



Merkblatt: Richtlinien Mentorat | 3D - Multimedia - Animation

Specs: Allgemein

- **Zeitraum:** 1 Semester
- **Rahmen:** Selbstständige Lern- und Arbeitsweise, kein Frontalunterricht.
- **Resultat:** Kreativer Output + Doku sowie Vortrag im Plenum.
- **Betreuung:** Max. 12h Mentorierung angedacht, jedoch flexibel.
Punktuelle Betreuung, Beratung und Hilfe bei Problemen.
Allgemein gilt: Student hat „Hol-Schuld“: Ich frage nicht von alleine nach.
- **Kontakt:** 2-4 Meetings optimal. Physische Treffen möglich: Zürich, Luzern.
Bevorzugt elektronische Kommunikation via Slack, Zoom oder Mail.
Ggf. auch Telefonate oder Skype möglich. Dringende Fragen: Slack!
- **Kosten:** Falls spezielle Kosten (z. B. für Software) anfallen, so geht dies zu Lasten des Students oder man beantragt Kostendeckung bei der Assistenz DI.

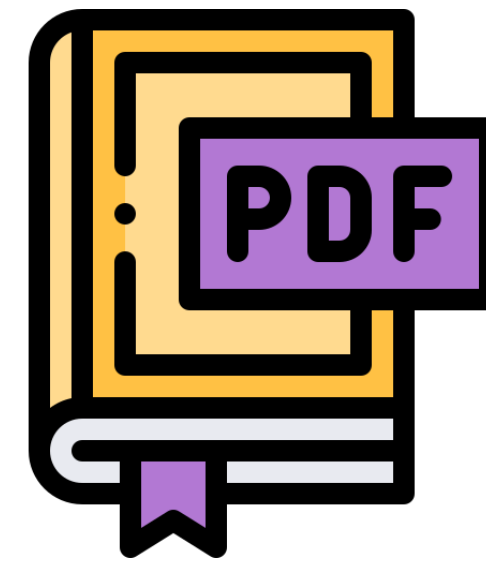
Abgabe: Was geben wir ab?

- **Was Abgeben:**



Kreativer Output

+



Dokumentation

- **Wie Abgeben:** Es werden nur hochwertige Outputs (Renderings/Filme etc.) benötigt, so z. B. JPG/TIFF etc. Bitte KEINE ganzen 3D-Szenen inkl. Texturen etc. Bei Game Engines (Unreal Engines) bitte Screen Capturing machen.
- **Wo Abgeben:** **1)** Abgabe an Mentor Urs Dubacher via WeTransfer an urs.dubacher@hslu.ch oder contact@pookhaohima.net
2) Zudem Abgabe im Exorcisor gemäss Link von Marc Pilloud

Specs: Ausführung

- **Kreativer Teil:** Der kreative Teil steht im Zentrum der Arbeit, nicht das Begleitschreiben.
Bitte aufschlussreiches, kreatives Resultat erzielen. Weg ist das Ziel.
Output am Schluss per We-Transfer per Mail einreichen, hohe Qualität.
Genug Zeit für Präsentation einplanen, Qualität über Quantität
- **Doku:** Schriftlicher Teil mit solider Gliederung (Idee, Konzept, Umsetzung etc.)
Minimal 2 A4-Seiten Begleitschreiben inkl. Bilder und Quellenangabe.
Maximal 8 A4-Seiten Begleitschreiben inkl. Bilder und Quellenangabe.
- **Technik:** Software und Technik total frei wählbar. Flexible Herangehensweise.
Output muss nicht zwingend klassisch 3D, Animation oder C4D sein.
Mögliche Ergebnisse: Poster, Still-Rendering, 3D Prints, VR Games etc.

Specs: Timing

- **Start:** 18. 9. 2023 | Offizieller Semesterbeginn - Beginn des Mentorats.
- **Sichtung:** 20. - 30. 11. 2023 | Zwischenzeitliche Sichtung mit Feedback-Runde.
- **Abgabe:** **20. 1. 2024** | Abgabe Mentoratsarbeiten (anders als Exorcisor).
- **Präsentation:** 29. 1. - 2. 2. 2024 | Finale Präsentation (genauer Termin folgt Mitte Okt).
- **Abschluss:** 3. 2. 2024 | Noteneingabe (Meldung ob bestanden oder nicht).
- **Bewertung:** Es gibt keine Notenskala in Zahlen.
Prädikat bestanden oder nicht bestanden.

