

Grundlagen Themen und Analyse

Inhaltsverzeichnis

Grundidee.....	3
Aufbau der Minispiele.....	3
Bachelor - Einzelne Module.....	4
1.Semester.....	4
MIB 1 Grafische Datenverarbeitung: Modellierung.....	4
MIB 2 Audiovisuelle Medien 1: Studioteknik und Studioproduktion.....	4
MIB 3 Web-Programmierung 1.....	4
MIB 4 Softwareentwicklung 1.....	4
MIB 5 Mediengestaltung 1: Bewegtbild und Ton.....	4
2.Semester.....	5
MIB 6 Grafische Datenverarbeitung: Shading/Rendering.....	5
MIB 7 Web-Programmierung 2.....	5
MIB 8 Softwareentwicklung 2.....	5
MIB 9 Mediengestaltung 2: Text und Bild.....	5
MIB 10 Mathematik.....	5
3.Semester.....	6
MIB 11 Grafische Datenverarbeitung: Animation.....	6
MIB 12 Audiovisuelle Medien 2: Filmtechnik & Filmproduktion.....	6
MIB 13 Datenbanken.....	6
MIB 14 Softwareentwicklungsprojekt.....	6
MIB 15 Theoretische Informatik und Algorithmik.....	6
MIB 16 Einführung in BWL.....	6
4.Semester.....	7
MIB 17 Audiovisuelle Medien 3: Outside and Remote Technology & Production.....	7
MIB 18 Medienprojekt.....	7
MIB 19 Mobile Anwendungen 1.....	7
MIB 20 Netzwerksicherheit.....	7
MIB 21 IT- und Medienrecht.....	7
MIB 22 Seminar.....	7
Wahlpflichtfächer.....	8
MIB 29 Mobile Anwendungen 2.....	8
MIB 30 Internet of Thing.....	8
MIB 31 Front End Development.....	8
MIB 32 Content Managment Systems.....	8
MIB 33 Web Frameworks.....	8
MIB 34 Aktuelle Web- und Mobile Technologien.....	8
MIB40 Digitales Lehren und Lernen.....	8
Schwerpunkt: Medienproduktion.....	8
MIB 25 Fortgeschrittene Modulierung.....	8
MIB 26 Dynaik und Effekte.....	8
MIB 27 Motion Design.....	8
MIB 28 E-Media Interantinal Summer School.....	8
MIB 37 Beleuchtung.....	8
MIB 38 CAD.....	8
MIB 39 Szenografie.....	8
Schwerpunktlos.....	8

MIB 35 Fotografie und Bildbearbeitung.....	8
MIB 36 Unternehmensgründung und – führung.....	8
Master – Einzelne Module.....	9
1.Semester.....	9
MIM 1 Betrieb und Wartung von Webanwendungen.....	9
MIM 2 Fortgeschrittene Mobile Anwendungen.....	9
MIM 3 Fotorealistisches Rendering.....	9
MIM 4 Forschungsseminar - Aktuelle Themen der Medienproduktion und Medientechnik.....	9
MIM 6 Softwarearchitektur.....	9
MIM 8 Fortgeschrittene Mensch-Maschine-Interaktion.....	9
MIM 10 Angewandte Statistik.....	9
2.Semester.....	9
MIM 5 Teamprojekt.....	9
MIM 7 Entwicklung verteilter Anwendungen.....	9
MIM 9 Datenbanken / Fortgeschrittene Aspekte.....	9
3.Semester.....	9
MIM 11 Presse- und Urheberrecht, Datenschutzrecht.....	9
MIM 12 Unternehmensgründung.....	9
MIM 13 Seminar.....	9
MIM 14 Entwicklungsprojekt.....	9
4.Semester.....	10
MIM 15 Masterarbeit.....	10
Wahlfächer.....	10
MIM16 Virtual Reality & Games.....	10
MIM 17 Augmented Reality.....	10
MIM 18 Visuelle Effekte.....	10
MIM 19 Forschungsseminar - Aktuelle Themen der Medienproduktion und Medientechnik (2).....	10
MIM 20 Medienfokussierte Webanwendungen.....	10
MIM 21 Fortgeschrittene Mobile Anwendungen 2.....	10
MIM 22 Sprachanwendungen.....	10

Grundidee

2-D Game, Figur wird von links nach recht bewegt.

start: eine Figur die am bahnhof steht und zur thm läuft, sie kann verschiedene gegegenstände anfassen. Das laufen funktioniert in der google streetview art (man kann pfeile anklicken und durch eine animation wird man voran getrieben). Es wird so eine kleine Welt erstellt in der man vom bahnhof bis zur thm laufen muss. In der THM sind dann Klassenräume und eine Einführungsveranstaltung, dann hat man die Wahl das Spiel zu spielen und damit die Veranstaltung zu "belegen" oder aus dem Raum raus zu einer anderen Veranstaltung zu gehen, dann könnte man z.B auch Zulassungsregeln fürs 3. und 5. Semester miteinbringen.

