Media Transformation – Interaktives Erzählen in VR: Run Like Wild Horses Run

Übung im Wintersemester 2021 / 2022

11.10.2021 – Kick-Off

Institut für Digital Humanities | Universität zu Köln | Dr. Jan Wieners

Kick-Off

Formalia

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

Kontext

- Previously on „Media Transformation“
- „Run Like Wild Horses Run“

ToDo

(Hausaufgaben)

Gruppenfindung

Universität zu Köln

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

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 Programmiertechniken 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.

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

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 (vgl. https://lehre.idh.uni-koeln.de/lehrveranstaltungen/wisem21/media-transformation-run-like-wild-horses-run/formale-anforderungen-und-deadlines/)

- PRÄSENTATION – Montag, den **24.01.2022** und **31.01.2022**: Kurzpräsentation des lauffähigen (!) Projektes mit Ausblick auf den finalen Release.
- PROTOTYP – Freitag, **04.02.2022**, 23:59 Uhr: Bitte senden Sie mir eine Mail an jan.wieners@uni-koeln.de, über die Sie mir Ihre finale ausführbare VR-Anwendung als *.apk oder *.exe bereitstellen (z.B. per Repository, WeTransfer, etc.).Informieren Sie in einer README kurz über ihr Projekt und geben Sie an, wie Sie die Arbeit an Ihrem Projekt aufgeteilt haben.
- RELEASE – bis Montag, den **15.03.2022**, 23:59 Uhr. Analog Prototyp: Bitte senden Sie mir eine Mail an jan.wieners@uni-koeln.de, über die Sie mir Ihre finale ausführbare VR-Anwendung als *.apk oder *.exe bereitstellen (z.B. per Repository, WeTransfer, etc.). Analog Prototyp: Informieren Sie in einer README kurz über ihr Projekt und geben Sie an, wie Sie die Arbeit an Ihrem Projekt aufgeteilt haben.

Studienleistung vs. Modulprüfung

Modulprüfungsteil (finale Projektabgabe)

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

Modulprüfungsthema

- Bitte geben Sie im Rahmen einer Ausarbeitung von mindestens 1700 Wörtern (Deckblatt und Literaturverzeichnis ausgenommen) einen Überblick über Elleströms „**Media Modalities**“, wie sie in der Vorlesung „Media Transformation“ besprochen wurden und reflektieren Sie Ihre praktische Arbeit in der Übung „Media Transformation – Interaktives Erzählen in VR“ anhand der in der Vorlesung „Media Transformation“ (Øyvind Eide) vorgestellten Konzepte. Differenzieren Sie in Ihrer Ausarbeitung bitte die Begriffe **Intermedialität** vs. **Transmedialität** sowie ***mediation*** vs. ***representation*** (Elleström). Diskutieren Sie in Ihrer Ausarbeitung bitte die Besonderheiten in der theoretischen und praktischen Beschäftigung mit Virtueller Realität: Ist Virtual Reality ein Medium? Wie verändern sich Inhalte und Narrationen, wenn Sie in und durch Virtual Reality repräsentiert, ausgedrückt und (wieder)erzählt werden?

