

**Modul: Transmedia**

<b>Niveau</b>	Bachelor	<b>Stundenplankürzel</b>	TM
<b>Modulname englisch</b>	Transmedia		
<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>	7
<b>Fachsemester</b>	6	<b>Semesterwochenstunden</b>	4
<b>Dauer in Semestern</b>	1	<b>Arbeitsaufwand in Stunden</b>	210
<b>Angebotshäufigkeit</b>	SoSe	<b>Präsenzstunden</b>	60
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch	<b>Selbststudiumsstunden</b>	150

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

<b>Prüfungsleistung</b>	Portfolio-Prüfung	<b>Prüfungsprache</b>	Deutsch
<b>Dauer PL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem PL</b>	Drittelnoten
<b>Lernergebnisse</b>	<p>Dieses Modul ist eine Fortführung des Moduls Stereografie und Immersive Medien. Während in dem vorherigen Modul lediglich die Grundlagen und Prototypen erarbeitet wurden, werden hier die einzelnen Kanäle vertieft und bis zum finalen Produkt umgesetzt unter Einbindung des transmedialen Storytelling.</p> <p>Es findet eine Vertiefung in Unity3D und die Einarbeitung auf die unterschiedlichen VR-Brillen statt. Der Bereich AR und MR wird vertieft. App Generierung aus Unity3D wird eingeführt und umgesetzt. Es findet eine Einbindung der Kuppel statt und damit der Fulldomeproduktion sowie der 360° Stereo-Technik.</p> <p>Das User Experience Design wird auf das Transmedia Konzept übertragen. Touch-Points werden berücksichtigt, gestaltet und realisiert. Der Weg von flachen Onlinemedien (Websites, Apps) in die nächste räumliche Dimension unter Einbindung der genannten 360° Medienkanäle wird an eigenem Transmedia Projekt nun umgesetzt.</p>		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Stereografie und Immersive Medien		

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

<b>Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Aspekten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Verwendung geschlechtergerechter Sprache (THL-Standard)</li> <li>✓ Zielgruppengerechte Anpassung der didaktischen Methoden</li> <li>✓ Sichtbarmachen von Vielfalt im Fach (Forscherinnen, Kulturen etc.)</li> </ul>
<b>Verwendbarkeit</b>	
<b>Bemerkungen</b>	

## Lehrveranstaltung: Transmedia

(zu Modul: Transmedia)

<b>Lehrveranstaltungsart</b>	Vorlesung	<b>Lernform</b>	Präsenz
<b>LV-Name englisch</b>	Transmedia		
<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	<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>	<p>Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse und Fähigkeiten in der Konzeption, Gestaltung und Produktion stereografischer, immersiver, Echtzeit-Anwendungen.</p> <p>Vertiefung theoretischer, technischer Produktion von Immersiven Medien und deren Publishing</p> <p>Dramaturgische und filmbildnerische Richtlinien für Immersive Medien</p>
<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**

---

## Lehrveranstaltung: Transmedia Praktikum

(zu Modul: Transmedia)

<b>Lehrveranstaltungsart</b>	Praktikum	<b>Lernform</b>	Präsenz
<b>LV-Name englisch</b>	Transmedia Practical Training		
<b>Anwesenheitspflicht</b>	ja	<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	4
<b>Teilnahmebeschränkung</b>		<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Gruppengröße</b>	12	<b>Arbeitsaufwand in Stunden</b>	120
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch	<b>Präsenzstunden</b>	30
<b>Studienleistung</b>	Praktikum	<b>Selbststudiumsstunden</b>	90
<b>Dauer SL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem SL</b>	Teilnahme

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>	<p>Transmedia Konzept (Expose, Einbindung unterschiedlicher Kanäle, Drehbuch/Script pro Kanal, Moodboard pro Kanal, Storyboard/ Funktionslayout pro Kanal)</p> <p>Produktion von Prototypen pro Praktikum anhand konkreter Aufträge in den Bereichen VR, AR/MR, Fulldome, Stereo als Vertiefung.</p>
<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**