



Media Transformation – Interaktives Erzählen in VR

Übung im Wintersemester 2018 / 2019

10.10.2018 – Kick-Off

Überblick 10.10.2018

- Formalia
 - KLIPS2
 - Aufbaumodul AM3a
 - Studienleistung
 - Modulprüfung
 - Voraussetzung(en) / Motivation
- Kontext: Vergangene Veranstaltungen
- Ausgangsmedien / -narration: Danielewski: „Das Haus – House of Leaves“

Formalia

KLIPS 2

- Anmeldung erforderlich
- Ggf. Restplatzvergabe nutzen!

Aufbaumodul AM3 / AM3a

- Media Transformation (Vorlesung Prof. Eide)
- Übung Media Transformation (Jan G. Wieners)
- Modulprüfung: Essay über Inhalte der Vorlesung und die praktische Arbeit dieser Übung

Formalia

Studienleistung Übung „Media Transformation“

- Regelmäßige Teilnahme / Anwesenheit
- Theorie & Praxis
- Implementation einer VR-Umgebung

Voraussetzungen

- Praktische Kenntnisse in HTML5, CSS, JavaScript und C++ oder Java
- Bereitschaft zur Gruppenarbeit, orientiert an SCRUM
- Bereitschaft, regelmäßig physisch anwesend zu sein

Voraussetzungen

Erwartungshorizont Jan Wieners

- Blick über den Tellerrand: Intermedialität, Transmedialität, Intertextualität, Transtextualität, Paratextualität, Metatextualität, etc. (vgl. Gérard Genette)
- Kreative Umsetzung eigener VR-Umgebungen
- Agile Software-Entwicklung (z.B. nach SCRUM)
- Nutzung von Versionierungssystemen wie GitHub und Kommunikations- und Organisationsanwendungen wie „Slack“ und „Trello“

?