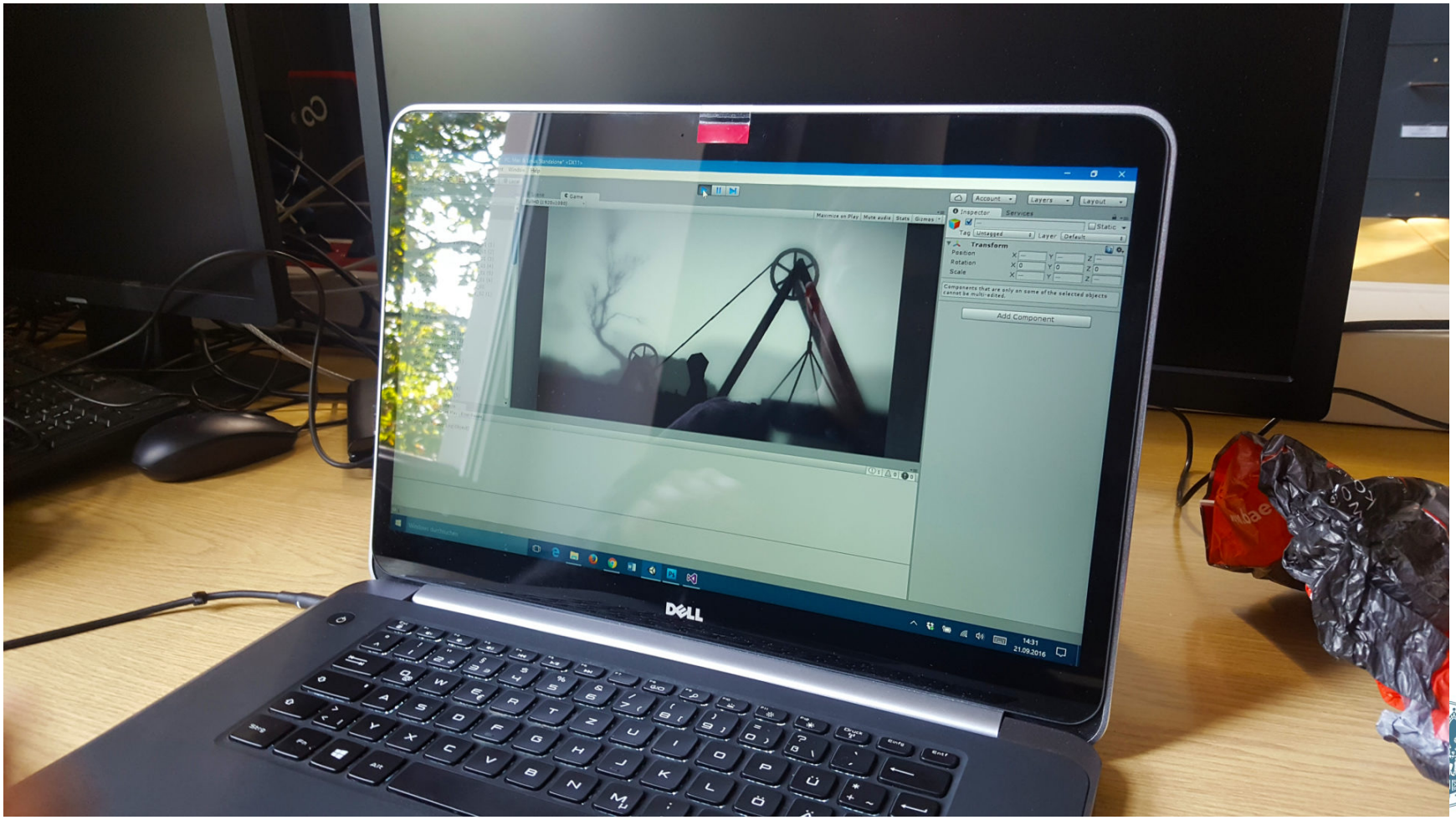
Universität zu Köln

Kontext

Universität
zu Köln

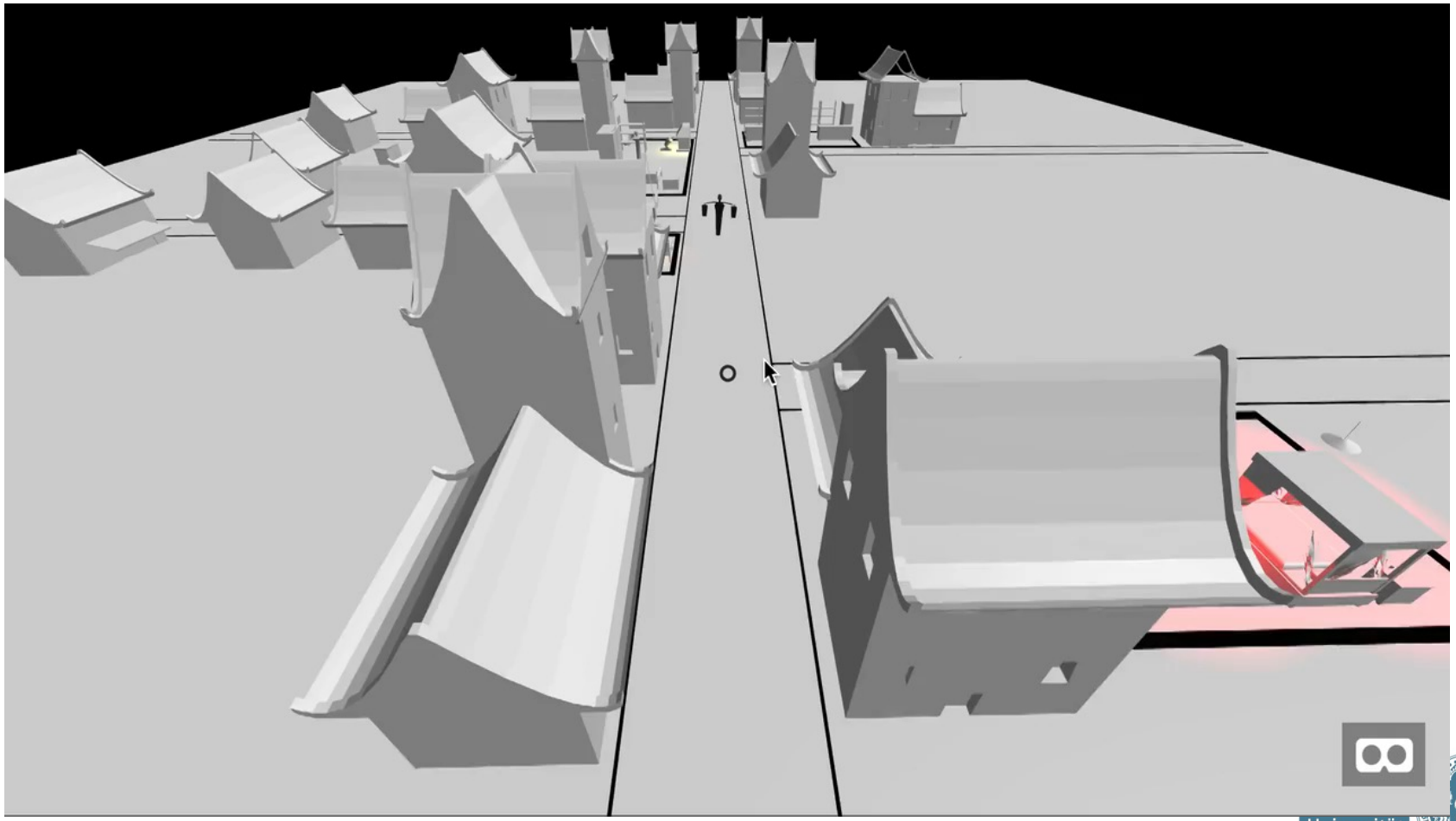
Sommersemester 2016

„Transformation mittelhochdeutscher Erfahrungswelten – vom Text zum Computergame“



Wintersemester 2016 / 2017

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



Universität zu Köln

Wintersemester 2016 / 2017

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

zu Köln

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.

Universität zu Köln

