

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion

Virtual Reality Produktion					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflicht-fach Kategorie B	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)		Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Formal: Allgemeine Teilnahmevoraussetzungen für Wahlpflichtfächer	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)		- Vorlesung - (Praxisblock)	M.A. Jan Pieniak

Qualifikationsziele

Die Studierenden erwerben grundlegende Fähigkeiten medialen Content für virtuelle Realitäten zu schaffen. Dies beinhaltet die Erzeugung von visuellen dreidimensionalen Objekten im virtuellen Raum, sowie die Implementierung von binauralem Ton & Musik. Simple interaktive Elementen erlauben eine non-lineare Erzählstruktur welche auf der Basis von Binärbäumen realisiert wird. Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden fähig, eigene VR-Produktionen umzusetzen, diese über spezifizierte VR-Plattformen zu präsentieren und für Zuschauer außerhalb des virtuellen Raumes zu visualisieren.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

ie Lehrveranstaltung umfasst folgende Inhalte:

- Das Medium VR und seine Konsummöglichkeiten
- Aufbau und Struktur einer virtuellen Produktion
- Geführte interaktive Rundgänge
- 360°-Video (monoskopisch vs. stereoskopisch)
- 360°-Ton (Binauraler Ton & Ambisonix)
- Stitching und Projektion
- Interaktionsmöglichkeiten im virtuellen Raum
- Realisierung der virtuellen Elemente mittels Game-Engine (Unity)
- Dramaturgie & Erzählstrukturen in virtuellen Welten
- Sinnesreize und mögliche Manipulationen in VR
- Verzweigende Erzählstrukturen auf Basis von Binärbäumen
- Workflow & Essentielle Werkzeuge in der Postproduktion
- VFX (visual Effects)
- Finishing und Präsentation des Endproduktes
- Visualisierung der virtuellen Welt für außenstehendes Publikum

Literatur

- Jaunt Studios (2017) „The cinematic VR Field Guide“, Jaunt Inc.
- Michael Wohl (August 2017), „The 360° Video Handbook“
- Tony Parisi (2016), „Learning Virtual Reality“, O'Reilly
- Jonathan Linowes (2015), „Unity Virtual Reality Projects“, Packt Publishing
- Pieniak & Students (2015), „360°-Filmguide“ a simple guideline to start a vr production

Online Quelle: <http://360filmguide.de/>

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
M.A. Jan Pieniak	Virtual Reality Produktion	4