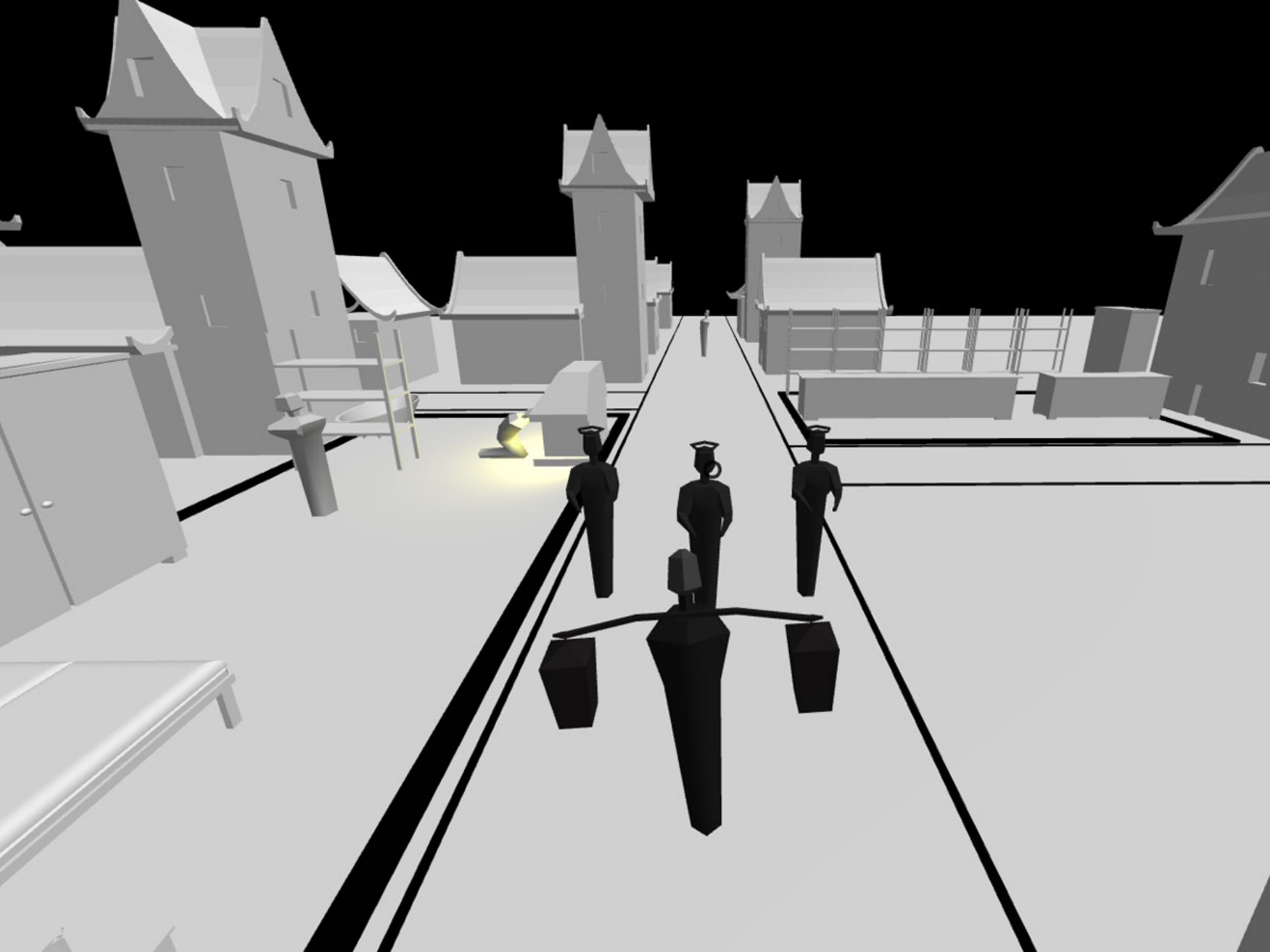
Media Transformation I

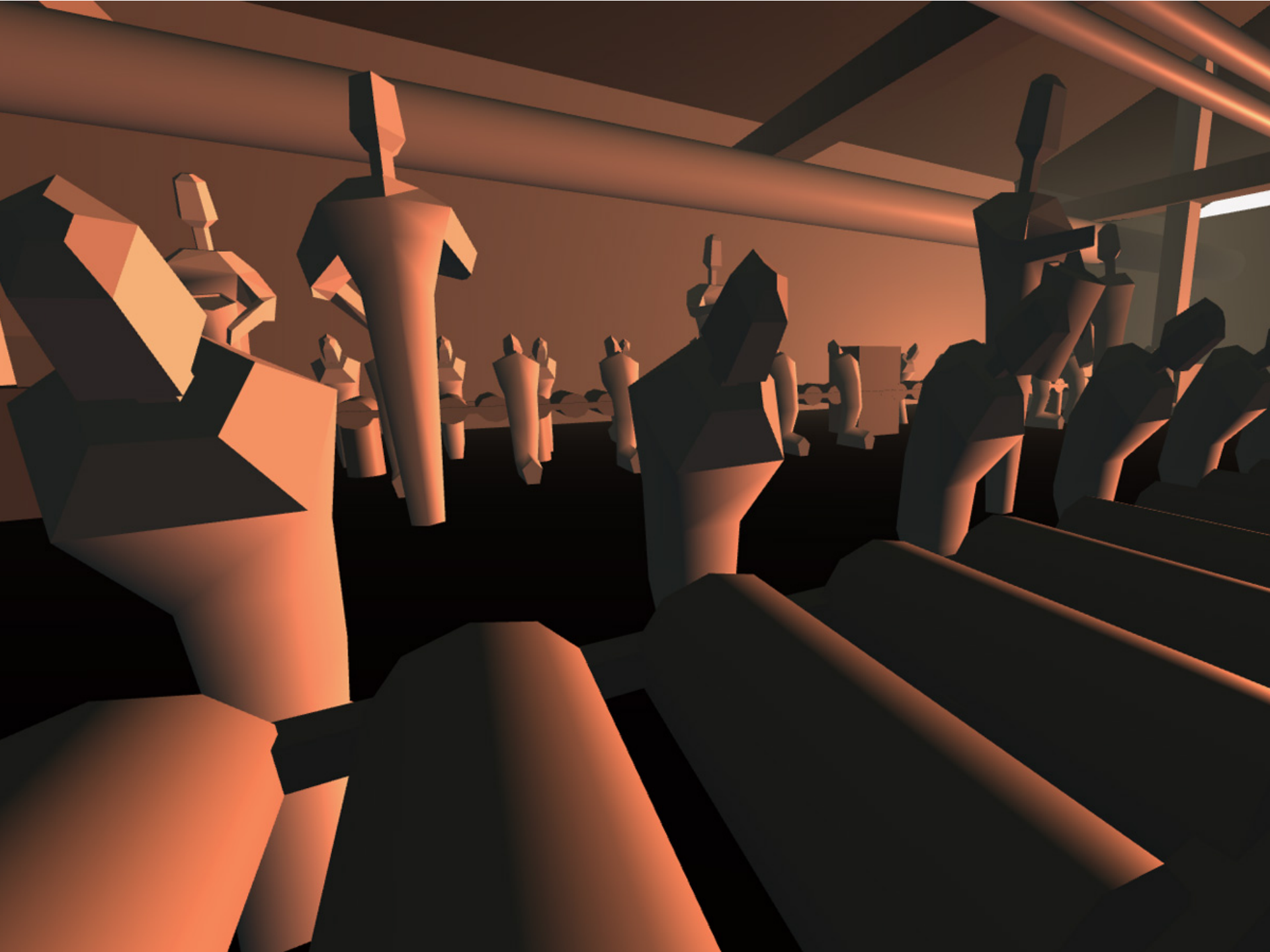
Theater als VR-Erfahrung

