



Media Transformation – Interaktives Erzählen in VR: "Die Farbe aus dem All" (H. P. Lovecraft)

Übung im Wintersemester 2020 / 2021

02.11.2020 – Kick-Off

Kick-Off

Formalia

- Modulhandbuch
 - AM3a (Wintersemester)
 - AM3b (Sommersemester)
- AM3a: Studienleistung vs. Modulprüfung
- Empfehlungen

Kontext

- „Media Transformation“

H.P. Lovecraft: „Die Farbe aus dem All“

(Hausaufgaben)

Gruppenfindung

Formalia

AM 3a: Visuelle Programmierung I					
Kennnummer	Workload	Leistungs- punkte	Studien- semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
4554BBXA3a	180 h	6 LP	5. Semester	WiSe	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit	Selbststudium	Gruppengröße
	a) Vorlesung im WS		30 h	60 h	100
	b) Übung 1		30 h	30 h	60
	c) Modulprüfung: schriftlich			30 h	
2	Inhalte des Moduls				
	<p>Das Modul befähigt zur Arbeit in der performanten visuellen Programmierung mit einem Schwerpunkt entweder in der Spieleprogrammierung oder der VR-nahen 3D Simulation. Die Übung führt in das innere Funktionieren einer Game Engine ein und befähigt die TeilnehmerInnen, die dabei heranzuziehenden Programmier Techniken direkt zu üben. In dieser ersten Übung liegt das Schwergewicht ausnahmslos auf der Realisierung komplexer visueller Anwendungen selbst (Grundsätzliche 3D Programmierung, Simulation physikalischer Vorgänge, Materialeigenschaften, Lichtprobleme, Bewegung und Kollisionserkennung). Bei der darauf aufbauenden zweiten Übung wird mit wechselnden Schwergewichten entweder die photorealistische Umsetzung über die einführenden Techniken hinaus oder die durch Verfahren der Künstlichen Intelligenz getriebene Simulation größerer interaktiver Systeme (Spiele) in den Vordergrund gestellt. Die Vorlesung präsentiert die theoretischen Grundlagen für den in den Übungen bearbeiteten Stoff. Das Schwergewicht des Moduls liegt jedoch in der praktischen Arbeit.</p>				
3	Ziele des Moduls und zu erwerbende Kompetenzen				
	<p>Mit erfolgreichem Abschluss der Module AM3a und b sind die Studierenden in der Lage, anwendungsreife Programme in einer objektorientierten Programmiersprache selbständig wie auch in Teamarbeit zu entwerfen, zu erstellen und zu dokumentieren.</p>				
4	Lehr- und Lernformen				
	Vorlesung, Übung				
5	Modulvoraussetzungen				
	Der Abschluss von Basismodul 3 (Softwaretechnologie) ist verpflichtend.				
6	Form der Modulprüfung				
	Schriftliche Prüfung: Hausarbeit				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten				
	Erbringung von Studienleistungen; Bestehen der Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)				
9	Stellenwert der Modulnote für die Fachnote				
	6/33				

AM 3a: Visuelle Programmierung II					
Kennnummer	Workload	Leistungs- punkte	Studien- semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
4554BBXA3b	270 h	9 LP	6. Semester	SoSe	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen a) Übung b) Modulprüfung: kombiniert		Kontaktzeit 30 h	Selbststudium 60 h 180 h	Gruppengröße 60
2	Inhalte des Moduls Das Modul befähigt zur Arbeit in der performanten visuellen Programmierung mit einem Schwerpunkt entweder in der Spieleprogrammierung oder der VR-nahen 3D Simulation. Bei der Übung wird mit wechselnden Schwergewichten entweder die photorealistische Umsetzung über die einführenden Techniken hinaus oder die durch Verfahren der Künstlichen Intelligenz getriebene Simulation größerer interaktiver Systeme (Spiele) in den Vordergrund gestellt.				
3	Ziele des Moduls und zu erwerbende Kompetenzen Mit erfolgreichem Abschluss der Module AM3a und b sind die Studierenden in der Lage, anwendungsreife Programme in einer objektorientierten Programmiersprache selbständig wie auch in Teamarbeit zu entwerfen, zu erstellen und zu dokumentieren.				
4	Lehr- und Lernformen Übung				
5	Modulvoraussetzungen Der Abschluss von AM3a ist verpflichtend.				
6	Form der Modulprüfung Kombinierte Prüfung: Projektarbeit				
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten Erbringung von Studienleistungen; Bestehen der Modulprüfung				
8	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)				
9	Stellenwert der Modulnote für die Fachnote 9/33				
10	Modulbeauftragte/r Professur für Historisch-Kulturwissenschaftliche Informationsverarbeitung				
11	Sonstige Informationen Keine				

