

## Organisation:

Es wird in Gruppen (2 bis 4 Studierende) ein Medienprojekt konzipiert, realisiert und präsentiert.

## Kommunikationstermine

- Vorgespräche zur Themenwahl
- Abnahme des minimalen Pflichtenheftes, der Projektplanung und des Storyboards
- Präsentation von mehr als 30% des Projektaufwands
- Präsentation von mehr als 60% des Projektaufwands
- Präsentation und Endnahme des Projekts

Zu den nicht explizit festgelegten Terminen steht der Dozent für eine Projektsprechstunde zur Verfügung.

## Abgaben

- Anmeldung der Gruppe und Exposé (das Thema ist vorher mit dem Dozenten abzustimmen)
- Minimales Pflichtenheft, Projektplanung und (falls angemessen) Storyboard
- Fertiges Projekt (mit allen Quellen, Projektdateien, Videodokumentation des Projekts, Abschlussdokumentation )

Termine, Abgaben und Präsentation werden als wichtig (!) angesehen. Im kommerziellen Umfeld könnten das nicht Einhalten eines Termins oder eine unbefriedigende Präsentation bedeuten, dass das Projektteam verändert werden müsste oder dass das Projekt gestoppt wird.

Daher gilt folgende Regelung:

Jeder nicht eingehalten Termin und jede unbefriedigende Abgabe wird vermerkt und geht in die Gesamtwertung ein. Wenn ein Team sein Projekt weitgehend unbefriedigend koordiniert und präsentiert, kann keine gute Benotung erreicht werden.

## Ziele

Das Medienprojekt sollte so viel Spaß und Freude bereiten, dass das notwendige Engagement nicht als anstrengend empfunden wird. Deshalb gibt es für die Wahl des Themas jede Menge Freiheit.

Das Projekt soll zur Erweiterung und Vertiefung von Kompetenzen führen, und diese möglichst eindrucksvoll demonstrieren.

Deshalb gehört zur Endabnahme auch ein Video, in dem das Projekt kurz vorgestellt wird (sofern es sich bei dem Projekt nicht sowieso um eine Videoproduktion handelt). Dieses Video könnte später für eine Bewerbung genutzt werden.

## Themen

Das zu bearbeitende Thema kann weitgehend frei gewählt, sofern die oben genannten Ziele erreicht werden können. Nachfolgend einige Vorschläge.

- **Themenbereich 1: Transformationen**

Transformationen zwischen verschiedenen Darstellungen, Präsentationen (evtl. mit Sound).

### **Beispiel 1:**

2D-Bitmap → 2D-Vektorgrafik → 2D-Animation → 3D-Objekt → Modifikation (und ← ?)

*Das könnte dann etwa so aussehen: Aus einem durch Filterung kontinuierlich veränderten Foto eines Autos, wird das Auto freigestellt, in eine Vektorgrafik konvertiert, skaliert, oder verzerrt und anschließend animiert. Danach wird die dritte Dimension hinzugefügt und das Objekt so verändert, dass vielleicht daraus ein Flugzeug entsteht ...*

*Das Resultat wäre ein Video, das nur wenige Minuten dauert, aber hoffentlich Eindruck macht. Statt einem Auto kann natürlich auch ein anderer 'Gegenstand' verwendet werden. Die Transformationen könnten überraschende Eigenschaften offenbaren...*

### **Beispiel 2:**

Video → Rauschen → Partikelsystem → einzelnes Teilchen vergrößert → ...

### **Beispiel 3:**

Interaktive Weltreise mit Deep Zoom (MS Silverlight), Google/ Yahoo Maps, NASA-Karten der Erde, ...

### **Beispiel 4:**

Interaktive Generierung natürlich wirkender Hintergründe mit Perlin Noise, Fraktalen, ... .

- **Themenbereich 2: MS Silverlight**

Projekt mit MS Silverlight, bei dem möglichst Features verwendet werden sollen, die noch selten im Web zu sehen sind. Programmiersprache: C#.

Inspiration: <http://silverlight.net/community/samples/silverlight-samples/>

- **Themenbereich 3: Game Development with XNA**

Erweiterung und Modifikation (Mod) eines mit XNA erstellten 2D- oder 3D-Spiels (z. B. aus Tutorial). Die Realisation eines komplett eigenen Spiels ist neben der Einarbeitung in einem Semester leider kaum zu schaffen.

Programmiersprache: C#. Inspiration: <http://creators.xna.com/de-DE/>

### **Zusatzleistungen:**

Wenn eine Gruppe besonderes Know How in Form eines brauchbaren Tutorials oder Video-Tutorials allen Teilnehmern dieser Lehrveranstaltung zur Verfügung stellt, wird dies als Pluspunkt für das Team angesehen. Dies kann zu einer Verbesserung der Gesamtnote führen oder einen Ausgleich schaffen, wenn die Komplexität oder der Umfang des Projekts zu gering sind.

### **Benotung:**

Die Note ergibt sich aus der Note des Projekts, falls alle Abgaben und Präsentationen als positiv gewertet wurden. Falls die Mitglieder eines Teams unterschiedliches Engagement zeigen, wird die Note nach Absprache mit dem Team differenziert.

### **Hinweise:**

Die Qualität der Videodokumentation des Projekts geht in die Bewertung ein.

Das Copyright für die Arbeitsergebnisse besitzt die Beuth-Hochschule. Die Hochschule und die Lehrveranstaltung sind explizit anzugeben. Auf fremde Nutzungsrechte ist unbedingt hin zu weisen.