



Flying Isles . Blickbasierte und interaktive 3D-Anwendung von Elias Englmeier, David Englmeier, Patrik Hagen, Stefan Schätz,, Linh Nguyen Vo und Thomas Wimmer
Open Games Workshop . SS 2015

Open Games Workshop

Wintersemester 2015 / 2016 . Terminübersicht

	Montag 2015-10-26	Dienstag 2015-10-27	Mittwoch 2015-10-28	Montag 2015-11-23	Dienstag 2015-11-24	Mittwoch 2015-11-25	Montag 2015-12-07	Dienstag 2015-12-08	Mittwoch 2015-12-09	Montag 2016-01-18	Dienstag 2016-01-19	Mittwoch 2016-01-20
	Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5	Tag 6	Tag 7	Tag 8	Tag 9	Tag 10	Tag 11	Tag 12
Modul 1 – Game Design und Gesture based Interaction												
Einführung und Koordination	Dr.-Ing. Wolfgang Höhl											
HCI und Gesture based Interaction	Thomas Fickert DEXPERIO											
Echtzeit-Konfiguratoren Anwendungen	Dr.-Ing. Wolfgang Höhl											
Konfiguratoren . Konzeption und Design		09:00 – 11:00										
Workshop 1 – Game Design und Spielekonzeption		11:15 – 13:00	09:00 – 13:00									
Modul 2 – Arbeiten mit Unity 3D												
Workshop 2 – Präsentation und Diskussion der GDD's				09:00 – 10:45								
Intel RealSense und Unity3D – Einführung	Sebastian Dorda INTEL			11:00 – 13:00								
Gesture, Animation und Scripting mit Unity 3D												
Workshop 3 – Arbeiten mit Unity 3D					09:00 – 13:00							
						09:00 – 13:00						
Modul 3 – Projektwoche												
[Impulsvortrag] Freies Thema	Prof. Dr. Florian Alt						09:00 – 10:45					
Projektarbeit / Workshops							11:00 – 13:00	09:00 – 13:00	09:00 – 13:00			
Projektarbeit / Workshops								09:00 – 13:00	09:00 – 13:00			
Einzelergebnisse (individuell oder in Teams)	Modul 1			Korrekturen und Beratung von den Betreuern innerhalb der Workshops	Abgabe und Präsentation 09:00 – 13:00						Abgabe Ergebnis-präsentation	
	Modul 2				Korrekturen und Beratung von den Betreuern innerhalb der Workshops		Abgabe und Präsentation 09:00 – 13:00				09:00 – 13:00	
	Modul 3						Korrekturen und Beratung von den Betreuern innerhalb der Workshops			Workshops Modul 3 09:00 – 13:00		
Ergebnispräsentationen												Ergebnis-präsentation 09:00 – 13:00

Projektarbeit

Wintersemester 2015 / 2016

abzugeben sind:

Tag 4 | 09:00 – 13:00

Modul 1 – Game Design und Gesture based Interaction

(z.B.: Game Design – gestalterische Konzeption und Umsetzung eines Echtzeit-Konfigurators [Spieleidee, Zielgruppendefinition, Task, Genre, Game Design Document, Gameplay, Game Mechanics, Artwork, Recherche, Entwürfe, Skizzen, Varianten, Treatment, Storytelling, Moods])

Tag 7 | 09:00 – 13:00

Modul 2 – Arbeiten mit Unity 3D

(z.B.: Arbeiten mit Unity3D – arbeiten Sie mit einer 3D-Spieleengine und mit 3D-Modellierungssoftware, konzipieren und gestalten Sie eine interaktive Echtzeitanwendung nach einem gegebenen / freien Thema)

Tag 10 | 09:00 – 13:00

Modul 3 – Projektwoche

(z.B.: entwickeln Sie Ihre Echtzeitanwendung und das Gameplay mit Gesture based Interaction)

abzugeben ist:

Tag 11 | 09:00 – 13:00

Ihre gesamte Ergebnispräsentation

als Präsentationsformen können folgende Medien genutzt werden:

Printmedien (z. B.: Folder, Flyer, Broschüren, etc.)

Lineare Medien (z. B.: Slides, Stills, Screens, Film, TV, Audio, Video)

Nichtlineare Medien (z. B.: Games und andere interaktive Formate)

Projektarbeit

Wintersemester 2015 / 2016

Bewertungskriterien

(maximal sind 100 Punkte zu erreichen)

Notenschlüssel

Vollständigkeit	Übungen und Zwischenabgaben	[maximal 15 Punkte]	96-100	1,0	sehr gut
Permanente Beurteilung	Ergebnispräsentation, Mitarbeit und Zwischenabgaben	[maximal 15 Punkte]	91-95	1,3	
			86-90	1,7	gut
Konzeption	Recherche, Artwork, Varianten, Treatment, Storytelling, Moods, Game Design Document	[maximal 20 Punkte]	81-85	2,0	
			76-80	2,3	
			71-75	2,7	befriedigend
Idee und Form	Idee, Thema, Botschaft, Zielgruppe, Farbe und Bildkomposition, Rhetorik und Typografie	[maximal 10 Punkte]	66-70	3,0	
			61-65	3,3	
			56-60	3,7	genügend
Inhalt	Polycount, Dateistruktur, Objektbenennung, Asset Management, Datenaustausch, Skalierung und Einheiten, Qualität von Materialien und Texturen, Texturing Tests, Scene Setup, Lighting Tests, Rendering, Sound und Mastering, Compositing, Technische Daten des finalen Games	[maximal 40 Punkte]	50-55	4,0	
			0-49	5,0	nicht genügend

Einzel- oder Gruppenarbeit

Erfolgt die Abgabe als Gruppenarbeit, müssen alle Einzelleistungen deutlich gekennzeichnet werden, damit eine Bewertung erfolgen kann.

