

**Modul: Stereografie und Immersive Medien**

<b>Niveau</b>	Bachelor	<b>Kürzel</b>	StuIM
<b>Modulname englisch</b>	Stereography and Immersive Media		
<b>Modulverantwortliche</b>	Prof. Isabella Beyer		
<b>Fachbereich</b>	Elektrotechnik und Informatik		
<b>Studiengang</b>	Informationstechnologie und Design, Bachelor		
<b>Verpflichtungsgrad</b>	Pflicht	<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	8
<b>Fachsemester</b>	4	<b>Semesterwochenstunden</b>	4
<b>Dauer in Semestern</b>	1	<b>Arbeitsaufwand in Stunden</b>	240
<b>Angebotshäufigkeit</b>	SoSe	<b>Präsenzstunden</b>	60
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch/Englisch	<b>Selbststudiumsstunden</b>	180

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

<b>Prüfungsleistung</b>	Portfolio-Prüfung	<b>Prüfungsprache</b>	Deutsch/Englisch
<b>Dauer PL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem PL</b>	Drittelnoten

**Lernergebnisse**

Dieses Modul soll die Studierenden in Immersive Medien einführen. Die Studierenden werden in die folgenden Medienkanäle: VR, AR, 360-Interaktiv-Video, 360-Grad-Fulldome-Produktionen, Stereo grundlegend eingearbeitet und erstellen ein eigenes Transmediales Projekt unter einer sinnvollen Einbindung von mindestens zwei immersiven Kanälen.

Studierende setzen sich mit der Konzeption, Gestaltung und Produktion stereografischer, immersiver, echtzeit-Anwendungen auseinander.

Es werden Produktbeispiele anhand theoretischer, gestalterischer und technischer Grundlagen für jeden Medienkanal vorgestellt. Anschließend findet eine Einführung in Software, Produktions-Workflows und in exemplarische Werkzeuge (360 Kameras, stereoskopische Kameras, Unity, VR) statt. Das Gelernte wird in konkreten, kleinen, digitalen Produkten pro Praktikum anhand klar definierter Projektaufträge umgesetzt.

Ziel ist es weiterhin, auch Wege aufzuzeigen wie die User Experience von flachen Onlinemedien (Websites, Apps) in die nächste räumliche Dimension unter Einbindung der genannten 360° Medienkanäle weitergeführt werden kann.

Die Studierenden kennen:

- jeden Medienkanal (VR, AR, MR, Fulldome, Stereo) und seinen Mehrwert gegenüber klassischen Medien
- die technischen und gestalterischen Grundlagen und Prinzipien immersiver Medien

- das Aufnahmeequipment und die Software zu Erstellung immersiver Fulldome-Produktionen, Stereobilder und können dieses bedienen.
- die branchenspezifischen und ökonomischen Aspekte von Produktionen für die unterschiedlichen Medienformate
- die theoretischen Grundlagen und Prinzipien des stereografischen, filmischen Erzählens und können diese zur Filmanalyse und zur Gestaltung eigener linearer und non-linearer Projekte nutzen.
- Einführung Transmedia Storytelling und Realisierung an einem Prototypen

**Teilnahmevoraussetzungen**

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

**Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Aspekten**

- ✓ Verwendung geschlechtergerechter Sprache (THL-Standard)
- ✓ Zielgruppengerechte Anpassung der didaktischen Methoden
- ✓ Sichtbarmachen von Vielfalt im Fach (Forscherinnen, Kulturen etc.)

**Verwendbarkeit**

**Bemerkungen**

## Lehrveranstaltung: Stereografie und Immersive Medien

(zu Modul: Stereografie und Immersive Medien)

<b>Lehrveranstaltungsart</b>	Vorlesung	<b>Lernform</b>	Präsenz
<b>LV-Name englisch</b>	Stereography and Immersive Media		
<b>Anwesenheitspflicht</b>	nein	<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	3
<b>Teilnahmebeschränkung</b>		<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Gruppengröße</b>		<b>Arbeitsaufwand in Stunden</b>	90
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch/Englisch	<b>Präsenzstunden</b>	30
<b>Studienleistung</b>		<b>Selbststudiumsstunden</b>	60
<b>Dauer SL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem SL</b>	

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

<b>Prüfungsleistung</b>		<b>Prüfsprache</b>	
<b>Dauer PL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem PL</b>	
<b>Lernergebnisse</b>			
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Theoretische, technische Grundlagen von Immersiven Medien</li> <li>• Dramaturgische und filmbildnerische Grundlagen für Immersive Medien (inklusive Fulldome-Produktionen, Stereo, Transmedia)</li> </ul>
<b>Literatur</b>	<p>Beyer, I. (2015), ‚360°-Darstellungskonzepte im Wandel der Zeit‘ Institute for Immersive Media (ED) Jahrbuch immersiver Medien, Die mediatisierte Gesellschaft: Leben und Arbeiten mit immersiven Medien, Coburg: Schüren, pp. 53–62.</p> <p>Beyer, I. (2014), ‚Le Passage – an archaeology of spatial transitions‘, Ubiquity: The Journal of Pervasive Media 3: 1, pp. 51–65, doi: 10.1386/ubiq.3.1.51_1</p> <p>Buczek, I. (2013) ‚Visualization Processes of the Invisible in Scientific Practice‘, Fullspace-Projektion: Mit dem 360°lab zum Holodeck (X.media.press), Springer-Verlag, Berlin Heidelberg.</p> <p>Buczek, I. (2012), ‚Augen im All – Das Making Of einer multimedialen Planetariumsshow als Pionierarbeit und Pilotprojekt in der europäischen 360° Filmproduktionsgeschichte‘. FULLSPACE-PROJEKTION- MIT DEM 360°LAB ZUM HOLODECK, Springer Verlag</p> <p>Bernhard Mendiburu: 3D Movie Making: Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen (Focal Press 2009) Adrian Pennington: Exploring 3D: The New Grammar of Stereoscopic Filmmaking (Focal Press, 2012)</p>

