



INTERACTIVE
MEDIA LAB
DRESDEN

Vorstellung Bereich MT, 15.04.2015

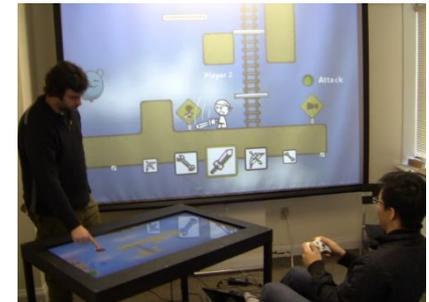
Patrick Reipschläger, Wolfgang Büschel & Ricardo Langner

Bereich Multimedia-Technologie

Komplexpraktikum Medieninformatik
im SS15 und WS15/16

Themenvorstellung

- Mensch-Computer-Interaktion am Beispiel der Entwicklung von Computerspielen mit der Zielstellung:
 - ① **praktische** Einblicke in **Game Design** und **Game Development**
 - ② Realisierung einer innovativen, attraktiven **Spieleanwendung**
 - ③ **Teamwork**-Erfahrung und soziale Kompetenz
- Folgende Aspekten bilden u. a. Schwerpunkte:
 - Interaction Design: Konzeption, Gestaltung und Implementierung von Interaktionstechniken mit mobilen Endgeräten
 - User Experience Design/Game Experience: Berücksichtigung wichtiger Faktoren wie beispielsweise die Erlernbarkeit und Verständnis, Motivation, Immersion
 - Inhaltlicher Rahmen: Game Orchestration (Game Master + Player)



Quelle: equis.cs.queensu.ca

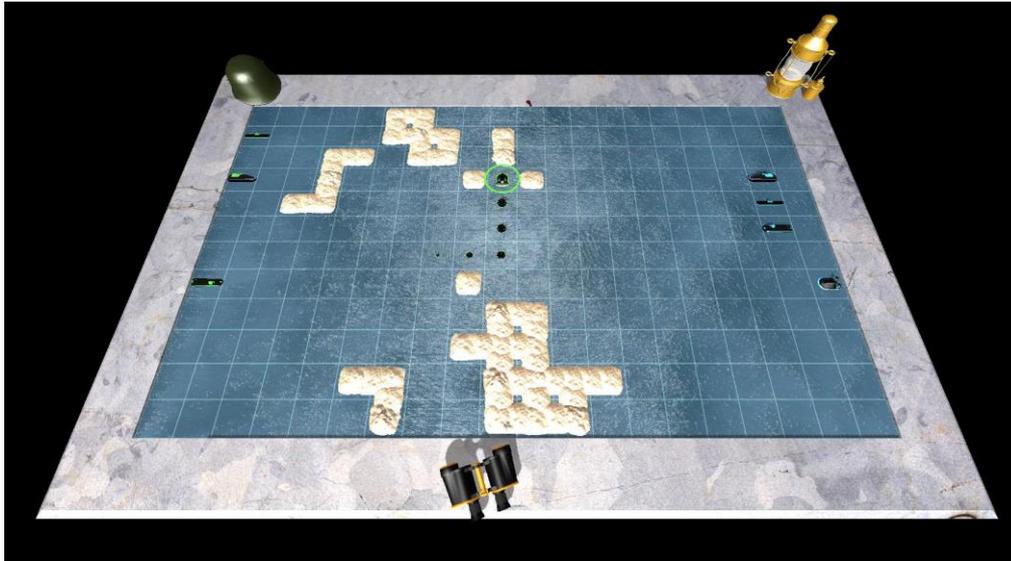


Quelle: gmdice.com

Themenvorstellung (2)

- Voraussetzungen:
 - Motivation zur intensiven und strukturierten Auseinandersetzung mit der Gestaltung interaktiver Systeme
 - Interesse an der Entwicklung von plattform-übergreifenden Anwendungen (Desktop und Mobilgeräte)
 - Begeisterungsfähigkeit und Motivation zur Teamarbeit
 - Einsatzbereitschaft und individuelle Stärken auf einem der folgenden Gebiete:
 - Funktionale Planung und Entwurf einer Anwendung
 - Gestaltung ansprechender grafischer Oberflächen
 - Programmieren, Implementieren
 - Systematisches Testen und Verbessern

Beispiele vom letzten Jahr



Durchführung über zwei Semester

Sommersemester

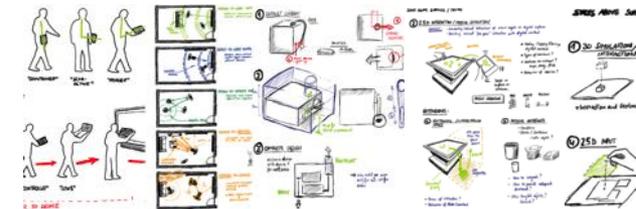
- Konzeptphase mit Workshops
 - Mischung aus Übung + Seminar
 - Workshops: Learning by Doing, Technologien kennenlernen
 - Sketching & Prototyping: Konzept- & Designideen
 - Individuelle Konsultationen
 - Präsentation von Spielkonzepten



Quelle: kairos-marketing.de

Wintersemester

- Entwicklungsphase
 - Implementierung der Spielkonzepte
 - Qualitätskontrolle: Auswertung Tests & Messungen
 - Iterative Verbesserung der Umsetzung
 - Meilenstein-orientiert (Alpha, Beta, Release)
 - Prototyping von Konzept-Alternativen



Quelle: N. Marquardt



Quelle: 2012.brightondigitalfestival.co.uk; premium.wpmudev.org

Planung (2)

- Einschreibung via jExam (vorauss. 15 Plätze)
- Für alle Eingeschriebenen:
 - **1. Veranstaltung: Montag, 20.04., 3. DS (11.10 Uhr), INF E001**
 - Organisatorisches & genaue Termin-/Zeitplanung
 - Anforderungen und Rahmenbedingungen
 - Weitere Informationen zum Thema
 - Vorbereitung Gruppenarbeit: Bildung von Teams

- **Ansprechpartner/Organisation:**
 - Ricardo Langner [ricardo.langner@tu-dresden.de] (Raum 2050)
 - Patrick Reipschläger [patrick.reipschlaeger@tu-dresden.de] (Raum 2047)
 - Wolfgang Büschel [wolfgang.bueschel@tu-dresden.de] (Raum 2050)
- **Aktuelle Informationen, Materialien und Folien auf der Webseite der Professur:**
 - http://mt.inf.tu-dresden.de/studium/lehre/ss_15/kpmi_15/kpmi_15_mt/

Fragen?



Patrick Reipschläger
patrick.reipschlaeger@tu-dresden.de

Wolfgang Büschel
wolfgang.bueschel@tu-dresden.de

Ricardo Langner
ricardo.langner@tu-dresden.de