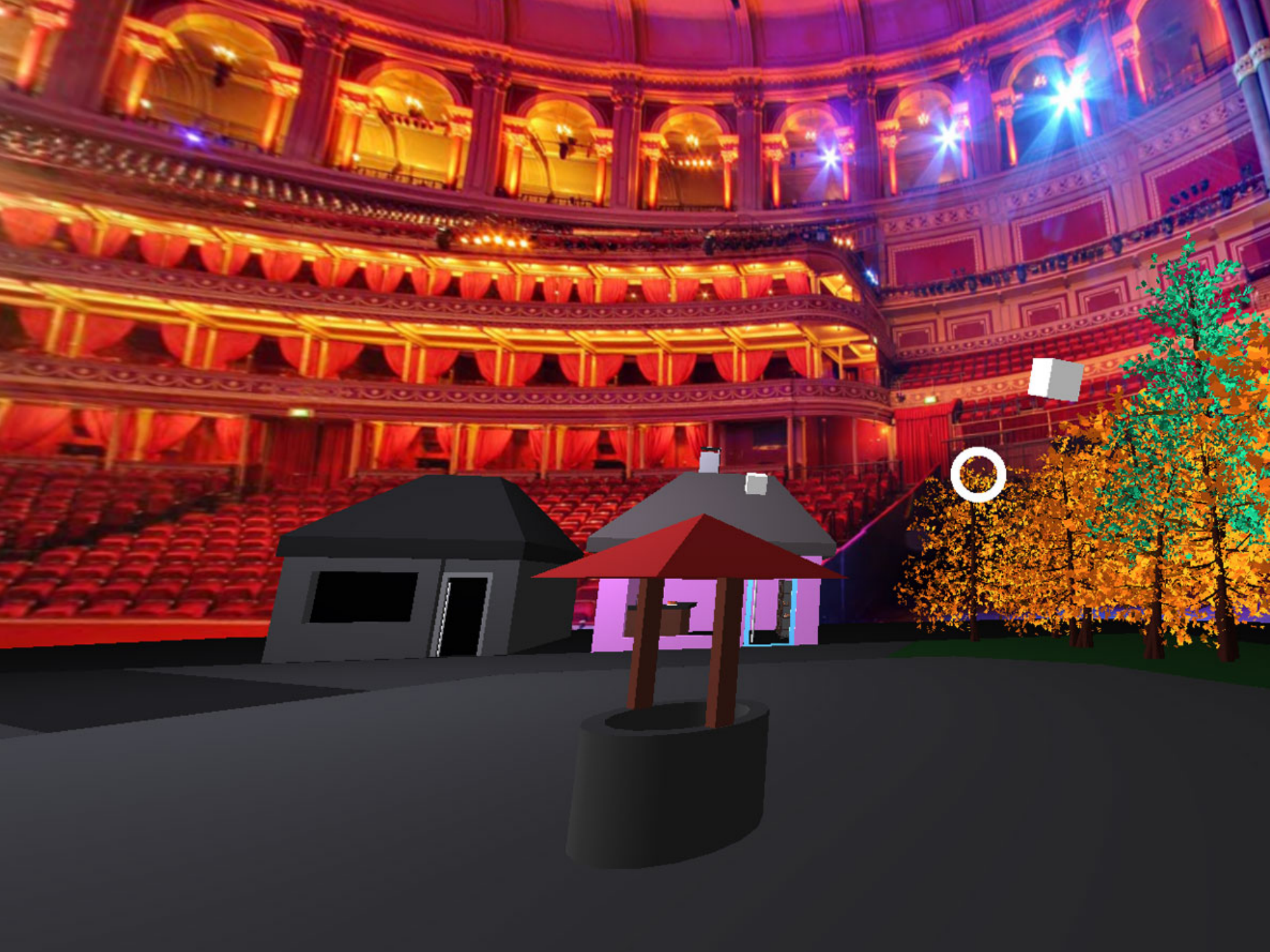
Ausgewählte Abschlussarbeiten der gemeinsam mit Zoe Schubert durchgeführten Übung im **Wintersemester 2016 / 2017**.