References

- ADAMS, E., ROLLINGS, A. (2006): Fundamentals of Game Design, Prentice Hall
- ALBERS, Josef: Interaction of Color, Murray Printing Co., Yale University 1963
- AICHER, Otl: Typografie, Ernst & Sohn Verlag, Berlin 1992
- APPERLEY, Thomas H. (2006): Genre and game studies
Simulation & Gaming 37 (1): 6–23
- BEHMEL, A. HÖHL, W. et. al. (2013): CG Mixed Reality Architectural Workspace
in: SCHRENK, Manfred, POPOVICH, Vasily V., ZEILE, Peter, ELISE, Pietro (ed.):
Proceedings of REAL CORP 2013 – Planning Times, 20-23 May,
Acquario Romano, Rome, p. 149 – 158
and in: KEMPTER, Guido et.al. (ed.): Proceedings of UDay XI
Natural User Interfaces, 14 June
FHV - Vorarlberg University of Applied Sciences, Dornbirn
- BROOKER, Darren: Essential CG Lighting Techniques, Focal Press, Oxford 2008
- CRAWFORD, Chris (2009): A Taxonomy of Computer Games
Washington State University
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Felix (1992): Tausend Plateaus, Merve, Berlin
- ELECTRONIC ARTS (2009): What is Tactics?

References

- HIRST, Tony (2009): Digital Worlds – Interactive Media and Game Design
Open University undergraduate course
<http://digitalworlds.wordpress.com/2008/04/08/breathing-life-into-animated-objects/>
- HÖHL, Wolfgang (2012): Network Theory and Process Optimization,
in: Business + Innovation, Steinbeis Executive Magazine,
Springer Gabler, Wiesbaden, p. 24 – 32
- HÖHL, Wolfgang (2011): Designing with the sun - Integrative Workflow and
Solar Simulation with AutoCAD, 3D Studio MAX and EcoTect
in: Schrenk, Manfred et. al. (ed.): Proceedings of REAL CORP 2011
Change For Stability, p. 183 – 188
- HÖHL, Wolfgang (2009): Interactive Environments with mit Open-Source Software
3D-Walk-Throughs and Augmented Reality for Architects with Blender 2.43,
DART 3.0 and ARToolKit 2.72, SpringerWienNewYork
- HÖHL, Wolfgang and ZEILE, Peter (2009a): Die ‚Innere Logik‘ der Form - Neues vom
Design Modelling Symposium 2009,
in: db – deutsche bauzeitung 12/2009, Leinfelden-Echterdingen, p. 76 – 78
- HÖHL, Wolfgang (2009b): Generative Solar Design – Lichträume,
Schattenkörper und Sonnenstandssimulation,
in: Computer Spezial 2/2009, Bauverlag BV GmbH., Gütersloh 2009, S. 13 – 19, und in:
FORUM PLANEN 11 / Juni 09, Österreichischer Wirtschaftsverlag, Vienna, p. 9 – 11

References

- HÖHL, Wolfgang (2000): Medienstädte, Passagen Verlag, Vienna
- LEITNER, Bernhard (1976): The Architecture of Ludwig Wittgenstein
New York University Press
- LEITNER, Bernhard (2000): Das Wittgenstein Haus, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern
- POTTMANN, H. (2009): Architekturgeometrie, SpringerWienNewYork
- SILVESTRINI, N. (1994): Idee Farbe, Baumann & Stroemer Verlag, Zürich
- SONDERMANN, Horst (2009): Licht, Schatten, Raum
Architekturvisualisierung mit Cinema 4D
SpringerWienNewYork
<http://www.architekturdarstellung.info/>
- SWEETSER, P., WYETH, P. (2005): GameFlow: a model for evaluating player enjoyment
in games, ACM Computers in Entertainment 3
- SWEETSER, Penny (2008): Emergence in games,
Boston, Mass., Charles River Media, p. 449
- Unity Tutorial Modules (2013): <http://unity3d.com/learn/tutorials/modules>

References

- WHITE, Tony: Digitale Animation – Vom Bleistift zum Pixel
Springer Verlag Berlin Heidelberg 2008
- WILLIAMS, Richard: The Animator's Survival Kit, Faber & Faber Ltd., London 2002
- Wikimedia Foundation (ed.) (2013): Video Game Genres, in: Wikipedia, San Francisco
https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genres#cite_note-34
(last accessed on 2013-08-19)
- ZOBERNIG, H.: Farbenlehre, Springer Verlag, Wien 1995



thx
for your
attention!

Dr.-Ing. Wolfgang Höhl
wolfgang.hoehl@lmu.de

Flying Isles . Blickbasierte und interaktive 3D-Anwendung von Elias Englmeier, David Englmeier, Patrik Hagen, Stefan Schätz,, Linh Nguyen Vo und Thomas Wimmer
Open Games Workshop . SS 2015