	2		lineare Algebra & Analysis		Do 9:45-13:00 Raum S 201	Vielhaber, Michael, Prof. Dr.		D
B-104	BHV	2		Repetitorium lineare Algebra & Analysis		Fr 8:00-11:15 Raum S 201	Stoffers, Ronald		D
B-105	UNI	2	03-06-G-511.01	Technische Grundlagen der Medieninformatik	8	V 4 SWS Di von 10:00 - 12:00, Do von 10:00 - 12:00 Ü 2 SWS Di von 14:00 - 16:00, Di von 14:00 - 16:00	Bormann, Carsten Pollem, Niels		D
B-105	HSB	2		Rechnernetze	6	Vorlesung: montags 8:00-9:30 Uhr, Raum folgt Labor: montags 9:45 - 13:00, Raum 222 erster Termin: 8.3. oder 15.3.?	Thomas Kemmerich		D
B-106	UNI	2	03-06-G-517.01	Media Engineering	4	S 2 SWS Mo von 10:00 - 12:00 MZH 5210	Breiter, Andreas		D
B-106	HSB	2		Grundlegende Methoden	6	Vorlesung: mittwochs 11:30 - 13:00, Raum 032x Labor: 13:30 - 16:45, Raum 221 erster Termin: 10.03.	Helmut Eirund		D
B-106	BHV	2		Projektmanagement		Mo 15:30-17:00 Raum S 401	Viefhues, Dieter, Prof. Dr.		D
B-109	HfK	2		Analoges digital inszenieren - ein Schauspiel	6	Do 9-13 2.11.100	Miriam Kayser	"Was nicht ins Innere des Rechnerhirns wandert, gibt es nicht und schließt sich aus der Gesellschaft aus." (Schirmmacher, payback) Für die spezifischen Qualitäten eines analogen Produkts werden digitale Präsentationen erarbeitet. Der Gegenstand wird in Szene gesetzt, ein Schauspiel entsteht. Formerkennung und Formfindung werden geübt. Teile der Veranstaltung finden im Mac Labor statt (Raum 2.11.070)	D
B-110	HfK	2		Nearness	6	Di 14-18 Raum:2 11.070	Dennis Paul	In diesem Kurs wollen wir uns mit den verschiedenen Facetten der Beziehung von Menschen und Maschinen gefiltert durch das Konzept der Nähe beschäftigen. Dabei können technologisch, soziologisch oder formale Positionen bezogen werden. Nähe ist ein räumlicher Filter. Nähe ist ein kommunikativer Kontext. Nähe ist eine Limitation wie auch eine Chance. Wir beschäftigen uns mit der Nähe zwischen Menschen, der Nähe zwischen Menschen und Maschinen aber auch mit der Nähe zwischen Maschinen. Wie formen Maschinen die Nähe zwischen Menschen? Zwischen zwei Menschen? Wie formt Nähe die Beziehung zwischen zwei Maschinen? Wie erzeugen Maschinen Nähe? Wie verhindern sie sie? Wie helfen Maschinen wenn wir Nähe wollen? Wie wenn nicht? (http://hfk-bremen.herrpaul.de)	D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-111	HfK	2		Subkulturen individuell betrachtet	6	Fr.10-14 Raum:2 10.080	Ulf Nawrot	Informationen siehe Aushang	D
B-201	HSB	4		Computergrafik	6	Vorlesung: montags 9.45 - 13:00 (14täglich) Labor: montags 9.45 - 13:00 (Gruppe 1), montags 13:30 - 16:45 (Gruppe 2) erster Termin: 8.3.	Radkowski, Klompmaker		D
B-201	HfK	4		A New Musical Instrument	6	Di 10 - 14 Raum:2 11.070	Dennis Paul	Musikinstrumente sind interaktive Dinge. Musikinstrumente sind "Expert Interfaces"[1]. Musikinstrumente sind performative Instrumente. Musikinstrumente sind Vermittler zwischen Eingebendem aus Ausgabe. Kurz gesagt, sie sind die Prototypen Interaktiver Objekte. In diesem Kurs werden neue Musikinstrumente an der Schnittstelle zu Digitalen Technologien entwickelt. Dabei wollen wir die Besonderheiten des Digitalen herausarbeiten: Das Gedächtnis, die Transformation, die Transposition, die Vernetzung, das Automatische, das Prozedurale. Der Kurs wird nicht nur mit dem