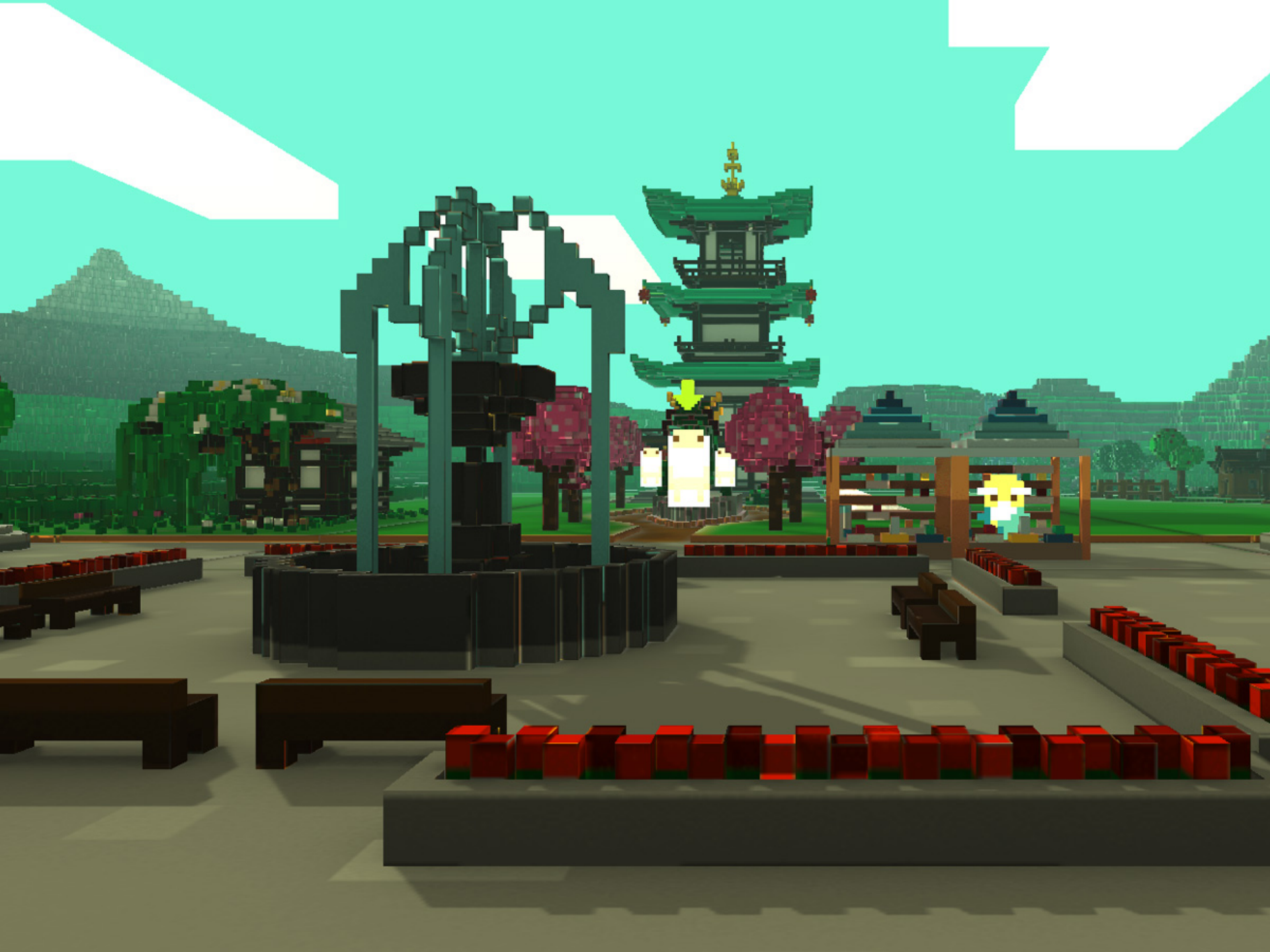
Veranstaltungsdokumentation: lehre.jan-wieners.de/wise16-vr-theater/











