

Interaktion/Immersion 4D

Interaktion/Immersion 4D

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Knowledge Visualization > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-VSV-V-4040.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Interaktion/Immersion 4D
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Jonas Christen, Chris Leisi
ECTS	5 Credits
Voraussetzungen	Semester 1-3 der Vertiefung VSV
Lehrform	Übungen/Projekt
Zielgruppen	Pflichtmodul für Scientific Visualization, 4. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Studierende erhalten einen vertieften Einblick in Theorie und Praxis von Interaktion in der Wissensvermittlung. Sie kennen die Möglichkeiten unterschiedlicher Medien und deren Vor- und Nachteile (Web, Tablet, Smartphone, Virtual und Augmented Reality). Sie können Chancen und Aufwand der Produktion von interaktiven und immersiven Projekten einschätzen und verstehen die Rolle, welche sie als Wissenschaftliche Illustrator*Innen in diesem Prozess einnehmen können.
Inhalte	– Konzepte von Interaktion und Gamification – Spatial Computing (AR/VR) – Storyboarding für Echtzeit-Inhalte – Zielplattformen sowie deren Vor- und Nachteile – Aufbereitung und Export von 3D-Modellen für Echtzeit-Anwendungen – Einführung in Unity – Interaktiver Prototyp in Gruppenarbeit
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit
Termine	gemäss Unterrichtsplan
Dauer	13 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F