Ein Gebäude steht für den Bachelor und das andere fürs Master. Nachdem man sich für eins entschieden hat klickt man auf die jeweiligen Gebäuden. In den Gebäuden sind verschiedene Räume zu finden. Jeder Raum steht für ein Semester. Die spiele passen sich zu den fächern an. Wenn man am ende alle Räume durchgespielt hat, hat man so zu sagen gewonnen und man bekommt das mit der glocken.

Jede Tür hat ein anderes design je nach fach. Nebendran existiert eine Liste, die ausklappbar ist. Dort ist sozusagen der "Stundenplan", heißt man geht in verschiedene Veranstaltungen und kann sich die dann in seinen Stundenplan ziehen. Bevor man die Module machen kann braucht man sowas wie eine Einführungsveranstaltung in der das Spiel vielleicht als Tutorium erklärt wird und wo Studieren erklärt wird z.B was sind Creditpoints - da könnte man auch sagen das das große Ziel des Spieles ist so und so viele CPs zu sammeln die man halt von den Spielen kriegt. Pro spiel die bestimmten CreditPoints

Beim Click auf Modul "teleportiert" man zu einem Minigame Level zum Modulinhalt

--

Hat man genug Minispiele für das Semester gespielt erscheint ein Screen der dich im nächsten Semester willkommen heißt und die Zulassungsregeln erklärt oder z.B das jetzt die Schwerpunktwahl kommt, das man ab jetzt Wahlpflichtfächer hat etc.

Aufbau der Minispiele

Sobald man einen der Räume betritt kommt ein Screen auf dem die Erklärung des Modules zusammen mit Wochenstunden, Prüfungsleistung und Creditpoint zu sehen sind. Darunter ist ein großer Button mit „Zum Stundenplan hinzufügen“. Daraufhin taucht der Punkt im „Menü“ auf, das über ein Burgermenü rechts oben aufgeklappt werden kann. Von dort aus lässt sich das dazugehörige Mini Spiel starten.

Die Minispiele umfassen immer mehrere „Level“ oder Spielabschnitte die sich mit dem Stoff des jeweiligen Modules befassen. Während der einzelnen Level gibt es immer wieder Informations-Input (Anfangserklärung, Erklärung wenn etwas richtig oder falsch gemacht wurde – alles im Popup)

Bachelor - Einzelne Module

1.Semester

MIB 1 Grafische Datenverarbeitung: Modellierung

Inhalt:

Minispiel-Idee:

MIB 2 Audiovisuelle Medien 1: Studioteknik und Studioproduktion

Inhalt:

Minigame-Idee: Es ist eine Szene mit einem Charakter vorgegeben und man muss audiovisuelle Gerätschaften richtig in ihr anordnen. Stichwort: Drei-Punkt-Beleuchtung, Vertonung, Kamera

MIB 3 Web-Programmierung 1

Inhalt:

Minigame-Idee: Semantische Elemente einer Website per Drag and Drop an die Richtige Stelle schieben

MIB 4 Softwareentwicklung 1

Inhalt: Programmier-Grundkenntnisse in der Sprache Java

Minigame-Idee: Angelehnt an „Human Ressource Maschine“ → aus vorgebenen Bausteinen einfachen Code erstellen den man auch ausführen kann

MIB 5 Mediengestaltung 1: Bewegtbild und Ton

Inhalt:

Mingame-Idee:

2.Semester

MIB 6 Grafische Datenverarbeitung: Shading/Rendering

Inhalt:

Minigame-Idee: Kugel in der Mitte und Regler an der Seite; schiebt man an den Reglern verändert sich das Bild in der Mitte dementsprechend

MIB 7 Web-Programmierung 2

Inhalt:

Minigame-Idee:

MIB 8 Softwareentwicklung 2

Inhalt:

Minigame-Idee:

MIB 9 Mediengestaltung 2: Text und Bild

Inhalt:

Minigame-Idee: Drei kurze Auftragtexte aus denen mithilfe eines Baukastens ein Logo gemacht werden soll. Der Baukasten gibt Formen, Farben, Schriften und einpaar Icons die man übereinander zieht um ein Logo zu kreieren.

