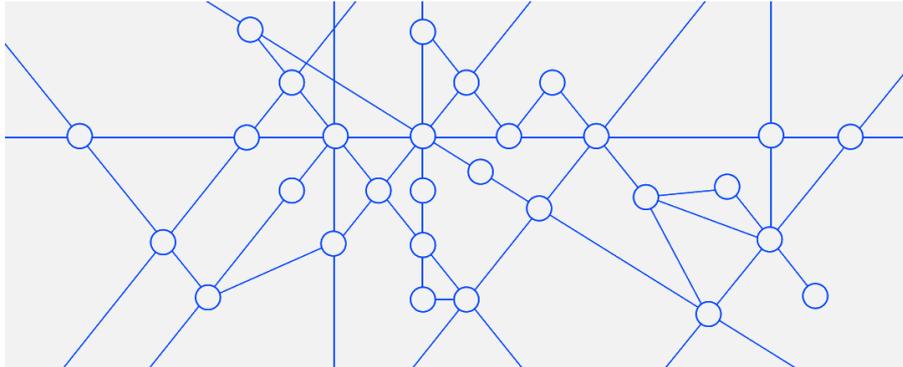


ZHdK #digital

Nr. 4 – April 2022

Einblicke ins digitale Geschehen an der Zürcher Hochschule der Künste. Kurz und schnörkellos.



Hoi!

Herzlich willkommen zur vierten Ausgabe des #digital-Newsletters!

Hier informieren wir Euch in unregelmässigen Abständen
rund ums Thema Digitalität im Kontext der ZHdK.

Ganz besonders freuen wir uns, wenn Ihr aktiv dabei seid!

Gerne könnt Ihr diesen Newsletter an Interessierte [weiterleiten](#) und uns [Vorschläge](#) zu digitalen News und Themen für die nächsten Ausgaben machen.

Digitalrat

Die Zukunft ist heute: Der neue Digitalrat

Nach Abschluss mehrerer grosser Projekte hat sich der Digitalrat in der folgenden Konstellation neu zusammengesetzt: [Dr. Susanne Schumacher](#), Co-Vorsitzende, [Renato Soldenhoff](#), Co-Vorsitzender, [Dr. Marcel Bleuler](#), Leiter PhD-Programm Fine Arts und designierter Leiter Institute for Contemporary Art Research, [Eva Pauline Bossow](#), Head of Transfer, Zurich Centre for Creative Economies, [Wanja Kröger](#), Leiter Geschäftsstelle Lehre und Dozent Theater, Prof. Chris Salter, Professor Immersive Arts und Leiter Immersive Arts Space (ab Sommer 2022), [Prof. Dr. Miriam Schmidt-Wetzel](#), Professorin Fachdidaktik Kunst und Design und [Stefano Vannotti](#), Leiter Departement Design Dienstleistungen und Weiterbildung und Dozent Design. Neben den strategischen Themen wird der Digitalrat in diesem Jahr das Netzwerk ZHdK digital aufbauen und sich dem Thema «Zukunftsdanken» widmen. Wir freuen uns auf eine spannende Zusammenarbeit!

Digital Reports + Fictions

Digital Reports + Fictions: das Fazit

In zwei intensiven Jahren befasste sich das Projekt Digital Reports + Fictions mit der Frage, wie und was wir aus der Corona-Krise für den digitalen Wandel der ZHdK lernen können. Die Erkenntnisse aus den diversen behandelten Themenfeldern wurden nun auch zu Empfehlungen für die Hochschulleitung zusammengefasst. Eine Kurzversion findet sich im [Internet](#); ZHdK-Angehörige können die detaillierten Empfehlungen im [Intranet](#) (mit ZHdK-Login) einsehen.

ViVisions: mehr als Visionen

In der vierteiligen Workshopreihe [ViVisions](#) (mit ZHdK-Login) widmeten sich ZHdK-Angehörige gemeinsam mit Vertreter:innen von [knoweaux](#) der Frage nach wünschenswerten Zukünften für unser digital geprägtes Leben, Lernen, Lehren und Arbeiten an der ZHdK. Es entstanden konkrete Visionen für die Zukunft an der ZHdK, die nun im Rahmen des Jahresthemas «Zukunftsdenken» im Digitalrat aufgegriffen und weiterentwickelt werden.

DIZH

Zwei ZHdK-Erfolge im Innovationsprogramm

Bei dem im Herbst lancierten [Rapid-Action-Call](#) der DIZH war die ZHdK gleich zweimal erfolgreich: Im Projekt «Research Video im Format Modcast» geht es darum, bewegte Bilder, Texte und weitere Elemente in eine intuitiv navigierbare und langfristig stabile Publikationsform zu übertragen. Das Projekt «Spielerisch Schreibmotorik trainieren» nutzt Serious Educational Games, um Kinder zum regelmässigen Training der motorischen Schreibkompetenzen zu motivieren.

