

sound & space & time

DESIGN & TECHNOLOGY

WORKSHOPS

12:30 Start: Registration Workshops

13:00 Welcome & Guest Introduction

13:30 – 15:00 Einführung 3D-Erfassung mit Luma AI

Workshop mit Otto Stockmeyer für ca. 10 Studierende

13:30 – 15:00 AI Font Generation

Workshop mit Felix Dölker für ca. 10 Studierende

15:00 Break: Coffee/Tea & Snacks

15:30 – 17:00 Move one & Unreal Engine

Workshop mit Wolfram Zwanziger für ca. 10 Studierende

15:30 – 17:00 „392“ – Klangtechnologie & Begegnung

Werkstattgespräch mit Fender Schrade

17:00 Break: Drinks & Snacks

17:30 Q+A

Moderation & Reflektion der Workshops

VORTRÄGE

18:00 Doors open & Registration

19:00 Begrüßung und Einführung

Vorstand Förderverein
Hon. Prof. Ulrich Wegenast
Dekan Fachbereich Design, HSD PBSA
Guido Mamczur
Geschäftsführung, D’art Design Gruppe

19:15 AI in motion

Wolfram Zwanziger
Creative Director & Geschäftsführung: zwonull.com
Überblick & Status quo: AI-tools als professionelle
Anwendungen im Bereich Motion Design & Animation

19:45 AI in communication design

Felix Dölker
Designer & Lehrbeauftragter an den Hochschulen
Bochum & Darmstadt; felixdoelker.de
Anwendungsbeispiele, Einsatzpotenziale und
Perspektiven von Open-Source-KI in Design-
und Gestaltungsprozessen

20:15 AI movie lounge

Otto Stockmeier
Managing Partner: reframevideos.com
World Building und neue erzählerische Ebenen
durch Integration von KI in Filmprojekten

20:45 Wie kann Technologie kulturell andocken?

Fender Schrade
Musiker, Performer, Ingenieur
„392“ – Ein Instrument als Knotenpunkt für widerstän-
dischen Begegnungen und sonische Biographien

21:15 Q+A

Moderation & Reflektion der Vorträge

Ausklang: Drinks, Talk, Dance

Bitte vorab per Mail für die Vorträge anmelden:
event@d-art-design.de Die Workshops sind offen
für Studierende des Fachbereich Design. Es besteht
ein kleines Kontingent für Externe. Anmeldungen via:
dekanat.design@hs-duesseldorf.de – Eintritt frei –



13:30 – 15:00 Raum M

Otto Stockmeyer

Einführung in die 3D-Erfassung mit Luma AI: Erstellung und Verwendung von 3D Gaussian Splats und NeRFs mit der Luma AI App.
Voraussetzung: Bitte ein Smartphone mitbringen und die Luma AI App installieren – oder einen Laptop, um über den Browser darauf zuzugreifen.
Nach Möglichkeit auch komplex strukturierte Objekte zwischen ca. 30 bis 60 cm Höhe mitbringen (z.B. Architekturmodelle, Pflanzen, Skulpturen).

13:30 – 15:00 Raum D

Felix Dölker

AI Font Generation: Im Workshop nutzen wir die Open-Source Bild-KI Stable Diffusion, um nutzbare Schriften mit KI zu generieren.
Voraussetzung: Laptop mitbringen sowie einen kostenlosen Account bei <https://www.calligraphr.com/de/> und <https://www.figma.com/de-de/> anlegen.

15:30 – 17:00 Raum M

Wolfram Zwanziger

Move one & Unreal Engine: Motion Capturing mit dem iPhone, Transfer der Animationsdaten auf Metahumans, Rendering in Unreal
Voraussetzung: „move one“ installieren und Account erstellen (geht nur auf dem iPhone, gibt free credits für drei 10sec shots).
Angebot: und falls jemand einen leistungsstarken Laptop hat und ggf. schon Erfahrung mit Unreal – beides gerne mitbringen!

15:30 – 17:00 Raum D

Fender Schrade

Werkstattgespräch: Das 392 vereint Skulptur und Archiv von über Jahre hinweg gesammelten und entwickelten Klängen. Es ist Knotenpunkt für Begegnungen. Es ist ein Medium, um gemeinsam sicht- und hörbar zu werden. Die Technologie des 6 Meter langen Pianos mit seinen 392 Tasten bietet unendlich viele Möglichkeiten – eine scheinbare Vielfalt, die früher oder später in Überforderung mündet und regelmäßig kollabiert.