



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 2016 / 2017 . Terminübersicht

	Montag 2016-10-24	Dienstag 2016-10-25	Mittwoch 2016-10-26	Montag 2016-11-21	Dienstag 2016-11-22	Mittwoch 2016-11-23	Montag 2016-12-19	Dienstag 2016-12-20	Mittwoch 2016-12-21	Montag 2017-01-23	Dienstag 2017-01-24	Mittwoch 2017-01-25
	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 – Innovative Interaktionsmethoden												
Einführung und Koordination	Dr.-Ing. Wolfgang Höhl											
Innoactive GmbH. und Virtual Reality	Roman Rolnik											
VR in Marketing, Sales und Training	VR/AR Consultant											
Projektarbeit . Aufgabenstellung												
Game Design Konzeption	Dr.-Ing. Wolfgang Höhl											
Workshop 1 – Game Design und Spielekonzeption		09:00 – 13:00	09:00 – 13:00									
Modul 2 – Arbeiten mit Unity 3D und VR-Devices												
Einführung in Unity3D	Stefan Wolf			09:00 – 10:45								
(Hardware und Software)	VR Consultant			11:00 – 13:00								
Tools und Schnittstellen												
Workshop 3 – Arbeiten mit Unity 3D					09:00 – 13:00							
						09:00 – 13:00						
Modul 3 – Projektwoche												
[Impulsvortrag] Freies Thema	NN						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 2016 / 2017

abzugeben sind:

Tag 4 | 09:00 – 13:00 Modul 1 – Game Design und Spieleentwicklung

(z.B.: Game Design – gestalterische Konzeption und Umsetzung eines AR-Games
[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 und VR-Devices

(z.B.: Arbeiten mit Unity3D und VR-Devices – arbeiten Sie mit einer 3D-Spieleengine und mit 3D-Modellen
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)

abzugeben ist:

Tag 11 | 09:00 – 13:00

Ihre gesamte Ergebnispräsentation

Eine interaktive VR-Anwendung als *.EXE mit allen zugehörigen Unitydateien *.UNITY

Ein Teaser-Trailer (Film mit In-Game-Screenshots) zu Ihrer interaktiven Anwendung
im Format MPEG-4, 25 fps, Datenrate 8 Mbit, lauffähig auf VLC Media Player
Bildformat 16:9 bei 1920 / 1080 Pixel oder 1280 / 720 Pixel

Wichtig! Bitte nur lizenzfreie (GEMA-freie) Musik verwenden!

Blenderdateien (Meshes, Scenes, Animations) im Format *.BLEND

Alle anderen verwendeten 3D-Modelle in den jeweiligen Dateiformaten (*.3DS, *.OBJ oder *.WRL)

Alle Texturen als Bilddateien im Format *.JPG, *.TIF oder *.PNG

Filmstills oder In-Game-Screenshots (Bilddateien im Format *.TIF und *.JPG)

Bildformat 16:9 bei 1920 / 1080 Pixel oder 1280 / 720 Pixel

Gestalterisches Konzept (Game Design Document) im Format *.PDF

Projektarbeit

Wintersemester 2016 / 2017

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	gut
			86-90	1,7	
Konzeption	Recherche, Artwork, Varianten, Treatment, Storytelling, Moods, Game Design Document	[maximal 20 Punkte]	81-85	2,0	befriedigend
			76-80	2,3	
			71-75	2,7	
Idee und Form	Idee, Thema, Botschaft, Zielgruppe, Farbe und Bildkomposition, Rhetorik und Typografie	[maximal 10 Punkte]	66-70	3,0	genügend
			61-65	3,3	
			56-60	3,7	
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	nicht genügend
			0-49	5,0	
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



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