«The Future of Work»: Wie werden wir in Zukunft arbeiten?

Der rasche technologische Fortschritt, der demografische Wandel, der gesellschaftliche Wertewandel und andere Kräfte verändern die Arbeitswelt dramatisch. Doch wie sieht die Zukunft der Arbeit aus? Die Vortragsreihe [«The Future of Work»](#) der Digital Society Initiative der Universität Zürich untersucht verschiedene Aspekte der zukünftigen Arbeitswelt. Interessent:innen sind herzlich eingeladen!

Programm Digitales Wissen

Gesucht, gefunden: Forschungs- und PhD-Projekte der ZHdK

Wie sieht Forschung an der ZHdK aus? Welchen Themen bewegen Doktorierende in den Künsten? Antworten auf diese und ähnliche Fragen findest Du jetzt noch einfacher. Die Darstellung der [Forschungs-](#) und der [PhD-Projekte](#) auf der ZHdK-Webseite lässt sich neu nach Personen, Forschungszugängen und Disziplinen filtern.

Digitales Wissen: Einst Programm, heute Tagesgeschäft

Zugänglichkeit, Vernetzbarkeit und Nachhaltigkeit: Um diese Merkmale in der Wissenskultur der ZHdK zu fördern, wurde 2018 das [Programm Digitales Wissen](#) lanciert. Nun konnte das Programm abgeschlossen und die letzten Services im Bereich Forschungs- und Publikationsunterstützung erfolgreich in den laufenden Betrieb überführt werden.

DHOA-was...?

Für Antworten auf diese und ähnliche Fragen wurde im Rahmen des Programms Digitales Wissen ein umfassendes Netzwerk an Serviceangeboten etabliert, das nun mit Abschluss des Programms konsolidiert werden konnte. Die ZHdK verschreibt sich dezidiert der Promotion innovativer Publikationsformate und der Förderung digitaler, hybrider und Open-Access-Publikationen. Eine [Übersicht über die entsprechenden Angebote](#) und Kontakte findet sich über das Medien- und Informationszentrum (MIZ).

Programm Digital Skills & Spaces

«Digital Confidence»: Selbstbewusst in den digitalen Arbeitsalltag

Mit «[Digital Confidence](#)» (mit ZHdK-Login) greift die ZHdK die Bedürfnisse der Studienbereichssekretariate auf und bietet den Mitarbeiter:innen über das Jahr hinweg ein eigens konzipiertes und spezifisch auf deren Ansprüche zugeschnittenes Programm an internen Weiterbildungen an. Der Fokus liegt auf praxisnahem Wissen für den Arbeitsalltag, Erfahrungsaustausch und Best Practice, sowie auf der Förderung von «Digital Confidence»: dem Selbstvertrauen und -bewusstsein für die digitale Arbeitswelt.

«What the Digital?!» #3

In der dritten Ausgabe geht «[What the Digital?!](#)» auf eine akustische Expedition durchs Toni-Areal. Auf dieser Reise sprechen Angehörige der ZHdK über ihre Arbeit und welche Rolle Digitalität darin spielt.

Von «Feedback» bis «Selbstverteidigung»: Destination Digital im Frühjahrssemester

«Wirkungsvoll Feedback geben – online wie vor Ort»: Mit diesem Workshop in zwei Teilen, präsentiert von Silke Schönwälder, begann das Jahresprogramm im Projekt Destination Digital. Weiter geht's mit Algorithmen und Digitaler Selbstverteidigung. Neugierig? Auf dem [Projektblog](#) findest Du alle Informationen zu den aktuellen Ausschreibungen und die Dokumentation der Veranstaltungen.

Bingo-Nachmittag – mal anders

Mal Hand aufs Herz: Für wen ist das Thema Copyright nicht ein «rotes Tuch»? Die Komplexität und der legale Jargon schrecken ab und machen es schwierig, das Thema lustvoll aufzubereiten oder zu vermitteln. Aus diesen Überlegungen heraus entstand im Projekt «Destination Digital» das Online-Game «[Copyright Bingo](#)» als digitale Weiterentwicklung eines von der EPFL-Bibliothek entworfenen Brettspiels. Das Game gibt allen Interessierten jederzeit die Möglichkeit, sich zum Thema «Copyright» zu informieren – und dabei auch noch Spass zu haben. Am Mittwoch, 4. Mai, stellen wir das Spiel bei einem geselligen Bingo-Nachmittag ab 15:30 Uhr am Stammtisch im Toni-Areal vor.