Bernhard Mendiburu: 3D TV and 3D Cinema: Tools and Processes for Creative Stereoscopia (Focal Press, 2011)

Holger Tauer: Stereo-3D (Schiele & Schoen, 2010)

Ray Zone: 3-D Filmmakers: Conversations with Creators of Stereoscopic Motion Pictures (The Scarecrow Press, 2005)

Institut für Immersive Medien: Jahrbuch immersiver Medien 2012: Bildräume - Grenzen und Übergänge (Schüren Verlag, 2012)

Susanne Acers: Charlotte A. Davies: Osmose und Ephémère: Zwei immersive virtuelle Umgebungen aus den Jahren 1995 und 1998 (Südwestdeutscher Verlag für Hochschulschriften, 2010)

Parfen Laszig: Blade Runner, Matrix und Avatare: Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film (Springer Verlag 2012)

Brenda Laurel: Computers as Theatre (Addison-Wesley Longman, Amsterdam, 1993)

Janet H. Murray: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (The Mit Press, 1998)

David East: Media Composer X: Professional Effects and Compositing (Cengage Learning, neueste Auflage)

Woody Lidstone: Media Composer X: Professional Picture and Sound Editing (Cengage Learning, neueste Auflage)

---

**Bemerkungen**

---

## Lehrveranstaltung: Stereografie und Immersive\_Medien Praktikum

(zu Modul: Stereografie und Immersive Medien)

<b>Lehrveranstaltungsart</b>	Praktikum	<b>Lernform</b>	Präsenz
<b>LV-Name englisch</b>	Stereography and Immersive Media Practical Training		
<b>Anwesenheitspflicht</b>	ja	<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5
<b>Teilnahmebeschränkung</b>		<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Gruppengröße</b>	12	<b>Arbeitsaufwand in Stunden</b>	150
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch/Englisch	<b>Präsenzstunden</b>	30
<b>Studienleistung</b>		<b>Selbststudiumsstunden</b>	120
<b>Dauer SL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem SL</b>	

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

<b>Prüfungsleistung</b>		<b>Prüfsprache</b>	
<b>Dauer PL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem PL</b>	
<b>Lernergebnisse</b>			
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Drehvorbereitung (Drehbuch, Moodboard, Storyboard, Drehplan)</li> <li>• Einführung in die unterschiedlichen PlugIns für Maxon Cinema 4D, Adobe After Effects und Unity3D um immersive Produktionen realisieren zu können</li> <li>• Einführung in die stereografische Kamertechnik</li> <li>• Produktion kleiner Prototypen pro Praktikum: ein 360-Video, ein 3D- Walk-Through (Unity), eine AR-Anwendung</li> </ul>
<b>Literatur</b>	<p>Beyer, I. (2015), ‚360°-Darstellungskonzepte im Wandel der Zeit‘ Institute for Immersive Media (ED) Jahrbuch immersiver Medien, Die mediatisierte Gesellschaft: Leben und Arbeiten mit immersiven Medien, Coburg: Schüren, pp. 53–62.</p> <p>Beyer, I. (2014), ‚Le Passage – an archaeology of spatial transitions‘, Ubiquity: The Journal of Pervasive Media 3: 1, pp. 51–65, doi: 10.1386/ubiq.3.1.51_1</p> <p>Buczek, I. (2013) ‚Visualization Processes of the Invisible in Scientific Practice‘, Fullspace-Projektion: Mit dem 360°lab zum Holodeck (X.media.press), Springer-Verlag, Berlin Heidelberg.</p> <p>Buczek, I. (2012), ‚Augen im All – Das Making Of einer multimedialen Planetariumsshow als Pionierarbeit und Pilotprojekt in der europäischen 360° Filmproduktionsgeschichte‘. FULLSPACE-PROJEKTION- MIT DEM 360°LAB ZUM HOLODECK, Springer Verlag</p>

Bernhard Mendiburu: 3D Movie Making: Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen (Focal Press 2009) Adrian Pennington: Exploring 3D: The New Grammar of Stereoscopic Filmmaking (Focal Press, 2012)

Bernhard Mendiburu: 3D TV and 3D Cinema: Tools and Processes for Creative Stereoscropy (Focal Press, 2011)

Holger Tauer: Stereo-3D (Schiele & Schoen, 2010)

Ray Zone: 3-D Filmmakers: Conversations with Creators of Stereoscopic Motion Pictures (The Scarecrow Press, 2005)

Institut für Immersive Medien: Jahrbuch immersiver Medien 2012: Bildräume - Grenzen und Übergänge (Schüren Verlag, 2012)

Susanne Acers: Charlotte A. Davies: Osmose und Ephémère: Zwei immersive virtuelle Umgebungen aus den Jahren 1995 und 1998 (Südwestdeutscher Verlag für Hochschulschriften, 2010)

Parfen Laszig: Blade Runner, Matrix und Avatare: Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film (Springer Verlag 2012)

Brenda Laurel: Computers as Theatre (Addison-Wesley Longman, Amsterdam, 1993)

Janet H. Murray: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (The Mit Press, 1998)

David East: Media Composer X: Professional Effects and Compositing (Cengage Learning, neueste Auflage)

Woody Lidstone: Media Composer X: Professional Picture and Sound Editing (Cengage Learning, neueste Auflage)

---

**Bemerkungen**