Gestalten und Realisieren eines Instruments, sondern auch mit einer 1-minütigen Performance beschlossen. [1] Ein 'Expert Interface' beschreibt eine Schnittstelle die erst, oft mühsam, erlernt werden muss, danach aber ein komplexes Interaktionspotential bietet, welches nicht übermässig, von Kompromissen zur Benutzbarkeit, eingeschränkt wurde. So sind zum Beispiele viele Musikinstrumente schwer zu erlernen, bieten dann aber vielschichtige Interaktionsmöglichkeiten. (http://hfk-bremen.herrpaul.de)	D
B-201	HfK	4		WELTVERBESSERER	6	Di 14 - 18 Raum:2 10.080	Joachim Hofmann	Die Ausrede "Mich hat ja keiner gefragt" gilt ab sofort nicht mehr, denn in diesem Semester haben Weltverbesserer die Möglichkeit ihre ultimativen Vorschläge zur Daseinsoptimierung einzureichen. Produktion von Kurzfilmen mittels digitaler Werkzeuge. Frühbucher melden sich bei j.hofmann@hfk-bremen.de	D
B-202	BHV	4		Softwareergonomie VL		Mo 17:15-18:45 Raum K 302	Viefhues, Dieter, Prof. Dr.		D
B-202	BHV	4		Softwareergonomie Üb.		Mi 9:45-11:15 Raum S 401	Viefhues, Dieter, Prof. Dr.		D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-202	HfK	4		Electronic Everywhere Explorations	6	Mo 14 - 18 Raum: 2.11.080	Dennis Paul	'Mobile Elektronische Geräte' restrukturieren den Raum der uns umgibt. Sie legen 'Daten Ebenen' über die physische Welt. Sie machen unsichtbare Phänomene sichtbar. Sie kartographieren den Raum oder deuten ihn um. Gegenstand dieses Kurses ist es Positionen zum Zusammenspiel von 'Mobilen Elektronischen Geräten' und der physischen Welt zu entwickeln. Diese Positionen können spielerischer, kritischer, sozialer oder experimenteller Natur sein. (http://hfk-bremen.herrpaul.de)	D
B-202	HfK	4		Hinter der Fassade - Moving Architecture	6	Do 10 - 14 Raum:2 10.080	Axel Grischow	Architekturen erzählen ihrem Betrachter etwas. Sie prägen das Bild einer Stadt, welches in Abhängigkeit der individuell gewählten Wege, sehr unterschiedlich sein kann und so auch das persönliche Stadtempfinden prägt. Auch unabhängig vom Wissen über Baustile und kulturgeschichtliche Ausdrucksformen, vermittelt die bebaute Umgebung den Bewohnern und Besuchern Informationen. Diese werden im wesentlichen von der Fassade bestimmt, welche zum Teil das hinter ihr befindliche Gebäude erklärt und strukturiert, häufig aber verdeckt und bewusst versteckt. Das kann soweit führen, das die Fassade etwas vorgaukelt, was das Wesen des Baues nicht im entferntesten widerspiegelt. Dies kann bewusst gewollt sein, oder durch vielfältige Umbaumaßnahmen und Entkernungen entstanden sein. Wir wollen in diesem Kurs ein System entwickeln das mittels Interaktion die verschiedenen Gebäudestrukturen visualisiert und dem Betrachter ein wenig mehr von der räumlichen Situation hinter der Fassade erklärt. Eine Art Röntgenblick. Wir werden in Arbeitsgruppen arbeiten, die unterschiedliche Themenschwerpunkte bearbeiten werden. Dazu gehören 3DVisualisierung, Interaktionserkennung, Schnittstellen, Wissensaufbereitung, Realisierung und Aufbau einer öffentlichen Installation.	D
B-202	HfK	4		Mensch-Computer-Interaktion	6	Do 14 - 18 Raum:2 10.080	Nuri Ovüc		D
B-203	BHV	4		Corporate Design		Mo 11:30-13:00 Raum Z 2320	Rada, Holger, Prof. Dr.		D
