

Leitfaden 2014

MultiMediaProjekt 1



MultiMediaProjekte im Curriculum von MMT.....	2
Das Projekt	3
Exposé.....	4
Präsentation	4
Abgabe.....	4
Beurteilung	5
Zeitlicher Ablauf	7

Werte StudentInnen,

Das erste Jahr Ihres MultiMediaTechnology Bachelorstudiums bietet Ihnen eine technisch orientierte multimediale Grundausbildung. In der semesterabschließenden Lehrveranstaltung **MultiMediaProjekt**¹ weisen Sie individuell die Erreichung des Lernziels im Modul Programmierung bzw. Web-Programmierung nach und qualifizieren sich für einen Major. Dieser Leitfaden definiert die Durchführung des MultiMediaProjekts im Detail.

MultiMediaProjekte im Curriculum von MMT

Die MultiMediaProjekte spiegeln die starke **berufspraktische** Vorbereitung der Studierenden und die **Projektorientierung** des Studiengangs MultiMediaTechnology wieder.

Alle von Studierenden erworbenen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten werden innerhalb von semesterbegleitenden Projekten akkumuliert zur Anwendung gebracht. Diese Projekte sind als kontinuierlich steigende Qualifikationen entlang der Berufsrealität organisiert:

- MMP1 im 2.Semester: individuelle Durchführung mit eingeschränkter Themenstellung.
- MMP2a im 3.Semester: eingeschränkte multimediale Themenstellung in fachspezifischen Teams.
- MMP2b im 4.Semester: Erweiterte und multimediale Themenstellung in erweiterten Teams.
- MMP3 = Abschlussprojekt im 6.Semester: Umfassende multimediale Themenstellung mit Durchführung in disziplinenübergreifenden Teams.

Mit dem zweiten Studienjahr entscheiden Sie sich für das „**Wahlpflichtfach 1 - Major**“² (im Weiteren als „**Fachbereich**“ bzw. „**Major**“ bezeichnet). Der Unterricht im Major wird ungefähr ein Drittel Ihrer Unterrichtszeit ausmachen. Sie wählen einen der Fachbereiche:

- **Web Development** oder
- **Game Development & Mixed Reality**

Sie wählen den Fachbereich, den Sie anstreben wollen. Um in den Fachbereich aufgenommen zu werden, brauchen Sie neben dem positiven Abschluss in allen anderen Fächern des 2.ten Semesters das **MultiMediaProjekt**.

¹ Auch MMP1, oder – nach einem früheren Namen – auch „Qualifikationsprojekt“ oder QPT 1 genannt

² Sie wählen in diesem Semester auch das „Wahlpflichtfach 2 - Minor“. Die Wahl wird zeitgerecht angekündigt.

Das Projekt

Mit diesem Projekt erfüllen Sie zwei Leistungsanforderung:

- **Mindestanforderung:** selbstständiges Programmieren und fertig stellen eines Projekts
- **Lernfortschritt:** selbstständiges Erarbeiten eines neuen Themas

Hinweis: Punkt 1 für Alle Studierneden gleich. Punkt zwei ist je nach Vorkenntnis sehr unterschiedlich! Wir erwarten, dass Sie über das hinausgehen, was Sie schon können, und über das hinausgehen was im Unterricht und den Übungen gemacht wird!

Sie haben größtmögliche **inhaltliche Freiheit** bei Ihrem Projekt im Rahmen der MultiMediaProjekt 1. Sie wählen das Thema selbstständig aus. Die LehrveranstaltungsleiterInnen modifizieren eventuell Ihr Vorhaben und legen insbesondere fest, welcher Grad der Umsetzung in Relation zur Verfügung stehenden Zeit anzustreben ist. Die Plattform, die Programmiersprache und die Umsetzungsmethoden sind – jeweils für den angestrebten Major – vorgegeben.

Die programmtechnische **Umsetzung** ist auf jeden Fall Teil des Projekts. Es gibt keine reinen „Konzeptions-Projekte“. Bitte bedenken Sie: Das Curriculum sieht einen Arbeitsaufwand für die Projektumsetzung von 2 ECTS (50 Arbeitsstunden) vor.

Die MultiMediaProjekt 1 ist ein **Einzelprojekt**. Teamprojekte werden nur in Ausnahmefällen genehmigt. Wichtigste Voraussetzung für die Genehmigung eines Team-Projekts ist eine klare Arbeitsteilung (z.B. zwischen einer GestalterIn von MMA und einer TechnikerIn von MMT). Ab dem zweiten Studienjahr werden die MultiMediaProjekte immer Teamarbeiten sein.

Die Konzeption, Planung und Umsetzung des Projekts führen Sie **selbstständig und außerhalb des Unterrichts** durch. Sie tragen die Verantwortung für das Projekt. Das MultiMediaProjekt 1 wird von der gleichnamigen Lehrveranstaltung begleitet und unterstützt. Weitere Verknüpfungen zu Lehrveranstaltungen im Sommersemester ergeben sich durch die Vorbereitung der **Präsentation** inkl. Präsentationsunterlagen in der Lehrveranstaltung **Einführung Präsentationstechniken**. Die Gestaltung Ihres Projekts wird in der Lehrveranstaltung **Grundlagen der Mediengestaltung** beurteilt.