Eide, Øyvind, Schubert, Zoe, & Wieners, Jan Gerrit. (2020). Modelling. Virtual. Realities. Virtual Reality as a transformative technology for the humanities. 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)

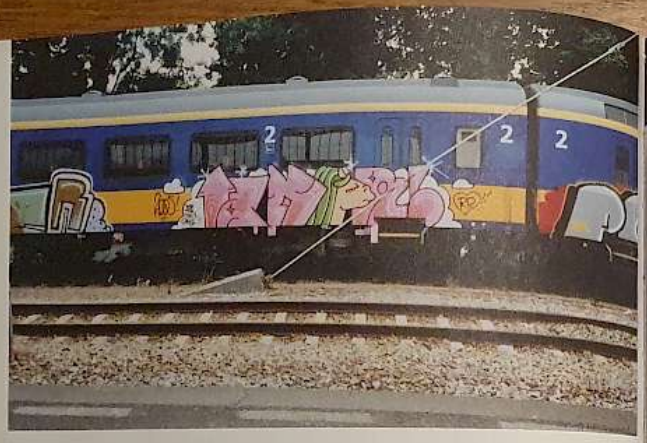
- Sommer 2020: Auditory Spaces: Sound als Gestaltungsmittel in VR und AR

Universität zu Köln

Media Transformation

- Sommer 2020: Auditory Spaces: Sound als Gestaltungsmittel in VR und AR
- Winter 2020: Media Transformation – Interaktives Erzählen in VR: "Die Farbe aus dem All" (H. P. Lovecraft)
- Sommer 2021: (Re)-Konstruktion fiktiver Bauwerke und ihrer Narrationen

Run Like Wild Horses Run



Ausweis.

