

Storyboard

Für das Modul "MIB 18 Medienprojekt" soll spielerisch eine Vorstellung der Inhalte und Themengebiete des Bachelor- und Masterstudiengangs Medieninformatik erfolgen.

Dazu wird ein zweidimensionaler Charakter durch das Anklicken von auf dem Bildschirm erscheinenden Pfeilen durch die Hochschule geführt. Die verschiedenen Teile des Studiengangs werden dabei durch betretbare Räume repräsentiert, in denen Informationen und Minispiele zum jeweiligen Inhalt zu finden sind. Im ersten Thema wird der Vorlesungsraum, der meist für die Themen Fächer „Programmierung“ genutzt wird, dargestellt. Die Kameraperspektive befindet sich dabei ganz oben im Raum, sodass der gesamte Vorlesungsraum zu sehen ist. Während des interaktiven Spiels begleitet uns ein Charakter durch die Räume. Die Auswahl des Charakters erfolgt je nach Schwerpunkt, wobei für den Schwerpunkt Web&Mobile ein Roboter und für den Schwerpunkt Medienproduktion eine Ente zur Verfügung stehen. Nachdem man zwischen Roboter und Ente gewählt hat und beide etwas gesagt haben (sie sprechen automatisch nacheinander), muss man sich entscheiden, wen man begleiten möchte. Durch Anklicken des Charakters ändert sich die Perspektive (und der Raum verändert je nachdem ihre Farbe, sie passt sich dem Charakter an) und die Kamera befindet sich nun in der Nähe der Tafel. Nun erzählt der Roboter als Assistent, wie das Programmieren beigebracht wird, während der Text in einer kreideartigen Schrift auf die Tafel geschrieben wird. Er stellt Fragen im interaktiven Stil, um die Person durch das Thema zu leiten. Möchte man wissen, welche Fächer im Bereich Programmierung angeboten werden, kann man mit der Maus nach oben hoovern, woraufhin sich der eingerollte Beamer ausrollt. Darauf befinden sich die Fächer, die man anklicken kann, um weitere Informationen zu erhalten. In der Mitte sind Pfeile angebracht, auf die man klicken kann, um zur Tür zu gehen und den Raum zu verlassen.