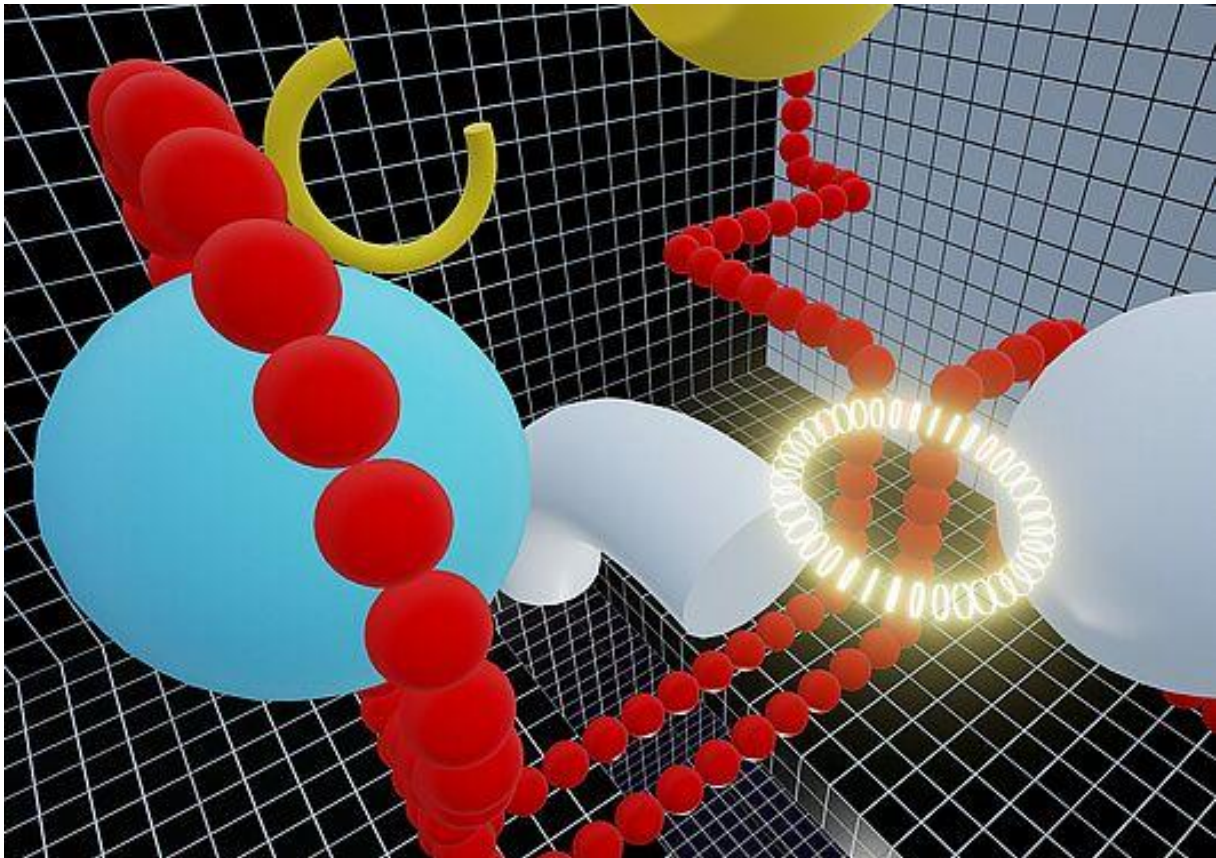


BALANCE

Prof. Bernd Hanisch



SNAG – interaktives VR-Geschicklichkeitsspiel | Robert Piehler | Bachelor Abschlussarbeit, WS 2016/2017

Es gibt eine Vielzahl von Alltagshandlungen, bei denen das Gleichgewicht, eine zentrale Rolle spielt. Eine sehr volle Tasse – ohne etwas zu verschütten – zu tragen, verlangt Geschick und ein funktionierendes Zusammenspiel zwischen mehreren Sinnen. Von Klein an justieren wir unsere Fähigkeit das Gleichgewicht zu halten: erste Gehversuche, Eierlaufen, Sackhüpfen, Stelzenlaufen, Fahrradfahren ... Und versuchen etwas durch Konzentration und fein dosierte Ausführung im Gleichgewicht zu halten: Kartenhaus, Turm zu Babel, Wippspiele ...

Multimedia | VR-Design & Multimedia Design

EK-Pflicht, Komplexes Gestalten, Master, Bachelor ab 3.Studienjahr

Gesucht werden Geschicklichkeitsspiele für Groß und Klein, für Jung und Alt, die zum Beispiel:

- einen vollen Körpereinsatz fordern,
- feinmotorische Herausforderung darstellen,
- unsere Hand-Auge-Koordination auf die Probe stellen,
- strategische Überlegungen einbeziehen,
- zur Lösung kooperatives Handeln voraussetzen,
- die Konzentration und Geschick erfordern,
- ...

Dabei soll der Focus auf **etwas** im Gleichgewicht halten liegen, wobei alternative Eingabeszenarien überlegt und umgesetzt werden können.

Bekannte Spiele können als Inspiration für die neu zu konzipierenden und zu gestaltenden Anwendungen und auch als Anregung für alternative Objekte zur Steuerung der Interaktion dienen.

Da die digitalen Szenarien aber nicht an physikalische Gegebenheiten und visuellen Erscheinungen der realen Welt gebunden sind, gilt es interessante eigenständige Gestaltungen zu kreieren, die das Spielen zu einem besonderen Erlebnis werden lassen und den Nutzer mit überraschenden Ergebnissen belohnen.

Die Interaktions- und Gestaltungsstudien sollen als Anwendungen für den Einsatz von VR-Brillen und/oder für Großbildprojektion konzipiert und prototypisch realisiert werden.

Die VR-Anwendung SNAG (Abb.) von Robert Piehler (Bachelor Abschlussprojekt WS 2016/17) ist ein Beispiel, bei dem sowohl die Hand-Auge-Koordination zur Lösung der Aufgaben als auch ein voller Körpereinsatz erforderlich ist.

Link: SNAG – ein interaktives Geschicklichkeitsspiel (burg-halle.de)

1. Projektseminar _ 04. April 2023, 09 Uhr

Normalwochen _ Projektseminar, wöchentlich jeweils Dienstag

3. Semesterwoche _ Kompaktseminar: Referate, Ideensuche, Projektansätze

12. Semesterwoche _ Erprobung, Konkretisierung und Detaillierung

15. Semesterwoche _ Präsentation, Dokumentation

Anzahl der Teilnehmer _ 8

Projektraum _ R. 205 / temporär R. 311

Art der Prüfung _ Projekt (P) _ benotet

ECTS _ 20

Anmeldung ab sofort _ per Mail an hanisch@burg-halle.de