

Emma Scheuermann • Interaktive Medien • 2023

BrainDrain – App Prototyp

Die Neuinterpretation einer handheld Konsole der Firma Radio Shack aus dem Jahr 1978 als eine heute entwickelte App.

Es kann gegen einen Computer oder einen anderen menschlichen Spieler angetreten werden. Ziel ist es, den anfangs festgelegten Code zu erraten.



This game is an exercise in combination skills



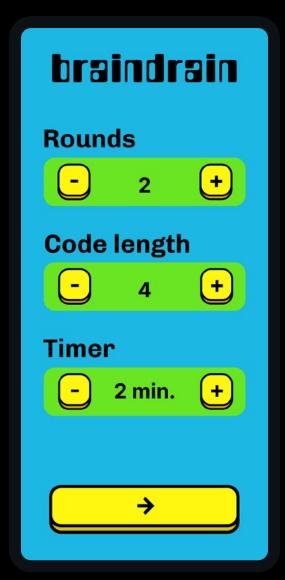
and a fun way to compete with your friends.

https://youtu.be/g4rDoAauaa4?si=5012Vw8Y6oKQy7Sz



Spielmodus auswählen.

Die Einstellungen vornehmen.



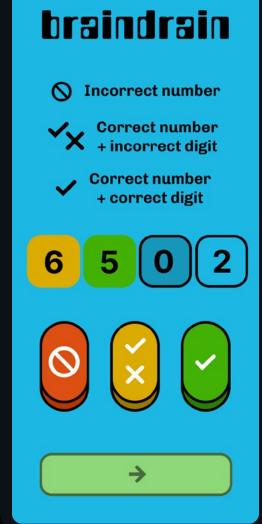


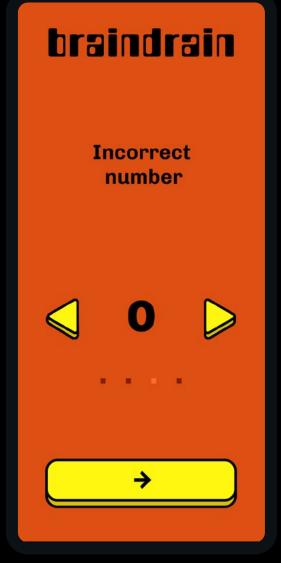
Eine Zahlenkombination eingeben (Spieler A).



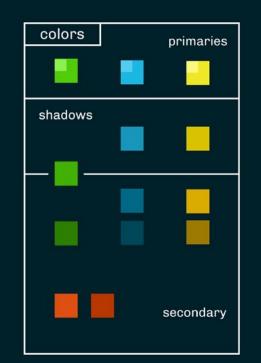
Den Rateversuch eingeben (Spieler B).

Den Rateversuch bewerten (Spieler A).

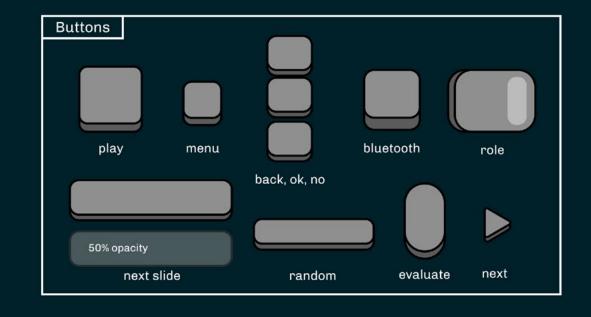




Ergebnis der Bewertung ansehen (Spieler B).