Kontext: Vergangene Veranstaltungen

- (Sommersemester 2016: „Transformation mittelhochdeutscher Erfahrungswelten – vom Text zum Computergame (Blockseminar vom 12.09. bis zum 23.09.2016)“)
- Wintersemester 2016 / 2017: „Media Transformation I – Theater als Virtual Reality (VR) Erfahrung“
- Sommersemester 2017: „Media Transformation II – Social VR and Interactive Storytelling in Virtual Reality“
- Wintersemester 2017 / 2018: „Media Transformation I – Developing Virtual Reality Spaces“
- Sommersemester 2018: „Media Transformation II – Interactive Storytelling in Virtual Reality“



MODELLIEREN DURCH MEDIALE TRANSFORMATION

DAS THEATER BRECHTS IN DER VIRTUELLEN REALITÄT

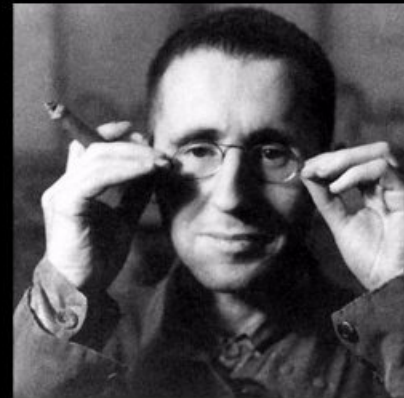
Dr. Jan G. Wieners | MA Zoe Schubert | Prof. Dr. Øyvind Eide

DHd2018 | Köln, 26. Februar - 2. März 2018



COLLOQUIUM IN DIGITAL CULTURAL
HERITAGE PRESENTS

VR AS A TRANSFORMATIVE TECHNOLOGY IN THE HUMANITIES



COMING SOON !

<i>Actor</i>	<i>9.11.2016</i>	<i>Actress</i>
<i>Dr. Jan Wieners</i>	<i>18:00</i>	<i>M.A. Zoe Schubert</i>

<i>WRITTEN BY</i>	<i>COSTUME DESIGNER</i>	<i>COSTUME DESIGNER</i>	<i>CREATURES DESIGNED BY</i>	<i>SCREENPLAY BY</i>	<i>3D VISUAL EFFECTS BY</i>	<i>GUEST DIRECTOR</i>	<i>VISUAL EFFECTS BY</i>	<i>EDITED BY</i>	<i>CO-EXECUTIVE PRODUCERS</i>	<i>VISUAL EFFECTS BY</i>
-------------------	-------------------------	-------------------------	------------------------------	----------------------	-----------------------------	-----------------------	--------------------------	------------------	-------------------------------	--------------------------

ARCHÄOLOGISCHES INSTITUT,
RAUM 101 KERPENER STR. 30

A presentation of the current state of the art and potential as a learning tool
in research and teaching at all levels

/

