

STUDIERN. WISSEN. MACHEN.

## Projekt WiSe 2020/21

MM3 EDV-Nr.:	254504 (2 ECTS)	EDV-Nr.:	254508 (3 ECTS)
UK3 EDV-Nr.:	255504 (2 ECTS)	EDV-Nr.:	255508 (3 ECTS)
AM3 EDV-Nr.:	253500 (5 ECTS)		

Projektname	Projektbeschreibung
<p><u>Projektname:</u> <b>Galerie der Schatten</b></p> <p><u>Dozent:</u> <b>Uwe Schulz</b></p> <p><u>Teilnehmer:</u> maximal <b>1</b> Personen</p> <p><u>EDV-Nr</u> (zutreffende ECTS ankreuzen)</p> <p><input type="checkbox"/> 2 ECTS</p> <p><input type="checkbox"/> 3 ECTS</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 5 ECTS</p>	<p>1.) Im Rahmen des Förderprogramms „Digitale Wege ins Museum II“ des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW untersucht die Hochschule der Medien Stuttgart in Kooperation mit der Staatsgalerie Stuttgart digitale Anwendungen zur Erweiterung des Museumserlebnisses. Unter dem Titel „Artification = Kunst &amp; Gamification“, entstand der VR-Prototypen „Galerie der Schatten“. Im Rahmen einer empirischen Forschung soll der Studierende eine Vergleichsstudie (Print/Web und VR) für die interaktive Anwendung „Galerie der Schatten“, umgesetzt und für eine Conference Dokumentieren.</p> <p>2.) Erworbene fachliche und personale Kompetenzen nach Abschluss des Projektes</p> <p><b>a) Wissen</b> <i>Der Studierende verfügen nach Abschluss des Projektes ein detailliertes und spezialisiertes Wissen im Bereich Web / Print und VR Anwendungen in einer empirischen Vergleichsstudie</i></p> <p><b>b) Fertigkeiten</b> <i>Der Student ist in der Lage, die erworbenen Methoden zur Formulierung und Lösung komplexer Aufgabenstellungen im Bereich Experience Design erfolgreich einzusetzen, kritisch zu hinterfragen und bei Bedarf auch weiter zu entwickeln und im Rahmen einer wissenschaftlichen Veröffentlichung zu formulieren.</i></p> <p><b>c) Sozialkompetenz</b> <i>Durch die Zusammenarbeit mit Forschern der Staatsgalerie Stuttgart erwirbt der Studierende Team- und Kommunikationsfähigkeit, Zeit- und Wissensmanagement und Planungskompetenz um Führungsverantwortung zu übernehmen.</i></p> <p><b>d) Selbstständigkeit</b> <i>Der Studierende ist in der Lage, benötigte Informationen zu identifizieren, zu finden und zu beschaffen.)</i></p>