

Media Transformation II – Social VR and Interactive Storytelling in Virtual Reality

19. April 2017 **Kick-Off**

Übung im Sommersemester 2017

Dr. Jan G. Wieners – Historisch-Kulturwissenschaftliche Informationsverarbeitung

Veranstaltungsüberblick

- Veranstaltungs- / Modulformalia: Susanne Kurz, MA
- Veranstaltungsinhalte: Interaktives (Theater-)Geschichtenerzählen in VR, „Social VR“

Veranstaltungsroadmap, die ersten Wochen

- 19.04.2017
 - VR und AR, state of the art: F8 2017
 - Gruppenfindung / -ergänzung
- 26.04.2017
 - Meet up mit Masterstudierenden (Veranstaltung „Leitung von Softwareprojekten“, Prof. Dr. Øyvind Eide)
- 03.05.2017
 - Erster Sprint

ToDo's bis zum 26.04.2017

Wahl der Technologie(n)

- Web-/Browserbasiert: A-Frame oder React VR oder x oder
- Game-Engine: Unity oder Unreal Engine oder x?

Wahl der Inhalte

- Welche Szene aus „Der gute Mensch von Sezuan“ (Brecht) dient als Grundlage der interaktiven Narration?
- Oder lieber ein anderes Theaterstück?

Senden Sie mir bitte bis zum **02.05.2017, 10:00 Uhr** ein PDF-Dokument im Umfang einer DIN-A4 Seite, das einen ersten kurzen Überblick über Ihr VR-Vorhaben gibt und ihre Überlegungen zu Technologie- und Inhaltswahl dokumentiert: Warum möchten Sie mit Framework x arbeiten, warum entscheiden Sie sich für eine bestimmte Szene aus „Der gute Mensch von Sezuan“ oder ein anderes Theaterstück?

Halten Sie in Ihrem Dokument fest, welche Mitglieder Ihre Gruppe hat.

/