MIB 10 Mathematik

Inhalt:

Minigame-Idee;

3.Semester

MIB 11 Grafische Datenverarbeitung: Animation

Inhalt:

Minigame-Idee: Frame by Frame Animation. Die Aufgabe ist es einen Kreis/Ball zu animieren. In der unteren Leiste gibt es dafür 2 Werkzeuge: Play und zum nächsten Frame. In jedem Frame legt der Benutzer die Position des Balles fest und kann das ganze dann über den Playbutton abspielen. Der Ball kann eventuell über Regel an der Seite die Farbe ändern oder gestaucht werden.

MIB 12 Audiovisuelle Medien 2: Filmtechnik & Filmproduktion

Inhalt:

Minigame-Idee: Zwei Bilder mit gleichem Motiv – eines muss mit Regler Farblich an das andere angepasst werden – auch mit Audiowellen möglich.

MIB 13 Datenbanken

Inhalt:

Minigame-Idee:

MIB 14 Softwareentwicklungsprojekt

Inhalt:

Minigame-Idee:

MIB 15 Theoretische Informatik und Algorithmik

Inhalt:

Minigame-Idee: Zahlenreihe nach dem Prinzip von Insertion-Sort in die richtige Reihenfolge ziehen.

MIB 16 Einführung in BWL

Inhalt:

Minigame-Idee:

4.Semester

MIB 17 Audiovisuelle Medien 3: Outside and Remote Technology & Production

Inhalt:

Minispiel-Idee:

MIB 18 Medienprojekt

Inhalt:

Minispiel-Idee:

MIB 19 Mobile Anwendungen 1

Inhalt:

Minispiel-Idee:

MIB 20 Netzwerksicherheit

Inhalt:

Minispiel-Idee: Verschlüsselungsmethoden über Zeit → Davinci Code, steht am Anfang auf dem verschlüsselten Wort, die einzelnen Buchstaben müssen dann solange gedreht werden bis das richtige Wort rauskommt

MIB 21 IT- und Medienrecht

Inhalt:

Minispiel-Idee:

MIB 22 Seminar

Inhalt: Wissenschaftliches Arbeiten in Vorbereitung auf die Bachelor Arbeit

Minispiel-Idee: Verschiedene Bausteine einer Bachelorarbeit in die richtige Reihenfolge bringen, Phrasen einzelner Abschnitte sortieren, schlechte von guten Quellen unterscheiden und wie bei Tinder swipen

Wahlpflichtfächer

Schwerpunkt: Web- und Mobile

MIB 29 Mobile Anwendungen 2

MIB 30 Internet of Thing

MIB 31 Front End Development

MIB 32 Content Managment Systems

MIB 33 Web Frameworks

MIB 34 Aktuelle Web- und Mobile Technologien

MIB40 Digitales Lehren und Lernen

Schwerpunkt: Medienproduktion

MIB 25 Fortgeschrittene Modulierung

MIB 26 Dynamik und Effekte

MIB 27 Motion Design

MIB 28 E-Media Interantinal Summer School

MIB 37 Beleuchtung

MIB 38 CAD

MIB 39 Szenografie

Schwerpunktlos

MIB 35 Fotografie und Bildbearbeitung

Inhalt:

Minigame-Idee: Vorgegebenes Bild → Farbkorrekturen über Regler, eine Reihe von vorgebenen Filtern die man auf das Bild draufziehen kann um sie anzuwenden

MIB 36 Unternehmensgründung und – führung

Master – Einzelne Module

1.Semester

MIM 1 Betrieb und Wartung von Webanwendungen

MIM 2 Fortgeschrittene Mobile Anwendungen

MIM 3 Fotorealistisches Rendering

MIM 4 Forschungsseminar - Aktuelle Themen der Medienproduktion und Medientechnik

MIM 6 Softwarearchitektur

MIM 8 Fortgeschrittene Mensch-Maschine-Interaktion

MIM 10 Angewandte Statistik

2.Semester

MIM 5 Teamprojekt

MIM 7 Entwicklung verteilter Anwendungen

MIM 9 Datenbanken / Fortgeschrittene Aspekte

3.Semester

MIM 11 Presse- und Urheberrecht, Datenschutzrecht

MIM 12 Unternehmensgründung

MIM 13 Seminar

MIM 14 Entwicklungsprojekt

4.Semester

MIM 15 Masterarbeit

Wahlfächer

MIM16 Virtual Reality & Games

MIM 17 Augmented Reality

MIM 18 Visuelle Effekte

MIM 19 Forschungsseminar - Aktuelle Themen der Medienproduktion und Medientechnik (2)

MIM 20 Medienfokussierte Webanwendungen

MIM 21 Fortgeschrittene Mobile Anwendungen 2

MIM 22 Sprachanwendungen