B-203	BHV	4		Corporate Design		Mo 13:45-15:15 Raum Z 2320	Rada, Holger, Prof. Dr.		D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-203	HfK	4		Gestaltung von Mediensystemen	6	Do 14 - 18 Raum:2 11.100	Miriam Kayser	Information, Kommunikation, Mobilität, Orientierung, Navigation – wie sieht es für Blinde damit aus? Verbesserungen im Alltag für sehbehinderte Menschen mit Blindenführhund sind das Ziel.	D
B-203	HfK	4		Gestaltung von Mediensystemen	6	Di 14 - 18 Raum:2 11.080	Nuri Ovüc		D
B-203	HfK	4		Gestaltung von Mediensystemen	6	Mi 10–14 2.10.080 ab 07.04.10	Andreas Teufel	Informationen siehe Aushang	D
B-204	UNI	4	03-05-H-704.01	Rechnernetze 1	8	K 6 SWS Di von 14:00 - 16:00 MZH 5210, Mi von 14:00 - 16:00 MZH 5210, Do von 12:00 - 14:00 MZH 5210	Bormann, Ute	Kategorie: A, http://rn.informatik.uni-bremen.de/lehre/rn1/	D
B-204	UNI	4	03-05-H-804.6n	Mobile Medien	6	V 2 SWS Mi von 14:00 - 16:00 MZH 1100 Ü 2 SWS Do von 08:00 - 10:00 NW1 N1250	Kalkbrenner, Gerrit		D
B-206	UNI	4	03-06-G-519.17	Projekt "MuT"	8	PP 4 SWS Fr von 08:00 - 12:00	Schelhowe, Heidelinde; Trappe, Christoph	Musik-Transformationen: Lernen mit und über Digitalen Medien. Fortsetzung aus dem Wintersemester, keine neuen Teilnehmer.	D
B-206	UNI	4	03-06-G-522.01	Projekt "Perform!"	8	PP 4 SWS Fr von 08:00 - 12:00 MZH 5300	Malaka, Rainer Walther-Franks, Benjamin Kristen Friederichs-Büttner, Gesa	Fortsetzung aus dem Wintersemester, keine neuen Teilnehmer.	D
B-206	UNI	4	03-06-G-522.02	Projekt "MORPH"	8	AV 2 SWS n. V. PP 4 SWS Fr von 08:00 - 12:00 MZH 5212	Krannich, Dennis Schröder-Kroll, Roland	(ehemals "MZH-L").Fortsetzung aus dem Wintersemester, keine neuen Teilnehmer.	D
B-206	HSB	4		Betaville	12	freitags 9:45 - 16:45 erster Termin: 12.03.	Eirund, Teschke		D
B-206	HSB	4		NetS-X	12	freitags 9:45 - 13:00, mittwochs 13:30 - 16:45 erster Termin: 10.03.	Richard Sethmann		D
B-206	HSB	4		citytagger	12	freitags 9:45 - 16:45 erster Termin: 12.03.	Mirko Haalck		D
B-206	BHV	4		Bachelorprojekt 2		Fr 9:45-11:15 Raum Z 2320	Rada, Holger, Prof. Dr.		D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-206	HfK	4		Bachelorprojekt (Studentenwerk Bremen)	18	Fr 10 - 18 Raum:	Nuri Ovüc	Intermediale Mediengestaltung für das Studentenwerk in Bremen Das Studentenwerk Bremen soll ein neues CI/CD bekommen. Wir werden in diesem Ba-Projekt - im Rahmen des CI/CD - verschiedene Intermediale Umgebungen für das Studentenwerk entwickeln. Das kann von der Essensmarke bis hin zu digitalen Orientierungssystemen gehen. Die Arbeitsschritte sind: - die Auseinandersetzung mit der CI/CD des Studentenwerkes - Recherche und Analyse: Was hat das Studentwerk an medialen Umgebungen? Was machen die anderen Studentenwerke Bundesweit? - Konzeption Redesign und Neuentwicklung der einzelnen Intermedialen Umgebungen - Gestaltung & Umsetzung Ausgesuchte Konzepte und Ideen sollen exemplarisch gestaltet und umgesetzt werden.	D
B-207	BHV	4		Bachelorprojekt 2		Fr 11:30-13:00 Raum Z 2320	Rada, Holger, Prof. Dr.		D
B-208	BHV	4		Bachelorprojekt 2		Fr 13:45-15:15 Raum Z 2320	Rada, Holger, Prof. Dr.		D
	UNI	6	03-05-H-708.91	Graduate Seminar Media, Graphics, Art		S 1 SWS 14-täglich (g) Mi von 14:00 - 16:00 OAS Ästhetisches Labor (Ästhetisches Labor)	Nake, Frieder	Nur für Studierende mit Abschlussarbeiten.	
