

Ausschreibung Projekt-/Thesis-Themen

Prof. Dr. Patrick Rupert-Kruse

Worldbuilding für Kulturinstitutionen (MA Projekt / MA Thesis)

Eine Grundlage für transmediales Erzählen sowohl im Unterhaltungs- und Marketingsektor als auch im Bereich des Journalismus bildet die sogenannte Storyworld – erst durch sie wird diese spezielle Form des Erzählens möglich.

Wie kann nun aber innerhalb bestehender Sammlungen oder Ausstellungen transmediales Erzählen in Kulturinstitutionen integriert bzw. implementiert werden? Hierfür gilt es zunächst einmal eine oder mehrere Storyworlds zu identifizieren und zu gestalten. Eben jene Entwicklung einer Methode zur Gestaltung von Storyworld für Kulturinstitutionen und deren Artefakte soll innerhalb dieses Projekts erarbeitet werden. Dafür soll nicht nur theoretisch, sondern auch in Kooperation mit Partner-Institutionen konzeptionell und exemplarisch gearbeitet werden.

Konzeption eines digitalen Angebots zum wissenschaftlichen Arbeiten (Projekt / Thesis)

Im ausgeschriebenen Projekt soll untersucht werden, welche Anforderungen ein digitales On-Demand-Modul zum wissenschaftlichen Arbeiten und Methoden im Bachelor MMP sowohl von Lehrenden als auch von Studierenden gestellt werden und welche Themen und Services als relevant angesehen werden, um eine geeignete Form und Struktur entwickeln zu können.

Konzept Forschungsseminar Medienkonzeption (MA Projekt)

Das Forschungsseminar im Master Medienkonzeption hat die Form eines semesterübergreifenden Seminars, in welchem Studierende in Form von Forschungsprojekten die zentralen Phänomene unserer Mediengesellschaft identifizieren, analysieren und diskutieren sollen. Unter anderem soll hier die Möglichkeit gegeben werden, kreative Ideen und Lösungen für aktuelle und zukünftige Trends und Probleme zu entwickeln, um so theoriegeleitet und kreativ zukunftsfähige Innovationen konzipieren zu können.

Eine hybride Struktur aus Online-Inhalten und Präsenz-Veranstaltungen soll den Rahmen des Moduls bilden, um eine Mischung aus allgemeinen und speziellen Informationen, on demand Angeboten usw. anbieten zu können. Hierfür soll nun im ausgeschriebenen Projekt untersucht werden, welche Anforderungen an ein solches Modul gestellt und welche Themen und Services als relevant angesehen werden, um eine geeignete Form und Struktur entwickeln zu können.

VR/AR/MR-Design (Projekt / Thesis)

Aktuell gibt es eine überschaubare Anzahl an Publikationen, die sich mit dem Design von VR- und AR/MR-Umgebungen beschäftigen. Zwischen diesen Ausführungen gibt es Ähnlichkeiten, aber auch Unterschiede. Neben dem Versuch, aus diesen Publikationen eine einheitliche Definition von VR und AR zu extrahieren, geht es bei diesem Thema vor allem um die Zusammenführung der unterschiedlichen Designrichtlinien für die Konzeption und Entwicklung von VR/AR/MR-Anwendungen. Ziel dieses Forschungsprojekts wäre es, aus unterschiedlichen Quellen Designrichtlinien für die Selektion und Manipulation von Objekten herauszuarbeiten und anhand von Beispielen zu veranschaulichen.

Location-based AR-Services im Kulturmarketing (BA Projekt / BA Thesis)

Ausgehend von einer prototypischen mobile AR-Anwendung, welche die Verwendung von Markern mit GPS-Daten kombiniert, sollen Konzepte für location-based AR-Services im Kulturmarketing am Beispiel der kultursphäre.sh erarbeitet werden.

Konzeption, Entwicklung und Implementierung eines olfaktorischen Interfaces für das LINK (Projekt)

Immersion bedeutet, dass so viele Sinne wie möglich von einem Medium gereizt werden sollten – dies ist die Vision der perfekten virtuellen Realität. Mit dem LINK wollen wir diese Immersion experimentell vorantreiben und möchten dafür ein olfaktorisches Interface nutzen, um das Erleben von VR noch zu verstärken.

Unter Nutzung theoretischer Grundlagen zur olfaktorischen Wahrnehmung, 3D-Druck, Microcomputern und Programmierung soll nun ein olfaktorisches Interface für VR im LINK konzipiert, entwickelt und unter Unity implementiert werden.

Field of Action in 360°-Filmen (BA Projekt / BA Thesis)

Im sich entwickelnden Bereich der 360°-Filme oder *virtual reality cinematics* stellt sich aktuell die Frage, ob sich die Handlung lediglich im – durch das Kino sozialisierten – gewohnten Field of View der Rezipienten abspielen sollte oder ob diese um den Rezipienten herum angeordnet sein soll. Hierfür soll zum einen durch eine empirische Untersuchung bestehender und erfolgreicher 360°-Filme herausgefunden werden, wie dort das Field of Action ausgenutzt wird, zum anderen soll ergründet werden, was die Rezipienten vom Handlungsspielraum eines 360°-Filmen erwarten.

Konzeption, Produktion und Vergleich von immersiven Videos (MA Projekt / MA Thesis)

Im sich entwickelnden Bereich der 360°-Filme oder *virtual reality cinematics* stellt sich aktuell die Frage, ob sich die Handlung lediglich im – durch das Kino sozialisierten – gewohnten Field of View der Rezipienten abspielen sollte oder ob diese um den Rezipienten herum angeordnet sein soll. Diesbezüglich soll ein VR-Film geschrieben und produziert werden, der sowohl als 360°-Video, aber auch in zwei weiteren Abstufungen (deren konkrete Gradwerte abgeleitet werden müssten) produziert wird, um anschließend innerhalb eines empirischen Settings herausfinden zu können, wie viele Gradwerte ein immersives Video notwendig besitzen muss, um beispielsweise immersiv zu sein, dramaturgisch sinnvoll umsetzbar zu sein usw.

(dieses Projekt kann auch mit *Field of Action in 360°-Filmen* kombiniert werden)