

Jürgen Sieck/Michael A. Herzog (Hrsg.)

Kultur und Informatik

Entwickler, Architekten und Gestalter
der Informationsgesellschaft



PETER LANG

Frankfurt am Main • Berlin • Bern • Bruxelles • New York • Oxford • Wien

VORWORT

KULTUR UND INFORMATIK - PROJEKTIONEN UND VISIONEN EINER MEDIENTECHNOLOGISIERTEN KUNST IM 21. JAHRHUNDERT

- 13 Hartmut Schröder
Medien und interkulturelle Kommunikation.
Erfahrungen aus virtuellen Studiengängen
- 19 Martin Warnke
Kunst aus der Maschine -
Informationsästhetik, Virtualität und Interaktivität, Digital Communities
- 35 Günter Olias
KlangOrte im digitalen Netz - Veränderungen im musikbezogenen Lernverhalten
- 46 Axel Sommerfeld
Digitale Klangräume mit der Wellenfeldsynthese
- 51 Klaus Rebenburg
n_space - Technologien nichtlinearer Medien -
Konvergenzen zwischen Film und Informatik
- 67 Elisabeth Andre
Interaktionsbeziehungen zwischen menschlichen und
synthetischen Konversationspartnern in gemischten Realitäten
- 71 Ralf Schäfer
Immersive Medien und 3D-Video
- 73 Torsten Mattem
Die virtuelle Vergangenheit
- 81 Eva Wesemann
Multimediale Museumsführer

KULTUR UND INFORMATIK - EINE MEDIENZEITREISE

- 87 Wolfgang Schmid
Meilensteine der Kommunikationstechnik

- 95 Thomas Jung
Virtual Reality - Vom Guckkasten zu virtuellen Umgebungen

- 107 Sandra Arndt
Virtuelles Museum - eine Zeitreise im Dialog

- 113 Martin J. Austin
Near real-time scientific data from Video imaging

KOLLEGIATENTAG DES SVBK 2004

- 123 Gernot Wersig
Lebensstile und Internet-Nutzung
- 129 Jürgen Kirstein
Ein Medienverbund für die naturwissenschaftliche Bildung
- 139 Jochen Koubek
Sozialkompetenzen für die Wissensgesellschaft - Der Beitrag der Informatik
- 143 Ludwig J. Issing
e-Learning - Potenzen für Innovation und Nachhaltigkeit im Bildungsbereich
- 155 Martin Warnke
Der Raum des Cyberspace
- 169 Michael A. Herzog
Konzepte für die Videoproduktion in virtuellen Lernszenarien
- 183 Claus Pias
Das Kräuseln der Wellen der Revolution.
Wie Chile zum kybernetischen Staat und seine Wirtschaft von einem Computer regiert werden sollte
- 189 Sandra Arndt
Informations-, Kommunikations- und Interaktionskonzepte - Virtuelles Museum
- 193 Klaus Rebensburg
Von der Next Generation Information Society zur Last
Final Information Generation Society
Wandlung durch digitale Medien - Aufbruch in die Nichtlinearität

PERSONENVERZEICHNIS