

Proseminar: Virtuelle Präsenz



Proseminar: Virtuelle Präsenz

Ablauf (organisatorisch):

Termine

- Vorbereitung während vorlesungsfreier Zeit
- wöchentliche Vorträge während Vorlesungszeit SS 2005
- spätestens 21 Tage vor Vortrag Besprechung des Themas mit Betreuer
- spätestens 7 Tage vor Vortrag Vorlage der Folien mit ergänzenden Notizen (Stichpunkte)
- spätestens 14 Tage nach Vortrag Abgabe der Ausarbeitung

Veranstaltungsablauf

- pro Termin jeweils zwei Vorträge von ca. 30 Minuten
- anschließende Diskussion (5-10 Minuten)

Vortrag

- Präsentation über Beamer; Notebook und Beamer sind vorhanden
- Abgabe der Präsentation auf CD, Diskette oder per Mail
- Dateiformate: Microsoft PowerPoint, OpenOffice Präsentation oder PDF
- Zusatzmaterial zum Vortrag (Filme, Animationen) nach Absprache mit Betreuer

Scheinkriterien

- aktive Teilnahme
- sorgfältige und termingerechte Arbeit
- mehr als einmaliges unentschuldigtes Fehlen wird nicht toleriert

Proseminar: Virtuelle Präsenz

Ablauf (inhaltlich):

Wissenschaftliches Arbeiten

- nachweisbare, nachvollziehbare Aussagen
- Darstellung: nüchtern, sachlich (überzeugen statt überreden)
- Differenzierung zwischen eigenen und fremden Ergebnissen
- Zitate, Quellen, Auszüge klar als solche deklarieren und referenzieren
- ungekennzeichnetes Kopieren von bestehenden Texten wird nicht toleriert !

Recherche

- jeder Teilnehmer ist selbst gehalten Informationen zu recherchieren
- nach Möglichkeit aktuelle Beispiele und Themen verwenden
- bei Fragen Rücksprache mit dem Betreuer

Ausarbeitung

- Inhaltsverzeichnis, Zusammenfassung, Referenzen
- Schrift: Times (od. Times New Roman) 12 pt
- Randabstand 2,5 cm nach allen Seiten
- Bilder sagen mehr als tausend Worte
- Umfang: 10 - 12 Seiten
- Abgabe als PDF

Proseminar: Virtuelle Präsenz

Themenliste:

Perspektiven in der Science Fiction Literatur

1. William Gibson: Neuromancer
2. Neal Stephenson: Snow Crash
3. Tad Williams: Otherland

Physische Präsenz

8. Virtual Reality (Videokonferenz, Simulationen, ...)
9. Mixed Reality (Militär, Spiele, ...)

Ko-Präsenz

13. Online-Spiele (Dark Ages of Camelot, ...)
14. Collaborative Browsing (Lluna, ...)
15. Virtuelle Welten (There, SecondLife, Project- Entropia, ...)

3D-Grafik

18. OpenGL
19. Szenengraphen (VRML, Java3D)
20. Verteilte Szenengraphen

Soziale Aspekte

23. Soziale Konventionen, Einflüsse, Statusdifferenzen, ...
24. Sicherheit und Privatsphäre
25. Professional Gaming in Korea

Hardware

4. Eingabegeräte (Datenhandschuh, -anzug, Motion Capturing, ...)
5. Tricktechnik / Modellierung
6. Ausgabegeräte 1 (3D-Monitore, CAVE,)
7. Ausgabegeräte 2 (3D-Monitore, CAVE,)

Soziale Präsenz

10. Instant Messaging
11. Jabber / XMPP
12. IP-Telefonsysteme

Konsistenz

16. Klient-Server Architektur
17. Peer-2-Peer Architektur

Virtuelle Charaktere

21. Interaktion mittels Mimik, Animation
22. Interaktion mittels Gestik, Animation

Ökonomische Prozesse

26. Virtual Economies (Geldwert, Handel in und außerhalb einer VR, ...)