FAX'R, PCPRO, PILOT, RÄTSEL und ich stehen am Hansaring. Die S6 fährt aus dem Lay-Up ein, die Bahn ist leer. Wir müssen kurz zum Hauptbahnhof. Sollen wir laufen, keiner - außer mir - hat ein Ticket. Na komm, wird schon schiefgehen, in der Bahn ist ja keiner. Kontrolettis steigen eh erst am Hauptbahnhof ein. Wir also rein. Es piept, die Türen schließen, im nächsten Hänger steigen drei uniformierte Sicherheitstypen ein. Wir gehen langsam nach vorne, die drei hinter uns her. Die Strecke zwischen Hansaring und Hauptbahnhof ist nicht weit, aber die drei holen uns ein und fragen nach den Fahrausweisen. Na toll. Alle zeigen irgendwas vor, nur FAX'R nicht, er spielt mit offenen Karten und sagt dem kleinen Kontrolletti-Anführer direkt, dass er keinen Fahrschein hat. Der erwidert knapp: „Ausweis" und stellt sich unmittelbar vor FAX'R. Wir fahren langsam in den Hauptbahnhof ein. FAX'R sagt, einen Ausweis habe er. Die Bahn hält. Der Typ stellt sich dichter vor FAX'R. Alle ahnen, was kommt. Die Türen öffnen. FAX'R sagt lachend: „Aber den Ausweis zeig ich dir nicht!" duckt sich unter dem Arm des Kontrollettis durch, gelangt auf den Bahnsteig und gibt Vollgas. Der Sicherheitstyp fühlt sich scheinbar in seiner Berufsehre verletzt und rennt schreiend hinter FAX'R her. Es ist Samstag, der FC hat zuhause gespielt, die Haie auch. Das S-Bahngleis ist schwarz vor Leuten. FAX'R rennt, nein fliegt fast im Zickzack durch die Menschenmenge. Seine Füße berühren kaum den Boden. FAX'R verschwindet am zweiten Treppenabgang, ein Wunder, dass er sich dort nicht lang gemacht hat, bei dem Tempo. Wir anderen bewundern lachend das Schauspiel aus angemessener Entfernung und laufen auf den Breslauer Platz. Dort holen wir den fluchenden und vollkommen ausgepowerten Kontrolletti ein, der die Hände auf den Knien nach Luft schnappt. Mein Telefon vibriert, FAX'R ist dran und lacht laut, ob wir gesehen haben, wie er sie alle hat stehen lassen. Hoch die Hände, Wochenende!

BIKER TAJRR

Hausaufgaben zum 18.10.2021

Content / Storyboard

- Inviduell: Lesen Sie "Ausweis" aus "Run Like Wild Horses Run".
- Im Team: Erstellen Sie ein Storyboard für "Ausweis".
- Senden Sie mir Ihr Storyboard bis Freitag, den 15.10.2021, 23:59 Uhr, damit ich Ihr Werk auf der lehre.idh.uni-koeln.de veröffentlichen kann.

Teams und Technologien

- Team: Stellen Sie die Kommunikation im Team sicher, z.B. per WhatsApp oder Trello oder x.
- Individuell: Informieren Sie sich darüber, welche Möglichkeiten Ihnen Unity oder Unreal Engine oder A-Frame zur Umsetzung von VR-Anwendungen bieten.
- Get Your Tools Together™: Installieren Sie Ihre präferierten Anwendungen (Unity, Unreal Engine, A-Frame, Blender, 3DS Max) und erstellen Sie ein kleines Testprojekt, idealerweise mit / in VR.

Gruppenfindung

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

/

Universität zu Köln