Fachliche Unterstützung finden Sie in den verschiedenen technischen Tutorien und Lehrveranstaltungen des Studiums. Die Präsentation und die abschließende Code-Review finden in der Lehrveranstaltung **MultiMediaProjekt 1** statt.

Sie **präsentieren** das **Endergebnis** vor großem Publikum. Zu diesem Zeitpunkt ist das Projekt **fertig**: die vereinbarten Teile sind umgesetzt und das Werk wird auf der Portfolio-Site von MMT dargestellt.

Exposé

Für Ihr Projekt erstellen Sie ein Exposé. Das Exposé hat einen Umfang von ca. 600 Worten, ist als PDF gespeichert und enthält folgende Punkte:

1. **Projektidee:** (Arbeits-)Titel des Projekts. Beschreibung der zentralen Idee, die zur Umsetzung gelangen soll. Weiters Zielformulierung, eventuell Zielgruppenbeschreibung.
2. **Umsetzungsplan:** welche Plattformen, Programmiersprachen, Technologien, grober Zeitplan, angestrebter Grad der Umsetzung (z.B. Level 1 eines Javascript-Games ausprogrammiert und fertig gestaltet, weitere Level nicht.)
3. **Selbsteinschätzung:** Analyse der eigenen Stärken und Schwächen im Bereich der Programmierung.
4. **Erwarteter Lernfortschritt:** Argumentieren Sie, warum genau dieses Projekt die richtige Herausforderung für Sie ist und welchen Lernfortschritt Sie sich erwarten.

Das Exposé geben Sie per E-Mail an die LehrveranstaltungsleiterIn der MultiMediaProjekt 1 ab (Brigitte Jellinek für den Bereich „Web Development“, Arthur Schuchter für den Bereich „Game Development & Mixed Reality“).

Präsentation

Das Projekt ist zum Zeitpunkt der Präsentation **fertig**. Präsentiert wird das **Endprodukt**. Ihr Publikum sind KollegInnen und LehrveranstaltungsleiterInnen. Die **Jury** besteht neben den LehrveranstaltungsleiterInnen von MultiMediaProjekt 1, Präsentationstechniken und Mediengestaltung auch aus den FachbereichsleiterInnen und dem Studiengangsleiter.

Die Präsentationen finden in einem **10-Minuten Raster** statt. Sie haben **5-6 Minuten Zeit für Ihre Präsentation**, 2-3 Minuten für Fragen und Feedback von der Jury, 2 Minuten für den Umbau für die nächste Präsentation. Sie müssen einen geeigneten Weg finden um Ihr Projekt innerhalb der vorgegebenen Zeit möglichst eindrucksvoll zu präsentieren.

Sie wählen die Werkzeuge, Methoden und die Sprache Ihrer Präsentation so aus, dass Sie damit Ihr Projekt optimal für Ihr Publikum darstellen können.

Abgabe

Die Abgabe erfolgt über das dafür angelegte **git** Repository³ und auf der mmt Portfolio-Site. Es gilt der letzte Commit vor 9:00 Uhr morgens am Präsentationstag.

Ihr fertiges Projekt enthält ein Impressum in dem der Studiengang MultiMediaTechnology / FHS, der Zweck (MultiMediaProjekt 1) und Sie als AutorIn ausgewiesen sind. Jeder Quellcode-Datei enthält ebenfalls diese Information.

³ Beispiel: `git@git.mediacube.at:fhs36114/admir_karisik_mmp1.git`

Für den Fachbereich Web: Der Haupt-Ordner des Repositories ist der Hauptordner des Webspace Ihres Projekts.

Im Ordner im Repository ist mindestens Folgendes enthalten:

- 1 Das vollständige **Endprodukt** („das programmtechnisch umgesetzte Werk“) als ausführbare Datei (z.B. bei Game .exe, bei Web .php, .js, ...),
- 2 Der komplette Quellcode inklusive evtl. verwendeter externer Bibliotheken, die Projekt und Makefiles zur Erstellung der ausführbaren Datei und alle sonstigen Dateien (z.B. Ressource-Dateien, Bilder, etc.) die notwendig sind um das Projekt zu kompilieren und auszuführen.
- 3 Eine **technische Beschreibung der Umsetzung** (in der Sie die Struktur des Codes und etwaige Besonderheiten beschreiben (z.B. in Worten, mit Diagrammen, Screenshots der Ordnerstruktur, etc.) als Datei **doc/documentation.pdf**.
- 4 Ein **persönliches Resumé** zum Projekt in dem Sie Ihren Lernfortschritt beschreiben (ca. 300 Wörter) als Datei **doc/resume.pdf**.

