

Modellierung und digitale Karten

Hauptseminar Wintersemester 2022–23

Woche 8

Øyvind Eide

oeide@uni-koeln.de



Modulprüfung AM2

- (Mündliche Prüfung)
- Studierendenprojekte
 - Karte- / Modellprojekt
 - Gruppe, 2–4
- Projekteinreichung
 - Funktionierendes Projekt
 - Quellcode
 - Essay



Studierendenprojekte

- Hausarbeit
 - Karte- oder Modellierungsprojekt
 - GIS, Deep Map, oder etwas anders – Ideen bitte
 - Gruppegröße: 2–4 Personen
- Projektentwicklung
 - Anfang Dezember
 - Lagebericht Januar



Studierendenprojekte

- Einreichung
 - Funktionierendes Projekt (Gruppe)
 - Quellcode und/oder Daten (Gruppe)
 - Essay (Individuell)
 - Projektidee
 - Wie es implementiert wurde
 - Wie erfolgreich es war
 - Probleme
 - Kritische Selbstevaluierung
 - Auf Literatur von der obigen Literaturliste basiert (PDFs in Ilias)
 - Umfang: mindestens 5 Seiten
 - Stichtag: Freitag 17. März



Frühere Projekte

- A Review of fMRI Data Visualization
- Assassin's Creed interactive world map
- Asterix
- Ausbrechen
- Bandersnatch Map Project
- Besucheraufkommen der Gaststätten in Ehrenfeld in 2018. Geoinformationssysteme und Zeit
- Conflicts of the Middle East
- DH Barb – Digitales Itinerar Barbarossa
- Das Coronavirus in Deutschland
- Die Chroniken von Narnia - Ein Kartenprojekt



Frühere Projekte

- Die Filme „Mission: Impossible“ – eine geografische Visualisierung in einer Webanwendung
- Die Reise des Medicus
- Die magische Welt von Harry Potter dargestellt auf einer digitalen Karte
- Murakami: End of the World
- Food-Worldwide. A Storymap about recipes from all around the globe
- Game of Thrones
- Geoinformationssystem über die Termine der Bundeskanzlerin der Bundesrepublik Deutschland
- HP Lovecrafts Dreamlands. Interactive Dreamlands Map



Frühere Projekte

- Interaktive Karte mit den Sehenswürdigkeiten Bulgariens
- Koloniale Erinnerungsorte in Köln
- Landtagswahlen Köln
- Mapping Access at UzK
- Mapping evolutionary Anthropology – A GIS
- Markets of Cologne
- Partizipanten und Truppenkontingente/-bewegungen der Southern British Campaign [AWI]
- Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind
- Pilgerwege in der Umgebung von Köln



Frühere Projekte

- Religiöse Einrichtungen in Köln
- Römerfunde in Köln
- Sengoku-jidai
- StreetArtMap-Cologne
- Tauben im Gras -- Tagesabläufe & Schauplätze
- Visualisierung der Brüder Grimm Märchen (Deutsche Märchenstraße)
- Visualisierung eines fiktiven, sich bewegenden Hauses (angelehnt an dem Film „13 Geister“)
- Visualisierung von Gotham City
- Weihnachtsmärkte in Köln und Umgebung



Technologie

- Webprojekte
- Desktop GIS
- Mobile App
- Game Engines
- Netzwerksvisualisierung
- Softwareentwicklung (z.B. Desktop App)
- (Neatline)
- (ESRI Story Map)