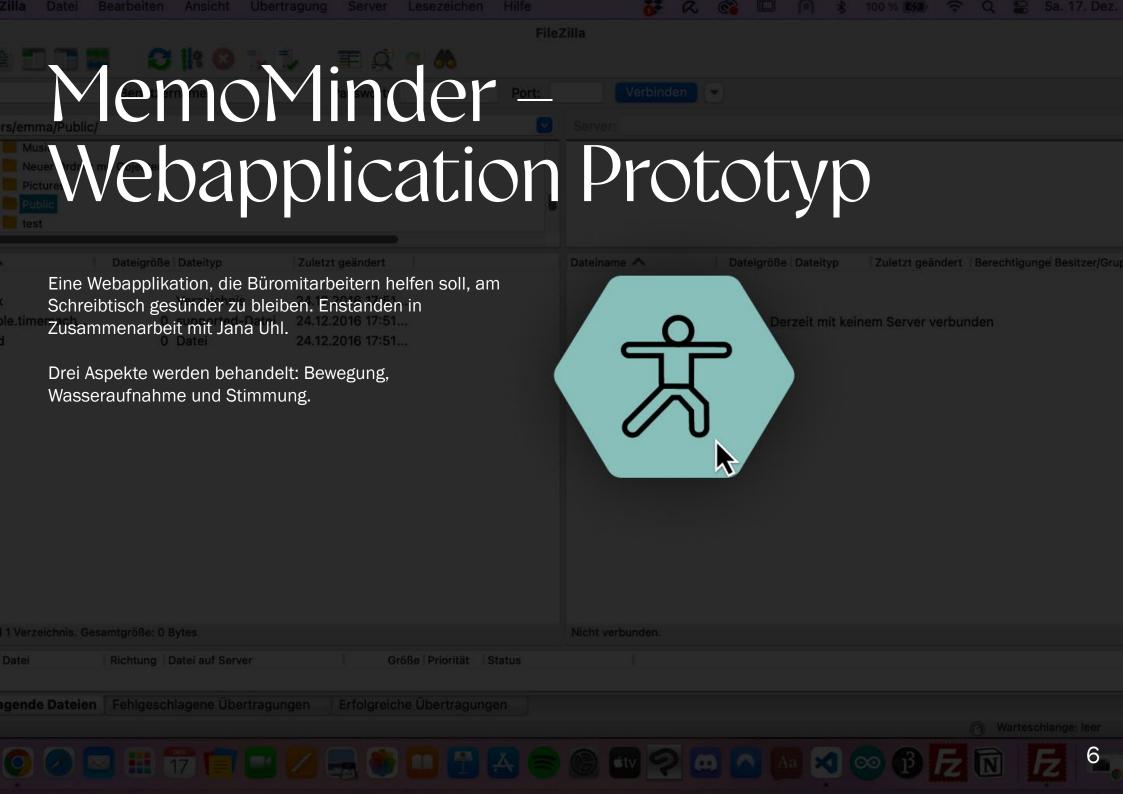
Braindrain Jesignsystem

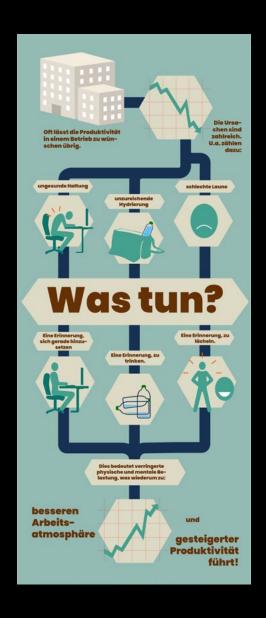








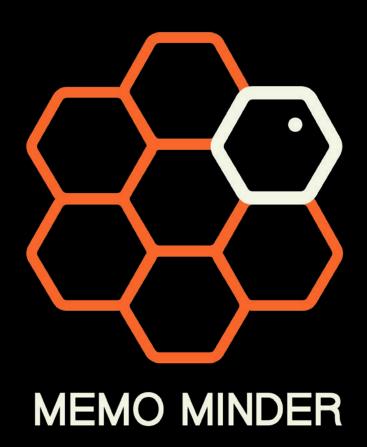




Vorherige Seite: animierte Popup notification, die die Bewegungsübungen einleitet.

Links: Diagramm, das das Problem darstellt, was MemoMinder lösen soll.

Rechts: Logo und Palette.





Guten Tag (Vorname).



Sei heute optimal, indem du auf dich und deine Gesundheit achtest.

heute noch:

1200ml



deine Laune heute:



Bewegung heute:

40%





Vorherige Seite: Startseite

kleines Hexagon: die Anzahl der verbleibenden Übungen.

großes Hexagon: die Übung, die nachzumachen ist.

Rechts: Profilansicht

nächste Seite: Eine der drei Detailansichten, auf der weitere Informationen zum Thema "Bewegung" und Daten des Benutzers einsehbar sind. Illustrationen von Jana Uhl.





(1)

Bewegungspausen



Drehe eine Runde um das Bürogebäude oder mach ein paar Dehnübungen, denn damit steigerst Du nachweislich deine Konzentration, Kreativität und Produktivität.