Studienleistung vs. Modulprüfung

Studienleistung

- Präsentation
 - regelmäßige Fortschrittsvorstellungen
 - Abschlusspräsentation am 08.02.2020
- Prototyp: 22.02.2020
- Release: 15.03.2020

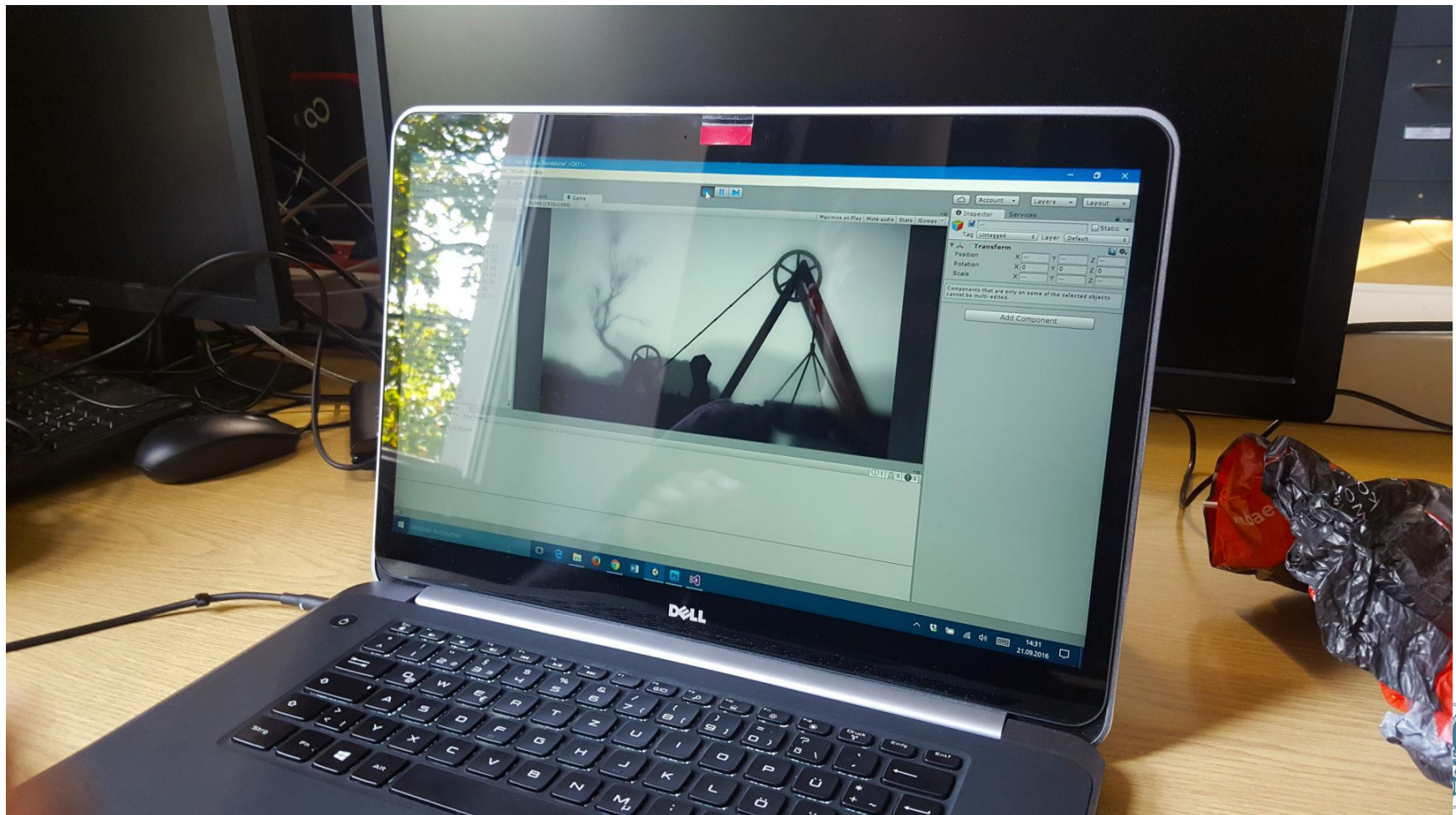
Modulprüfungsteil (finale Projektabgabe)

- Deadline: 15.03.2020
- Finale Abgabe von Code, Assets, Implementation und Dokumentation (Release)
- Essay (Prof. Eide)
- Bitte zur Modulprüfung anmelden!