Zeitgleich mit der Abgabe muss die **Darstellung** des Projektes im mmt-Portfolio⁴ fertig erstellt und sichtbar geschaltet sein. Damit präsentieren Sie das Projekt der ganzen Welt. Dafür notwendig sind:

- 1 Text zum Projekt (ca. 500 Worte, allgemein verständlich!)
- 2 Drei Standbilder, z.B. Screenshots, Photos der Installation,
- 3 Falls passend: Medien-Dateien in Web-tauglicher Qualität (z.B. mp3, mov, ...)

Nutzen Sie die Gelegenheit um die Projekte des Vorjahres zu betrachten!

Code Review

Sie erhalten zum abgegebenen Code ein detailliertes Feedback per E-Mail. Im Rahmen der Code Review (Termin siehe Stundenplan) wird Ihr Code, das Feedback dazu und Verbesserungsmöglichkeiten diskutiert. Nach der Code Review haben Sie 10 Tage Zeit um Änderungen an Ihrem Projekt vorzunehmen.

Nachbesprechung der Code Review

Zu diesem Termin präsentieren Sie die Verbesserungen die Sie vorgenommen haben. Zeitgleich erfolgt die Abgabe der letzten Version im git, es gilt der letzte Commit vor 9:00 am Tag der Code Review Nachbesprechung.

⁴ <http://portfolio.multimediatechnology.at>

Beurteilung

Die MultiMediaProjekt 1 wird ganzheitlich beurteilt, der Fokus liegt aber auf der **programm-technischen Umsetzung** Ihres Konzeptes (Punkt 3). Die **Beurteilungskriterien der MultiMediaProjekt 1** sind:

1. Idee + Konzept + Darstellung ihres Projektes im mmt-Portfolio
2. Qualität des Codes: zum Präsentationstermin
3. Qualität des Codes: Verbesserung nach der Code-Review
4. Umfang
5. Lernfortschritt
6. Termintreue (in allen Phasen)

In anderen Lehrveranstaltungen werden beurteilt:

1. Präsentation (Beurteilung in Selbstmanagement 2)
2. Gestaltung (Beurteilung in Grundlagen der Gestaltung)

Falls Sie nicht zu den kommunizierten Terminen sondern jeweils später abgeben/antreten, verschlechtert das Ihre Note (Punkt 6), weil das Kriterium Termintreue jedenfalls nicht erfüllt wurde.

Zeitlicher Ablauf

Jederzeit können Sie sich auf der Wiki-Seite der Lehrveranstaltung den Fachbereich eintragen und den Namen Ihres Projekts bekanntgeben.

Sie erstellen ein Exposé und senden es per E-Mail an die jeweilige LehrveranstaltungsleiterIn.

22.April **Letzte Abgabemöglichkeit Exposé per Mail, 9:00 Uhr**

Das Exposé ist Ihr Vorschlag für die MultiMediaProjekt 1 und Ihre „Bewerbung“ für den Fachbereich. Wenn Sie binnen 10 Tagen keinen Änderungsauftrag und kein Veto erhalten ist Ihr Exposé ohne Änderung genehmigt.

Falls Sie einen Änderungsauftrag erhalten müssen Sie möglichst schnell eine Einigung mit den LehrveranstaltungsleiterInnen erzielen. Dabei kann sich der Schwerpunkt, der Umfang und eventuell das Thema des Projekts verändern.

Wir erwarten, dass Sie das Projekt selbstständig durchführen, die Unterlagen aus den Lehrveranstaltungen, Ihre KollegInnen, die Bibliothek und das Internet als Informationsquellen nutzen. Es gibt sehr wenig Coachingstunde! Wichtig ist, dass Sie sich gut **vorbereiten** und die Chance nutzen, die Zeit ist knapp! Also: Laptop mitbringen, Liste der Fragen mitbringen!

28.Mai **Präsentation + Abgabe**

(Uhrzeit + Ort siehe Stundenplan, Genauer Zeitplan für die Reihenfolge der Präsentationen wird im Wiki bekannt gegeben).

Falls Ihr MultiMediaProjekt 1 zum ersten Termin nicht positiv beurteilt wurde, haben Sie (wie bei jeder negativen Beurteilung) noch zwei weitere Chancen. Der 2. Termin ist der 6.Juni, der 3. Termin am 16.Juni. Die Folgetermine (Code Review, Nachbesprechung) verschieben sich entsprechend nach hinten. Falls Ihr MultiMediaProjekt auch beim dritten Termin negativ beurteilt wurde, führt das (wie jede dreifache negative Beurteilung) zum Ende des Studiums. Sie können binnen 14 Tagen in der Studiengangs-Administration einen Antrag auf Wiederholung des ersten Studienjahrs stellen.

6.Juni **Code Review**

Sie erhalten per E-Mail ein detailliertes Feedback zu Ihrem Projekt (zum Stand der Abgabe). Am 6.Juni wird das im Plenum besprochen.

16./17.Juni **Code Review - Nachbesprechung**

Bis zu diesem Termin führen Sie Änderungen in Ihrem Projekt durch. An diesem Termin präsentieren Sie welche Änderungen Sie vorgenommen haben und geben den Code ab.