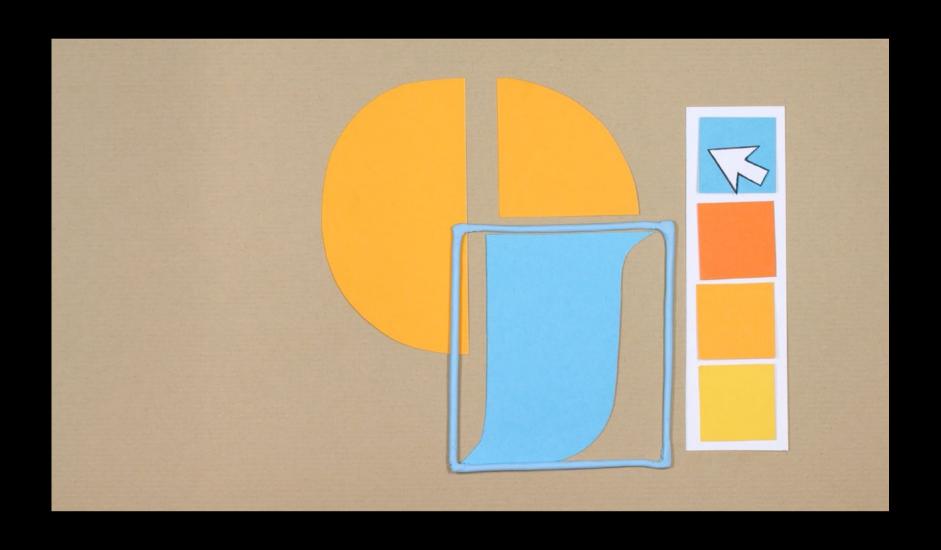


Brand Design – Fakultät Gestaltung

Diese Gruppenarbeit mit Karen Pfeiffer und Lucilia Metzer zielte darauf ab, ein mögliches Logo für die Fakultät Gestaltung unserer Hochschule zu entwerfen.

Dieses Logo wurde im Anschluss animiert und ein Ident gestaltet. Wir entschieden uns dafür, Stop-Motion und Knete zu verwenden, um vom (gerade bei unserem Studiengang) typischen Digitalen wegzugehen, und stattdessen den Gedanken von beinahe handwerklicher Gestaltung einzufangen. Auch die Einzigartigkeit unseres Konzeptes wurde durch diese Entscheidung gesteigert.

Fakultät Gestaltung

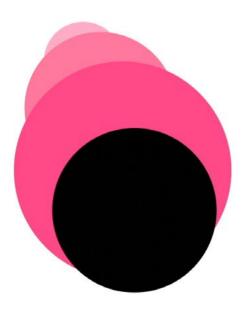


https://www.youtube.com/watch?v=Pg9LAywsWrE

Hear_it!

In dieser Animationsübung war es die Aufgabe, zu der uns vorgegebenen Musikspur einen Ball zu bewegen. Er durfte zwar dupliziert oder in der Größe verändert werden, aber nicht die Form verändern.

Die Animation ist in Adobe AfterEffects entstanden.

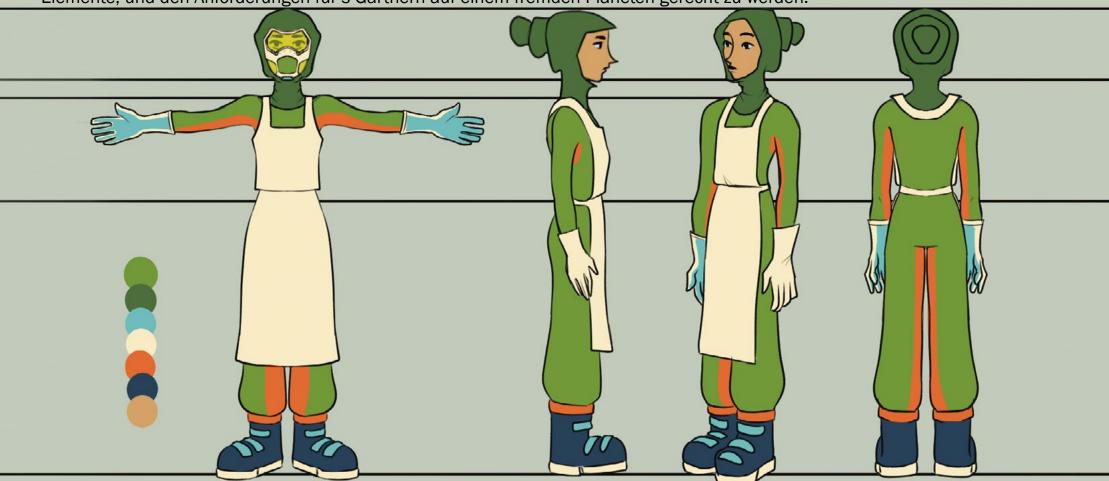


https://www.youtube.com/watch?v=3iHK486ClaU

Character Design

Hier zu sehen ist ein Protagonist für ein unspezifiziertes cozy game, in dem man in einer fernen Zukunft einen weit entfernten Planeten bewirtschaftet.

Ihr Design verbindet traditionelle (Handschuhe, Schürze) und futuristische (Kapuze, Maske) Elemente, und den Anforderungen für's Gärtnern auf einem fremden Planeten gerecht zu werden.





https://youtu.be/E5qqK-hU70Q







On The Line For You - animatic

Zu dem Satz "Während Dr. Dietrichsen das Telefon klingeln lässt, wird Jackie ungeduldig ... es ist doch dringend!" sollte ein storyboard überlegt werden, welches dann im nächsten Schritt zu einem selbstvertonten animatic weiterentwickelt wurde. Wie die Handlung verlaufen sollte, wurde uns überlassen.

In meiner Version ist Dr. Dietrichsen eine überarbeitete Chirurgin, deren Tochter Jenny ungeduldig zuhause auf sie wartet.

