

**Vorlesungsteil Prof. Wagner: Zentrale Konzepte**

Arbeitsräume in Kunst und Architektur – Beispiele

Architektur und interaktive Medien - Beispiele

Artefakte – Vielfalt

Artefakte, Designartefakte

Artefakte, koordinierende

Artefakte, geschichtete

Artefakte, persuasive

CAD Pläne – Layerorganisation: Aufbau und Funktionen

Computer als Modellierungsinstrument

Erinnern und Wiederfinden, Prinzipien

Inspiration – inspirationale Objekte, Bedeutung für Entwurfsarbeit

Klassifikationssysteme in der Architektur

Kommunikationsmedien und – praktiken in der Entwurfsarbeit

Komposition - Bedeutung

Material (ität) - Bedeutung

Modalität - Definition und Beispiele

Modelle – Vielfalt

Morphologisches Entwerfen – Definition, Merkmale des Entwurfsprozesses

Ordnungssysteme – Definition und Beispiele

Platzhalter (Placeholders)

Repräsentationen - narrative, konzeptuelle (topographische, topologische, symbolische, temporale)

Sammeln und Archivieren in der Kunst – Beispiele

Tangible computing – Definition und Beispiele

Visuelle Elemente von Texten

Wunderkammer (historische) – Bedeutung für Archivgedanken

Zeichentätigkeit – Veränderung durch CAD