	UNI	6	03-05-H-804.93	Seminar für Abschlusskandidaten in "Digitale Medien"		Di von 10:00 - 11:00 MZH 5300	Malaka, Rainer		D
	BHV	6		Graduiertenseminar		Mo 9:45-11:15 Raum S 218 (nach besonderer Terminabsprache)	Rada, Holger, Prof. Dr.		D
B-301	UNI	6	03-05-G-709.03	Proseminar Image Processing	4	S 2 SWS Mi von 12:00 - 14:00 ECO5 1.51	Gottfried, Björn		E
B-301	UNI	6	03-05-H-703.02	Entwurf von Informationssystemen	8	K 6 SWS Do von 14:00 - 16:00 MZH 5210, Mi von 12:00 - 14:00 MZH 5210, Do von 10:00 - 12:00 MZH 1090	Gogolla, Martin		D
B-301	UNI	6	03-05-H-708.02	Grafische Datenverarbeitung: Vertiefung	6	K 4 SWS Mo von 10:00 - 14:00 OAS 3000	Nake, Frieder	Voraussetzungen: Inhalte von 708.01 erwünscht.	D
B-301	UNI	6	03-05-H-709.02	Bildverarbeitung 2: Vom Merkmal zur Szeneninterpretation	6	V 2 SWS Mi von 14:00 - 16:00 ECO5 1.51 Ü 2 SWS Di von 08:00 - 10:00 ECO5 1.51	Gottfried, Björn Lüdtkke, Andree Meyer-Lerbs, Lothar	Voraussetzungen: 709.01.	D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-301	UNI	6	03-05-H-711.01	Cognitive Systems 1	6	V 2 SWS Mo von 08:00 - 10:00 CART Rotunde - 0.67 Ü 1 SWS Mi von 08:00 - 09:00 CART Rotunde - 0.67, Mi von 09:00 - 10:00 CART Rotunde - 0.67, Mi von 10:00 - 11:00 CART Rotunde - 0.67, Mi von 11:00 - 12:00 CART Rotunde - 0.67	Freksa, Christian Barkowsky, Thomas		D
B-301	UNI	6	03-05-H-801.02	Interaktive Systeme 2a: Interaction Design	6	V 2 SWS Di von 14:00 - 16:00 MZH 1460 Ü 2 SWS Di von 16:00 - 18:00 MZH 1450	Rödiger, Karl-Heinz		D
B-301	UNI	6	03-05-H-803.5r	"Watch the Watchmen" - Datenschutzkonzepte für betriebliche IT-Systeme	4	S 2 SWS Mo von 14:00 - 16:00 MZH 1100	Meyer-Degenhardt, Klaus-Michael		D
B-301	UNI	6	03-05-H-709.53	Echtzeitbildverarbeitung	6	V 2 SWS Mo von 16:00 - 18:00 MZH 1460 Ü 2 SWS Do von 08:00 - 10:00 MZH 1110	Frese, Udo	Voraussetzungen: Inhalte von 709.01 http://www.informatik.uni-bremen.de/agebv/de/VeranstaltungEBV09	D
B-301	HSB	6		Datenbanken + Web	6	mittwochs: 13:30 - 18:30 erster Termin: 10.3.	Henseler	Datenbanken als klassisches Thema der Kerninformatik wird in dieser Veranstaltung anwendungsnah mit der Gestaltung dynamischer Webseiten verbunden. Im Bereich "Datenbanken" wird das klassische relationale Datenbankmodell erläutert. Entwurf, Normalisierung, Theorie und Programmierung in SQL werden später durch weiterführende Konzepte wie z.B Transaktionen oder Optimierung abgerundet. Der Themenblock "Web" führt nach Klärung grundlegender Begriffe kurz in Java Server Pages ein. Schliesslich wird gezeigt, wie sich beide Themen mittels Techniken wie JDBC bzw. OR-Mappern verbinden lassen.	D
B-302	UNI	6	03-06-G-518.02	Screenwriting	4	P 2 SWS Di von 18:00 - 20:00 MZH 1100	De Beaufort, Heiko		E
B-302	HSB	6		Interface-Konzepte für Tablet, Slate und iPad	6	Vorlesung: 11:30 - 13:00 Labor: 9:45 - 11:15 (Gruppe 1), 13:30 - 15:00 (Gruppe 2) erster Termin: 10.3. 11:30	David Oswald	Zwischen riesigen Multitouch-Tischen und kleinen Multitouch Smartphones etabliert sich ein neuer Hardwaretyp: die sogenannten Tablets, Slates und das iPad. Durch die neuen Interaktionsmöglichkeiten, die Bildschirmgröße und die Mobilität werden neue Medientypen und -formate entstehen. Ziel des Kurses ist es, diese Entwicklungen vorausschauend zu diskutieren, innovative Konzepte zu entwickeln und prototypisch zu gestalten.	D