Kontext

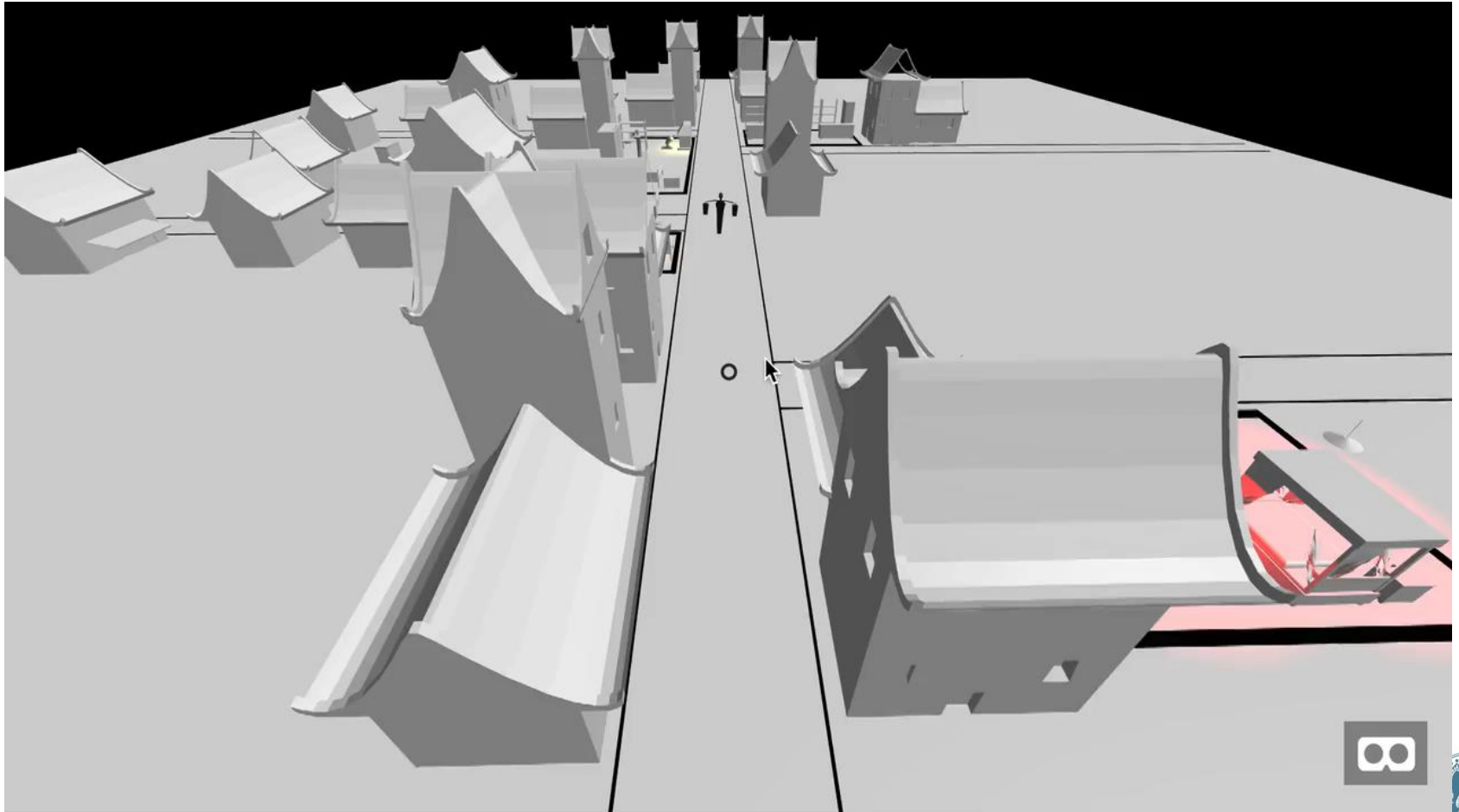
Sommersemester 2016

„Transformation mittelhochdeutscher Erfahrungswelten – vom Text zum Computergame“