Mündliches Feedback am Vortrag als wertvoll erachten.

Notiz am Rande: Bitte die wichtigsten Daten in den Kalender eintragen.

Themenwahl

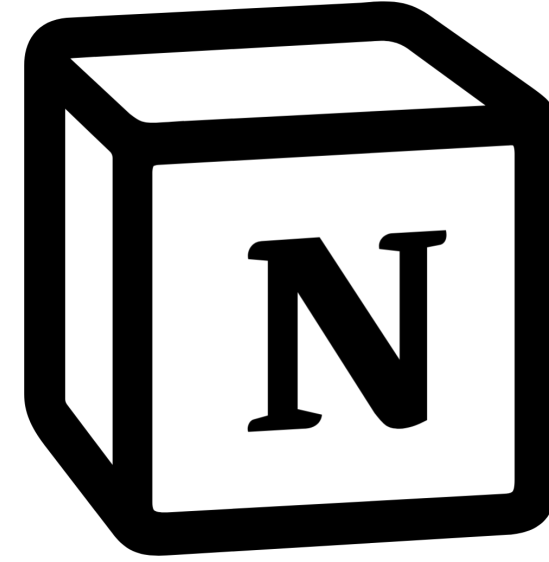
- **Empfehlung:** Selbstverständlich kann das Thema bzw. die Fragestellung total frei gewählt werden. Eine ideale, einmalige Gelegenheit, um über einen längeren Zeitraum eigene Inhaltsgebiete zu erarbeiten und seine Fähigkeiten zu stärken. Das Mentorat bietet viel Spielraum: Einerseits kann man seinen Fokus dort setzen, wo man bereits starke Skills besitzt. Andererseits kann man ein Mentorat auch dafür nutzen seine Schwächen zu verbessern. Als Ausgangslage sollte allerdings stets die Idee im Zentrum stehen und nicht zu sehr die Technik (auch wenn eine grosse Faszination da ist).

Thema eingrenzen: Bitte die Zeit sinnvoll einteilen (evtl. Planungstabelle) und von Vorteil realistische, aber herausfordernde Ziele setzen.

- **Eher gut:** Thema - Bienen; Leben, Verhalten und Bienensterben. Simple Animation.
- **Eher schlecht:** Thema - Rendering; 2 Sekunden von Animation 'Bee Movie' kopieren.

Organisation: Empfohle, kostenlose Tools

- Zwei gute Tools:



Notion - [Link](#)



miro

Miro - [Link](#)

- **Was ist Notion:** [Notion](#) ist eine Plattform, auf der man Notizen machen, Projekte planen und sich Ziele setzen kann, damit man das Leben in all seinen Facetten in den Griff bekommt. Gut für Linkansammlungen, Terminkalender etc.
- **Was ist Miro:** [Miro](#) ist ein online Whiteboard, das es den Benutzer*innen ermöglicht, Ideen zu präsentieren und sowohl asynchron als auch in Echtzeit zusammenzuarbeiten. Auch als App verfügbar, z. B. gut für Moodboards.

Empfehlungen: Do's

- **Vorbereitung:** Vorausgehende Recherche ist grundsätzlich das A und O. Bereite dich gut auf dein Thema vor. Bei wissenschaftlich-technischen Fragen kann Wikipedia ein guter Einsteig sein. Tutorials- oder Inspiration in Pinterest etc. können dich auf gute Wege führen. Besser sich zuerst im Klaren sein, was man überhaupt möchte.

Gegebenfalls Sekundärliteratur lesen. Checking vergangener Arbeiten.

Wo fremdes Know-how bezogen wird, bitte klare Verweise herstellen.
- **Arbeitsfluss:** Grundsätzlich gibt es in jedem Semester viel zu tun, der Schuh drückt von allen Seiten. Nichtsdestotrotz sollte man einen kontinuierlichen Arbeitsfluss vorweisen. Es macht keinen Sinn im letzten Moment eine schlechte Arbeit abzuliefern. Behalte dir womöglich für deine Arbeit jede Woche einige Minuten gezielt frei. Der Weg ist das Ziel.
- **Querdenken:** Transdisziplinäre Bezüge herstellen. Bei Mitstudenten Meinung einholen.