NEAR TOOLBOX und NEAR SHIFT: Neue Besichtigungstermine

Auch im April und Mai gibt es wieder die Möglichkeit, die Räume NEAR TOOLBOX und NEAR SHIFT kennenzulernen und zu erfahren, was sie an Möglichkeiten bieten. Die beiden Räume wurden im Rahmen des Projekts Neue Arbeitsräume (NEAR) konzipiert, das sich mit der Raumgestaltung für Lernen, Lehren und Zusammenarbeiten im digitalen Zeitalter befasst. Interessierte können sich für die Besichtigung am 11. April sowie am 5. Mai, jeweils von 16-17.30 Uhr im [Intranet](#) (mit ZHdK-Login) anmelden.

Projekte

Open Science – gleich dreimal

Die ZHdK ist in drei Projekten des 2021 gestarteten swissuniversities-Programms «Open Science» vertreten: «Open Science in Arts, Design and Music» ([OS-ADM](#)) ist der Entwicklung von Guidelines gewidmet, die Lehrende und Forschende in den Künsten unterstützen, Open-Science-Inhalte zu veröffentlichen. Im Projekt «Platinum Open Access Funding» ([PLATO](#)) soll ein nachhaltiges Finanzierungsmodell entwickelt werden, das qualitativ hochstehendes Open-Access-Publizieren in der Schweiz ermöglicht. «Unlocking the Green Open Access Potential in Scholarly and Professional Journals in Switzerland» ([GOAL](#)) setzt sich zum Ziel, Open Access von Zeitschriften zu fördern, die für Fachhochschulen und Pädagogische Hochschulen relevant sind, jedoch von den bestehenden Open-Access-Fördermassnahmen nicht berücksichtigt werden.

Digitale Seitenblicke

Auf zum [Planet Digital!](#)

Digitalität: kalt, klar, rational – oder? Dass es auch anders geht, zeigt die aktuelle Ausstellung Planet Digital im Museum für Gestaltung. Expert:innenteams vermitteln die komplexen Sachverhalte hinter digitalen Themen wie Algorithmen oder E-Waste mal erzählerisch, mal sinnlich, mal spielerisch, und immer faszinierend. Wer nicht bis zum 6. Juni vor Ort mit auf diese spannende Reise gehen kann, bekommt über die [digitale Publikation](#) einen Einblick in die Themen.

Fünfzig Jahre jung: das feiert man digital!

Zu ihrem fünfzigjährigen Bestehen lädt die F+F Schule für Kunst und Design in Zürich zu einer virtuellen Reise in ihre Geschichte ein. Die Online-Archivausstellung [F+F1971](#) bezeugt einmal mehr die Bedeutung Zürichs als Zentrum für wegweisende Kunst und innovative Kunstausbildung.

Lehren und lernen mit künstlicher Intelligenz?

Wie kann künstliche Intelligenz in der Lehre wirken? Ein bekanntes Beispiel aus der Sprachenlehre wäre etwa Duolingo – aber welche anderen Anwendungen gibt es bereits? Antworten auf diese und ähnliche Fragen gab Nikola Nikolov vom Swiss EdTech Startup Smartest Learning im SWITCH-eduhub-Webinar «[Artificial Intelligence for Smart Content Creation in Education](#)».

Buchtip: *Dreaming Data*

Können Computer kreativ sein? Diese Frage, so Manuel Kaufmanns These, ist heute hinfällig: Rechner rechnen nicht mehr nur, sondern schreiben Drehbücher, malen Bilder oder komponieren Musik. In seinem kürzlich erschienen Buch [Dreaming Data](#) widmet er sich somit nun der Frage, wie Computer kreativ sein können.

Digitale Lehre, wie sie im Buche steht?

Welcher Materialien bedient sich die Lehre? Welche Präferenzen haben Lehrende und Lernende? Eine neue [Studie](#) des Deutschen Zentrums für Hochschul- und Wissenschaftsforschung in Kooperation mit der Technischen Informationsbibliothek Hannover kommt zu dem Schluss: Lehrbücher bleiben wichtig – auch wenn die Studierenden inzwischen in erster Linie digitale Lehrmaterialien verwenden. Mit

«[Design Studio](#)», einem digitalen Lehrmittel, das als gemeinsames Projekt der ZHdK mit dem Lehrmittelverlag Zürich entstand, trägt die ZHdK diesem Trend Rechnung.

Mehr zu digitalen Themen an der ZHdK
und die aktuellen News und Veranstaltungen auf [ZHdK digital](#).

[Online anschauen](#) — [Read in English](#) — [Abonnieren](#) — [Abmelden](#)

ZHdK Digitalrat 2022

Irene Ragaller, Susanne Schumacher, Renato Soldenhoff
Dieser Newsletter erscheint in unregelmässigen Abständen und informiert rund ums Thema Digitalität im Kontext der ZHdK.

Titelgrafik © Patrik Ferrarelli, ZHdK; Zeichnung © Kati Rickenbach.



Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK)
Digitalrat
Toni-Areal, Pfingstweidstrasse 96
8031 Zürich
Schweiz

info.digitalrat@zhdk.ch
www.zhdk.ch/digital