

## Beschreibung und Ziel dieses Kurses

Mediengestaltung 3 (bzw. Media Design 1 und 2) sind interdisziplinäre und experimentelle „Werkstätten“, in denen mit Design-Thinking-Methoden reflektierte und originelle mediale Konzepte entwickelt und prototypisch umgesetzt werden sollen.

Der Kurs begrüßt als Gastdozentin die international renommierte Designforscherin Prof. Dr. Jacqueline Otten (Department Design) und Maik Helfrich, den wissenschaftlichen Mitarbeiter des GamesLab. Gemeinsame Sessions mit Games-Master-Studierenden sind geplant.

Der Kurs erwartet ein professionelles Niveau der entstehenden Konzepte und Umsetzungen und erfordert am Ende eine akademischen Standards genügende Dokumentation. Künftig ist die Kollaboration mit Industrie- und Forschungspartnern angestrebt.

Die Themen wechseln von Jahr zu Jahr. **Aktuelle Themen:**

- „Wearables“,
- eigene eSports mit physischer Komponente,
- alternative Controller,
- responsive (interaktive, veränderliche) Räume.

**Schlagworte:** Huxleys Fühlkino, Sensorama, Apple Taptic Engine, Durex Fundawear und sonstige aktuelle Wearables, Fühlen als Interface, PainStation (und angenehmere technische Feedback-Systeme), Tingle Film / Percepto, Cronenbergs eXistenZ, Matrix und Wieners Bio-Adapter, Cybersex, Verve Sensoren, Battlefield Simulator.

## Projekt: Idee, Ideenpräsentation, Umsetzung und Präsentation (75%)

Gruppenarbeiten für Teams mit 2-3 Teilnehmern. Es soll ein Projekt (oder Projektkonzept) erfunden und prototypisch umgesetzt werden. Das kann Soft- und Hardware einschließen. Ggf. kann eine eigene Hardware-Komponente gebaut werden. Es sollen ungewöhnliche, kluge, neue (sensorische) Erfahrungen geschaffen werden, die sich nicht nur auf Sichtbares stützen.

Es soll hier versucht werden, solide Recherche mit künstlerischem Entwurf und Experiment zu kombinieren. Projektpraxis und Theorie sollen spielerisch, experimentell, neu- oder andersartig, freundlich und gerne sogar nützlich aufeinandertreffen. Die Ideen werden früh als Skizzen und zum Abschluss ausgearbeitet präsentiert. Es soll eine publizierbare Projektkurzdokumentation von 6-12 Seiten erstellt werden.

## Theorie: Recherche, Seminarpräsentation und Diskussion (25%)

Parallel zur Projektentwicklung sollen relevante historische und aktuelle Beispiele der gewählten Anwendung recherchiert und diskutiert werden. Diese Hintergründe sollen die Entwürfe, kurze Seminarvorträge und die Projektdokumentation informieren. Teams oder Einzelvortragende sollten sich für das eigene Projekt einen passenden Ausschnitt auswählen, vorbereiten und vortragen. Die Vorträge finden im Kurs statt. Etwa 10 Minuten pro Person oder 20 Minuten pro Team.

## Kursstruktur

Seminaristischer Unterricht / Studio: Projektarbeit, Vorträge (Dozent und Studierende) und Diskussion.

- 4 oder 6 Stunden-Blöcke. Die Termine variieren, bitte im Google-Kalender schauen.
- 60 h (~30 h Kontaktzeit / ~30 h Selbststudium).
- Prüfungsart: Prüfungsleistung (benotet).
- Leistungen: 1) Projektausarbeitung, Projektpräsentation, Kurzdokumentation. 2) Vortrag.
- **Kurzvorträge:** am 21.4. (erster Block) und 19.5. (zweiter Block).
- **Abgabe der Projektkurzdokumentationen:** bis Sonntag, 31. Juli 2017, 23.55 Uhr.

**Wiki** <http://wiki.gamesmaster-hamburg.de/display/KS2/Mediengestaltung+3>

**EMIL** <https://www.elearning.haw-hamburg.de/course/view.php?id=21062>

- Für die Vorlesungsinhalte, aktuelle Informationen und sowieso bitte dort anmelden.
- Einschreibschlüssel: einfach leer lassen
- Sie müssen bitte Ihre \*@haw-hamburg.de-Mails hin und wieder abrufen. Oder sie weiterleiten.

## Projektkalender

KW	Datum	Semesterwoche	Inhalte / Projektschritte	Sonstiges
11	17.3.	1	Einführungswoche. Kein Seminar	
12	24.3.	2	Seminarstart. Willkommen! Kurs- und Themenvorstellung. Vorträge zu den Themen. Themenvergabe, erste Teams.	<b>Anwesenheitspflicht.</b> (Parallel Games-Masters)
13	31.3.	3	Projektarbeit. Themen festlegen und bereits bearbeiten.	<b>Anwesenheitspflicht.</b> (Parallel Games-Masters)
14	7.4.	4	<b>Ideenpräsentationen</b>	<b>Anwesenheitspflicht.</b>
15	14.4.	5	Feiertag (Karfreitag)	
16	21.4.	6	Vorträge: Design Thinking. Spatial. Projektarbeit.	(Parallel Games-Masters)
17	28.4.	7	Vorträge: E-Sports, Wearables, alternative Controllers. Projektarbeit	(Amaze-Berlin-Woche)
18	5.5.	8	Studentische Kurzvorträge (1). Projektarbeit.	(Maik nicht da)
19	12.5.	9	Studentische Kurzvorträge (2). Projektarbeit.	(Maik nicht da)
20	19.5.	10	<b>Prototypenvorstellungen.</b> Vormittags: dieser Kurs: Nachmittags eher Masters.	<b>Anwesenheitspflicht.</b> (Parallel Games-Masters)
21	26.5.	11	Projektarbeit: Feedback und Iteration. Vorträge werden entsprechen der Themen festgelegt.	(Ralf nicht da)
22	2.6.	12	Projektarbeit: Feedback und Iteration. Vorträge werden entsprechen der Themen festgelegt.	
23	9.6.	13	Wird noch festgelegt.	
24	16.6.	14	Wird noch festgelegt.	
25	23.6.	15	Offene Runde: Fragen & Antworten, Fine-Tuning und Finalisierung der Projekte.	(Parallel Games-Masters) Eventuell anderer Termin?
26	30.6.	16	<b>Abschlusspräsentationen.</b> Je nach Zeit: Feedback und Dokumentationsvorbereitung.	<b>Anwesenheitspflicht.</b>
27	7.7.	17		Klausurenwoche 1.
28	14.7.	18	Bis <b>Sonntag, 31.7.2017, 23.55 Uhr:</b> Abgabe der Dokumentation. Optional: Aufbau / Mithilfe bei Rundgang ab Mittwoch.	Klausurenwoche 2. Parallel Games-Masters.