Unterlassungen: Dont's

- **Wechsel:** Sobald das Thema während des Semesters gesetzt ist, so sollte man das Thema grundsätzlich nicht mehr wechseln. Falls noch nicht so viel Zeit verstrichen ist und plausible Gründe vorliegen, so wäre dies in Ausnahmefällen gestattet. Dies muss allerdings mit mir vorab abgesprochen und genehmigt werden. Falls es klemmt, bitte nicht aufgeben.
- **Plagiat:** Kreative Eigenleistung muss klar ersichtlich sein. Fremde Wissensbezüge und Assets müssen erwähnt werden. Es ist durchaus legitim und für die Effizienz teils gewünscht, dass man z. B. ein 3D-Asset einer Bibliothek benutzt, jedoch sollte dies gut im schriftlichen Teil der Arbeit deklariert und begründet werden. Nicht bestanden bei Grobverletzung.
- **Challenge:** Gerade am Anfang des Studiums kann ein 3D-Mentorat eine echte Herausforderung darstellen. Verunsicherung: Mitstudenten sehr weit. Nichtsdestotrotz kann jeder eine gute Arbeit abliefern. Einfache Ziele verfolgen, Step-by-Step. Die Themen und die Software sind sehr komplex. Ich kann in solchen Fällen aus Zeitgründen kein stundenlanges Training anbieten, dafür ist mein Modul 'CompGraphX' vorgesehen.

Doku: Tipps zum schriftlichen Teil

- **Korrektorat:** Vor allem der schriftliche Teil sollte ein einheitliches und strukturiertes Erscheinungsbild aufweisen. Doch das ist nicht alles: Selbst banale Aspekte wie Rechtschreibung und Grammatik müssen stimmen. Als erste Anlaufstelle ist die Seite 'mentor.duden.de' zu empfehlen. Füge dort Fragmente deines Textes ein und korrigiere an Hand der Empfehlungen. Auch Kommafehler können unter Umständen korrigiert werden.
- **Gegenlesen:** Selbstverständlich empfiehlt es sich auch den Text gegenlesen zu lassen. Übergib deinen Text mindestens einer Vertrauensperson mit einer intellektuellen Ausbildung. Sie sollte möglichst nicht voreingenommen sein und deinen Text neutral beurteilen können. Aussenstehende erkennen nicht nur Fehler im Text, sondern auch inhaltliche Probleme, welche für dich selbstverständlich sind.
- **Format:** Für eine zeitlose Archivierung empfiehlt sich der PDF-Standard. Bitte keine proprietäre Formate wie Word-Dateien (*.xdoc).

Doku: Ratgeber für schriftliche Arbeiten

- **Empfehlung 1:** Duden. Die schriftliche Arbeit - kurz gefasst:
Eine Anleitung zum Schreiben von Belegarbeiten ...

Broschiert – 17. Juli 2006

ISBN-10: 3411042346 | ISBN-13: 978-3411042340

- **Empfehlung 2:** Duden Ratgeber – Die schriftliche Arbeit:
Für Schule, Hochschule und Universität

Taschenbuch – 16. September 2019

ISBN-10: 3411745738 | ISBN-13: 978-3411745739

- **Empfehlung 3:** Duden Ratgeber - Die schriftliche Arbeit kompakt

Taschebuch – 9. Februar 2015

ISBN-10: 341174572X | ISBN-13: 978-3411745722



Präsentation: Tipps

- **Übung:** Bitte übe den Vortrag zu Hause laut. Am besten mindestens zwei Mal zu Hause vor dem Spiegel oder einer Vertrauensperson. Einerseits erkennst du, wo man sich leicht verhaspeln kann. Andererseits wird dir bewusst, wie lange du wirklich vortragen kannst. Dein Vortrag sollte nicht einstudiert wirken, aber am Schluss einen souveränen Eindruck hinterlassen. Du solltest sattelfest und authentisch wirken.
- **Struktur:** Gliedere deine Folien sinnvoll und verwende eine genug grosse Schrift. Weniger ist mehr beim Abfüllen der Folien. Schaue auf ein gut abgewogenes Verhältnis von Bild und Text. Auch anders kann der Raum bespielt werden, so z. B. mit Musik, Filmen oder einem Poster!
- **Erscheinung:** Kleider machen Leute. Well dressed but not overdressed. Ruhig bleiben und nicht übertrieben lächeln. Suche den Blick-Kontakt.
- **Sprache:** Ruhig und klar sprechen. Keine Entschuldigungen über sich selber.

Random Impressions

