[Humboldt-Universität zu Berlin](https://agnes.hu-berlin.de/lupo/rds?state=wtree&search=1&root120222=231048&trex=step" \o "Überschrift aufklappen: Humboldt-Universität zu Berlin)

[Kultur-, Sozial- und Bildungswissenschaftliche Fakultät](https://agnes.hu-berlin.de/lupo/rds?state=wtree&search=1&root120222=231048|222904&trex=step)

[Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft](https://agnes.hu-berlin.de/lupo/rds?state=wtree&search=1&root120222=231048|222904|227412&trex=step)

Projektseminar: Freie Software und Medienwissenschaft

Dauer des Seminars: 24.10.2022-13.02.2023

Dozent: [Miyazaki, Shintaro, Professor, Dr. Phil.](https://agnes.hu-berlin.de/lupo/rds?state=verpublish&status=init&vmfile=no&moduleCall=webInfo&publishConfFile=webInfoPerson&publishSubDir=personal&keep=y&personal.pid=18733)

Teilnehmer: Junghee Yoon, 610468

Datum: 13.02.2023

**Protokoll des Projektseminars Freie Software und Medienwissenschaft**

Titel des Projekts: Generative Kunst mit p5.js

Projektbeginn: 24.10.2022

Teilnehmer: eine Person (Junghee Yoon)

Kernpunkt des Projekts: Eine Arte von Kunst für mehrere Menschen ohne Grenze vorzustellen.

Schlüsselwort: Creative Commoms, freie Software, generative Kunst, HTML, CSS, Javascript

Das Projekt ist vom Projektseminar Freier Software und Medienwissenschaft von der HU Berlin vom WS 2022. Der Hauptpunkt von diesem Kurs ist, durch ein Projekt eine medienwissenschaftliche Frage zu vertiefen. Davon ausgehen wurde das Thema festgelegt: Die frei zugängige Arte von Kunst durch freie Software. Für das Projekt wurde freie Software und kostenfreies Material genutzt. Bei Notwendigkeit wurden die Lizenz und Urheberschaft erwähnt.

Der Ablauf erfolgte folgendermaßen:

1) Themen recherchieren. 2) Planen. 3) Analysen und bearbeiten. 4) Korrigieren und ergänzen.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Zeit Arbeite | 24.10-31.10 | 01.11-30.11 | 01.12-31.12 | 01.01-01.31 | 01.02-13.02 |
| Themen recherchieren |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Planen |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Analysieren und bearbeiten |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Korrigieren und ergänzen |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Protokoll |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Der Zeitplan sieht wie folgt aus:

Bei der Themenentscheidung wurde überlegt, dass das Ergebnis des Projekts für viele Menschen zugreifbar sein sollte. Generative Kunst ist eine Arte von Kunst, die in einem nach bestimmten Regeln oder Algorithmus automatisiertem System zufällig generiert wird. Das generative Werk ist nicht nur in Kunst, sondern in Chemie, Biologie oder Robotik usw. Die generative Kunst wird normalerweise mit Computersprachen programmiert, deshalb heißt sie auch digitale, algorithmische, Computer-Kunst.

Die generative Kunst für dieses Projekt sind speziell mit dem Library p5.js geschrieben, weil die Quellecode komplett offen, frei verfügbar und einfach zu suchen ist. Das Ergebnis wird als eine Website dargestellt, damit sie von vielen Menschen ohne einer Grenze erreichbar sein kann. Die Website wird mit einem lizenzfreien Template und kostenlosen Computerspracheeditor gebaut. Auf der Website werden ein paar Grundformen und Beispiele für generative Kunst gezeigt.

Die Website wird durch Webbrowser dargestellt. Webbrowser ist für jedem erreichbar, der Internet nutzen kann. Dir Website ist mit Computersprächen HTML, CSS(Cascading Style Sheets) und JavaScript gebaut. HTML(Hyper Text Markup Language) ist Auszeichnungssprache, die einen Text semantisch strukturiert. Die mit HTML geschriebene Website wird durch Webbrowser bei unterschiedlichem Betriebssystem geöffnet. WWW(World Wide Web) ist ein gesamten Raum, wo man mit Internet die Informationen teilen kann. Der mit Internet verbundene Computer kann innerhalb WWW ein Website nutzen, das nach HTTP(Hyper Text Transper Protocol) mit HTML geschriebene Informationen öffnen kann. CSS ist, um die Informationen aus HTML zu dekorieren, z.B., die Größe, Farbe oder Font zu ändern. JavaScript ist die Computerprogrammiersprache für die andere Funktionen, die HTML und CSS nicht erfüllen können.

Die Struktur und das Darstellungskonzept der Website sollte bis Ende Dezember fest sein, der Inhalt wird bis Ende Januar ergänzt und korrigiert. In der Zwischenzeit werden die Recherche und Experimente für die Generative Kunst fortgeführt. Voraussichtlich wird an der Website auch nach dem Projekt weitergearbeitet.

Es gab ein paar Überlegungen, um Website zu veröffentlichen. In Frage kommen zwei Möglichkeiten. Die erste ist einen eigenen Webserver zubauen. Die zweite ist einen Webhosting-Server zu nutzen. Wenn man einen eigenen Server baut, soll das Server die ganze Zeit mit dem Internet verbunden, damit die Website ständig erreichbar sein kann. Nutzt man dagegen einen Webhosting -Server, ist die Website die ganze Zeit erreichbar, solange der Server angeschaltet ist.

Für die Veröffentlichung wurden ein Paar Host recherchiert.

1. Kostenfreie Webhosting-Server
2. Github
3. Gitlab

Am Ende wurde die Website bei Gitlab von der HU Berlin veröffentlicht. Bei Gitlab oder Gibhub ist es einfach, die Arbeitsphase und die Updateshistory von jedem Mitarbeiter übersichtlich anzuschauen. Der Quellecode kann auch nach Änderungen in der Einstellung für alle gesehen werden. Bei den beiden Plattform können nur statische Website veröffentlicht werden, die mit HTML, CSS und JavaScript aufgebaut sind. Um Gitlab oder Github zu nutzen, wird es empfohlen, Git zu nutzen. Git ist ein DVCS(Distributed(oder Decentralited) Version Control Systems) zur verteilten Versionsverwaltung von Dateien von Mitarbeitern. Mit Git kann man die lokale Repository im Computer und remote Repository im Webserver verbinden und beide verwalten.