B-302	BHV	6		3D-Animation		Do 8:00-11:15 Raum Z 2320	Lenkewitz, Andrea		D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-302	HfK	6		Sonic art practices	6	Di 10 - 14 Raum:2 10.090	Petra Klusmeyer	In this course we will investigate the phenomena of sound and its spacial relations. Sound, music and auditory signals are played everywhere, from shopping malls to contemporary art exhibitions. But sound art is sound that is not just an accompaniment but also creates a shift in our perception, a special relationship to time and space through listening. This course is held in English. Good knowledge of English language a must! Basic knowledge of audio production a plus but not required.space through listening. This course is held in English. Good knowledge of English language a must! Basic knowledge of audio production a plus but not required.	E
B-302	HfK	6		Skulpturengarten Bassum	6	Fr 10 - 14 Raum:2.11.100	Miriam Kayser	Analyse bestehender Qualitäten des Parks in Bassum. Eigenheiten des Parks werden durch analoge und digitale "Filter" in einen neuen Kontext gestellt. Die Bereitschaft zu experimentellem Arbeiten bei Wind und Wetter wird vorausgesetzt. Teile der Veranstaltung finden im Mac Labor statt (Raum 2.11.070)	D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-303	HSB	6		Zukunft Erfinden : Digitale Medien in Business, Gesellschaft und Kultur	6	freitags 9:45 - 15:00 erster Termin: 19.3.	Martin Koplín, Simone Müller	Zukunft Erfinden: Digitale Medien in Business, Gesellschaft und Kultur innovativ einzusetzen, erfordert die Einbeziehung von geeigneten Modellen und Überlegungen. Ob in der Entwicklung digitaler europäischer Museen, der globalen Arbeit in virtuellen Teams oder der Stadt der Zukunft, die Theorien sind im Bereich der digitalen Medien längst nicht bloßes Anschauen oder wissenschaftliches Betrachten, sondern vielmehr die Grundlage für die Praxis der Innovation selbst. Schon früh gerieten Medientheorien zu einer hybriden Wissenschaft, die sich weder auf die Medientechnik noch auf die mit ihr entstehende Kommunikation beschränkte, sondern gesellschaftliche, kulturell-soziale Implikationen und solcher anderer Disziplinen integrierte. Spätestens mit der algorithmischen Revolution und dem Durchdringen des Alltags mit digitalen Medien ist sie maßgeblich an deren Entwicklung, und somit an der Erneuerung unserer Arbeits- und Lebenswelt beteiligt. In diesem Modul B-303 gehen die beiden Dozenten Martin Koplín und Simone Müller auf anwendungsbezogene Gebiete der Medientheorie ein und stellen vor, wie diese, in aktuellen und zukünftigen Szenarien mit digitalen Medien, unser kulturelles, gesellschaftliches und ökonomisches Handeln neu erfinden. Der Kurs besteht aus wöchentlichen Terminen bis Ende Mai und einem Blockseminar Anfang Juni. Es findet die Auseinandersetzung mit verschiedenen Medientheorien, ihrer Modelle und deren Bedeutung statt. Dies wird im Kurs praxisnah und auch medienpraktisch entwickelt. Martin Koplín ist Managing Director des M2C Instituts für angewandte Medienforschung und leitet internationale Forschungs- und Entwicklungsprojekte im Bereich der digitalen Medien. Simone Müller berät Unternehmen in der Entwicklung virtueller Organisationen und ist Forschungsmittglied des M2C Instituts.	