

Projekt Medienmaster WiSe 2023/24

AV3: 253500 (5 ECTS)

Projektname	Projektbeschreibung
<u>Projektname:</u> The Jam – 2.0 <u>Ansprechpartner:in:</u> Prof. Dr. Frank Melchior <u>E-Mail des Ansprechpartner:in:</u> melchior@hdm-stuttgart.de <u>Teilnehmer:innen:</u> Max. 3 Personen <u>EDV-Nr:</u> ☐ 2 ECTS ☐ 3 ECTS ☒ 5 ECTS (zutreffende ECTS ankreuzen)	Im Projekt <i>The Jam 2.0</i> soll eine interaktive Klanginstallation für eine öffentliche Präsentation weiterentwickelt werden. Dabei soll Rezipient*Innen die Möglichkeit geboten werden, spielerisch und ohne besondere musikalische oder technische Vorkenntnisse ein vorproduziertes Musikstück in Echtzeit verändern und manipulieren zu können. Auf Basis des im Sommersemester 2023 entwickelten Masterprojekts „The Jam“ soll die Interaktivität und die User Experience verbessert werden. Dafür werden verschiedene Motion-tracking Sensoren (Leap Motion Sensor und Xbox Kinect Kamera) implementiert und evaluiert. Des Weiteren sollen explorativ weitere Ansätze zur Verbesserung der User Experience und des technischen Systems entwickelt werden. Erworbene fachliche und personale Kompetenzen nach Abschluss des Projektes ... a) Wissen Die Teilnehmer verfügen nach Abschluss des Projektes ein detailliertes und spezialisiertes Wissen im Bereich Motion-tracking und Sensordatenverarbeitung. b) Fertigkeiten Die Teilnehmer sind in der Lage technische interaktive Systeme zu evaluieren und hinsichtlich Interaktion und User Experience zu optimieren. c) Sozialkompetenz Die Studenten erwerben fundamentale Soft Skills wie Team- und Kommunikationsfähigkeit, individuelles Zeit- und Wissensmanagement. d) Selbstständigkeit Die Studenten sind in der Lage, benötigte Informationen und mögliche technische Lösungen zu identifizieren, zu bewerten und zu implementieren.

Bei Interesse, bitte direkt die Ansprechpartner:innen per Email kontaktieren.