Wintersemester 2016 / 2017

Mit Zoe Schubert: „Media Transformation I – Theater als VR-Erfahrung“



Wintersemester 2016 / 2017

Mit Zoe Schubert: „Media Transformation I – Theater als VR-Erfahrung“



Media Transformation

- Sommer 2017: [Media Transformation II – Social VR and Interactive Storytelling in Virtual Reality](#)
- Winter 2017: [Media Transformation I – Developing Virtual Reality Spaces](#)
- Sommer 2018: [Media Transformation II – Interactive Storytelling in Virtual Reality](#)
- Winter 2018: [Media Transformation – Interaktives Erzählen in VR](#)
- Sommer 2019: [Augmented City – Street Art, Embodiment, Cultural Heritage & AR](#)

- Ausgangsnarrationen u.a. Orwell: Animal Farm, Danielewski: House of Leaves.

Eide, Øyvind, Schubert, Zoe, & Wieners, Jan Gerrit.
(2020). Modelling. Virtual. Realities. Virtual Reality as a
transformative technology for the humanities (Version 1).
Zenodo. <http://doi.org/10.5281/zenodo.3909344>



Media Transformation

- Winter 2019: [Media Transformation – Interaktives Erzählen in VR: "Barn Burning" \(Haruki Murakami, Lee Chang-dong\)](#)



- Sommer 2020: [Auditory Spaces: Sound als Gestaltungsmittel in VR und AR](#)

H.P. Lovecraft

„Die Farbe aus dem All“

H.P.



H.P. Lovecraft

- * 20. August 1890 in Providence, Rhode Island
- † 15. März 1937 ebendort

- Phantastische Literatur / Horror
- Cthulhu-Mythos



FESTA



H. P. LOVECRAFT

CHRONIK DES CTHULHU-MYTHOS I

*Stephen King: Der größte Horrorautor des 20. Jahrhunderts ist
H. P. Lovecraft – daran gibt es keinen Zweifel.*

Universität
zu Köln





Universität
 zu Köln



2-DISC LIMITED COLLECTOR'S EDITION #19

STARRING
**BORIS
KARLOFF**

HD-PREMIERE

DER KULTFILM NACH
H. P. LOVECRAFTS
DIE FARBEN AUS DEM ALL

EXKLUSIV:
MIT EINEM VINTAGE-COMIC
ZUM FILM AUF 32 SEITEN

DEUTSCHE UND ENGLISCHE
SPRACHFASSUNGEN MIT
OPTIONALEN DEUTSCHEN
UNTERTITELN

MIT EINEM AUDIOKOMMENTAR
VON DR. ROLF GIESEN UND
GERD NAUMANN

Empfohlen von
Creep-Image

Die MONSTER Die!

Mediabook-Vorderseite
ohne FSK-Logo und Werbesticker

FSK
ab
16
freigegeben

WICKED-VISION

DVD
VIDEO

Blu-ray
disc

Universität
zu Köln



FROM THE PRODUCERS OF **MANDY**
NICOLAS CAGE

H.P. LOVECRAFT'S
COLOR OUT OF SPACE

A RICHARD STANLEY FILM

STUDIOCANAL

ACE



XYZ



visit Portugal

H.P. LOVECRAFT'S
**DIE FARBE
AUS DEM ALL**
Adaptiert und gezeichnet
von GOU TANABE

CARLSEN
MANGA!

Hausaufgaben zum 09.11.2020

- Lesen Sie H.P. Lovecrafts Kurzgeschichte "Die Farbe aus dem All" (siehe ILIAS)
- Informieren Sie sich über A-Frame (<https://aframe.io>) und Unity (<https://unity.com/de>)
 - Experimentieren Sie mit A-Frame und / oder
 - absolvieren Sie das "New to Unity" Tutorial unter <https://learn.unity.com/>



Gruppenfindung

- Finden Sie sich in einer Gruppe mit max. 4 Teilnehmerinnen / Teilnehmern zusammen



Bildnachweise

- H.P. Baxxter: Avda,
https://de.wikipedia.org/wiki/H.P._Baxxter#/media/Datei:H._P._Baxxter_beim_Echo_2013.jpg