D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-303	HfK	6		SELBSTINSZENIERUNG UND INTIMITÄT In künstlerischen Konzepten und aktuellen Medienanwendungen		Mi 10-13 Raum:4 15.090	Andrea Sick	<p>Eine Selbstdarstellung und -publikation kommt selten ohne Selbstinszenierung aus. Aber welche Rolle spielt die Intimität – wird sie Teil dieses Spieles oder gewahrt? Kann man sie überhaupt wahren? In dem Seminar werden Texte zu Intimität und Selbstinszenierung gelesen, aktuelle sowie historische künstlerische und gestalterische Projekte, die die Selbstinszenierung thematisieren, vorgestellt und diskutiert (z.B. Videokunst der 70er Jahre, Marina Abramovic, Christoph Schliengensief, Elodie Plong u.a.), aktuelle Medienanwendungen wie die inflationären Publikationen von Sing- und Tanzvorlagen bei Youtube (z.B. Booty-Dancing, Kracha, Tecktonik, Numa Numa) untersucht sowie die Funktion der Pose in den publizierten Selbstporträts auf diversen Community-Sites wie MySpace und StudiVZ. Fragestellungen zu Selbstpornographie, Selbststakng, Identitätenspiel, Transgenderkonzepten und Politiken der Freundschaft werden in Bezug zu einander gestellt. Eigene künstlerische oder gestalterische Arbeiten können gerne in die Diskussion eingebracht werden.</p> <p>Exkursionen nach Hamburg, Hannover, Oldenburg</p>	D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-304	HSB	6		Grundlagen zur Gestaltung von Medieninhalten für 3D-Geobrowser	6	montags: 8:00 - 13:00, Raum 221 erster Termin: 8.3. 8:00	Volker Wittpahl	Das 3D-Modell vom antiken Rom oder dem heutigen München in Google Earth angeschaut: Man ist beeindruckt und gleichzeitig erschlagen von den vielen Möglichkeiten und Inhalten, welche die Digitale Erde bieten kann. Seit Google Earth ist es einfacher geworden, sich vorzustellen, wie Al Gores Vision einer Digitalen Erde aus dem Jahr 1998 umgesetzt und weiterentwickelt werden kann: Luftbilder mit hohen Auflösungen, immer feinere Geländemodelle, 3D-Modelle, Fototexturen und Live-Webcams, sowie eine unvorstellbar große Menge aller Arten von ortbezogenen Daten und Informationen können in Geobrowsern integriert und miteinander kombiniert werden. Die Gestaltung von Medieninhalten in Geobrowsern wird ein Schlüsselerfolgsfaktor bei der zukünftigen Entwicklung von Anwendungen und Diensten für mobile und Desktop-Anwendungen. Im Theorie teil des Kurses wird ein Überblick über die verschiedenen Geobrowser und ihren Nutzungsmöglichkeiten gegeben. Der Kurs hat einen hohen Praxisanteil. Über Einzelübungen und Gruppenprojekte werden erste Erfahrungen bei der Umsetzung von Gestaltungsideen in Geobrowsern gemacht. Über Referate und Gruppendiskussionen werden themennahe, aktuelle Inhalte verdeutlicht und generelle Entwicklungsherausforderungen bewusst gemacht. Der Fokus des Kurses liegt speziell auf der Gestaltung in 3D-Geobrowsern.	D
B-305	BHV	6		E-Learning & Game-based Learnings-Basics	6	Di 13:45-15:15 Raum M 2010	Erb,Ulrike, Prof. Dr. - Ing.		D
B-305	BHV	6		E-Learning & Game-based Learnings-Basics	6	Di 15:30-17:00 Raum M 2010	Erb,Ulrike, Prof. Dr. - Ing.		D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-306	HSB	6		KI im Kontext adaptiver, intelligenter User-Interfaces und Spiele	6	Vorlesung: dienstags 11:30 - 13:00 Labor: dienstags 8:00 - 11:15, Raum 233/4 erster Termin: 9.3. 11:30	Thomas Wagner	Gemäß dem Titel der Veranstaltung gliedert sich die Vorlesung/Veranstaltung in zwei zentrale Blöcke. Im ersten Block der Veranstaltung „Adaptive User-Interfaces“ werden Konzepte und Methoden zur Anwender-spezifischen Adaption von User-Interfaces vorgestellt und untersucht. Dabei stehen zwei Klassen von Methoden im Vordergrund: (1) Zunächst werden klassische und neue Methoden zum maschinellen Lernen vorgestellt wie sie auf Internet-Seiten wie z.B. bei „Amazon“ zur Individualisierung Verwendung finden. In den Übungen werden die Methoden praktisch (mit dem frei verfügbaren Tool WEKA) vertieft. (2) Im zweiten Teil des ersten Blockes werden aktuelle Ansätze und Lösungen zur Plan- und Intentionserkennung vorgestellt. Beantwortet werden soll die Frage, was ein Benutzer mit einer Aktion bzw. einer Sequenz von Aktionen erreichen wollte (insbesondere, wenn diese nicht zum beabsichtigten Ziel geführt haben). Im zweiten Block „KI-Methoden in Spielen“ werden zunächst klassische und etablierte KI-Methoden vorgestellt wie sie sich aktuellen Lehrbüchern zum Thema „KI und Spiele“ finden. Im zweiten Teil werden aktuelle Methoden insbesondere aus dem Bereich der Multiagenten-Systeme (MAS) eingeführt. In den Übungen werden auf der Basis des freien JAVA-basierten Multiagenten-Systems „JADE“ bzw. „JADEX“ die erlernten Konzepte praktisch vertieft.	D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-307	HfK	6		Wandern im Wissen - "350 Jahre Staats- und Universitätsbibliothek Bremen" Medieninstallation und Leitsystem	6	Mi 09–13 Raum: 3.13.060	Roland Lambrette	<p>Entwicklung einer Medieninstallation im Gebäude der Staats- und Universitätsbibliothek Bremen aus Anlass deren 350 jährigen Bestehens. Ziel ist die Überlagerung des existenten baulichen Raumes mit visuellen Informations- und Erlebnisebenen. Die Installation gibt Einblick in das digitale Herz der Bibliothek mit einem endlosen Strom aus Suchanfragen und Ausleihvorgängen. Die Suchbegriffe stellen die Verbindung des Wissensspeichers Bibliothek zu den für uns allen relevanten Themen her. Insgesamt will die Installation Fragen nach der Funktion der Wissens- und Lernorte im Zeitalter der Digitalisierung von Information aufwerfen und gleichzeitig das genuin Ästhetische des Archivs erfahrbar machen.</p> <p>Mit mehreren Datenprojektoren wird auf eine über 10 m hohe Papierskulptur im Luftraum des Treppenhauses projiziert. Am Boden im Treppenaug befindet sich der "Datenpool" aus 6 Rückprojektionseinheiten. Nach den Erkenntnissen aus dem Probeaufbau bei den Hochschultagen werden im Sommersemester 2010 die Papierskulptur im endgültigen Maßstab hergestellt, Software-Entwicklung und Programmierung abgeschlossen, das System vor Ort in der SuUB installiert und für die Ausstellung in Betrieb genommen. Darüber hinaus wird ein typografisches Leitsystem entwickelt. Neue Mitwirkende sind im Team herzlich willkommen. Mehr unter: www.suub.uni-bremen.de</p>	D
B-309	UNI	6	03-05-H-803.04	IT-Recht: Geistiges Eigentum	4	S 2 SWS Mo von 16:00 - 18:00 MZH 5210	Rödiger, Karl-Heinz		D
B-309	UNI	6	03-05-H-509.09	Gespräche kompetent führen	3	<p>BL am Sa, 24.04.10 von 09:00 - 17:00 GW1 A0010, am Sa, 24.04.10 von 09:00 - 17:00 GW1 A0160, am Sa, 24.04.10 von 09:00 - 17:00 GW1 B2070, am Sa, 24.04.10 von 09:00 - 17:00 GW1 B2130, am Sa, 12.06.10 von 10:00 - 18:00 GW1 A0160, am Sa, 12.06.10 von 10:00 - 18:00 GW1 A0150, am Sa, 12.06.10 von 10:00 - 18:00 GW1 B2070, am Sa, 12.06.10 von 10:00 - 18:00 GW1 B2130, am So, 13.06.10 von 09:00 - 14:00 GW1 A0160, am So, 13.06.10 von 09:00 - 14:00 GW1 A0150, am So, 13.06.10 von 09:00 - 14:00 GW1 B2130, am So, 13.06.10 von 09:00 - 14:00 GW1 B2070</p>	Grobbin, Catrin		D

Modno.	Dep.	Sem.	No. intern	Title	CP	Dates	Teacher	Info	D/E
B-309	HfK	6		Grundlagen der professionellen Praxis im Designkontext	6	Di 10–13 4.15.080	Bettina Pelz	Selbst- und Projektpräsentation, Auftrags-Akquise und -Abwicklung, Vernetzung im Designkontext	D