

<b>Foundations of Interactive Story Telling</b>							Modulnummer: ME-804.09													
<i>Foundations of Interactive Story Telling</i>																				
<b>Master</b> Pflicht/Wahl <input type="checkbox"/> Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Basis <input type="checkbox"/> Ergänzung <input checked="" type="checkbox"/> Sonderfall <input type="checkbox"/>				<b>Zugeordnet zu Masterprofil</b> <table border="0"> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">Basis</td> <td style="text-align: right;">Ergänzung</td> </tr> <tr> <td>Sicherheit und Qualität (SQ)</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>KI, Kognition, Robotik (KIKR)</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Digitale Medien und Interaktion (DMI)</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table>						Basis	Ergänzung	Sicherheit und Qualität (SQ)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	KI, Kognition, Robotik (KIKR)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Digitale Medien und Interaktion (DMI)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Basis	Ergänzung																		
Sicherheit und Qualität (SQ)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
KI, Kognition, Robotik (KIKR)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		
Digitale Medien und Interaktion (DMI)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																		
Modulbereich: Angewandte Informatik Modulteilbereich: 804 Medieninformatik																				
Anzahl der SWS		V	UE	K	S	Prak.	Proj.	$\Sigma$	Kreditpunkte: 6	Turnus i.d.R. unregelmäßig angeboten										
		0	0	4	0	0	0	4												
Formale Voraussetzungen: -																				
Inhaltliche Voraussetzungen: -																				
Vorgesehenes Semester: ab 1. Semester																				
Sprache: Englisch																				
Ziele: Die Studierenden verfügen über: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick über das Wissensgebiet "Story Telling"</li> <li>• Fähigkeit zu eigenständiger Recherche, Darstellung und Beurteilung von Literatur in diesem Gebiet</li> <li>• Fähigkeit zur Präsentation und Beurteilung von Software zum Story Telling</li> <li>• Fähigkeit zur Beurteilung von Software vor dem Hintergrund von Ergebnissen diverser Disziplinen wie Literaturwissenschaften</li> <li>• Fähigkeit zur Anwendung von Usability-Kriterien</li> <li>• Fähigkeit zum Schreiben eines wissenschaftlichen Aufsatzes in englischer Sprache im Konferenzformat (ACM)</li> </ul>																				
Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> <li>• What is story telling?</li> <li>• Screen Writing</li> <li>• Non-linear stories - structure and interactivity</li> <li>• Story Telling in different cultures</li> <li>• Story Telling architectures in computer science</li> <li>• Interactivity in Story Telling</li> <li>• Narration Engines</li> <li>• Authoring</li> <li>• Plot and characters</li> </ul>																				

Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.):

- Aristoteles (2007). Poetik. Übersetzung und Kommentar von Arbogast Schmitt. Berlin, D: Akademie-Verlag.
- Braun, Norbert (2002). Automated Narration – the Path to Interactive Storytelling In: Work-shop on Narrative and Interactive Learning Environments. Edinburgh, Scotland, 2002.
- Cavazza, Marc, Charles, Fred & Mead Steven J. (2001). Characters in Search of an Author: AI-Based Virtual Storytelling. In: Virtual storytelling : using virtual reality technologies for storytelling. Avignon, 27-28 September 2001, pp. 145-154.
- Cavazza, Marc & Pizzi, David (2006). Narratology for Interactive Storytelling: A Critical Introduction. In: Göbel, St., Malkewitz, R. & Iurgel, I.. (Eds.) TID-SE, Third International Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment. Berlin, D: Springer, Berlin. pp. 72 - 83.
- Crawford, Chris (2004). Chris Crawford on Interactive Storytelling. Berkeley, USA: New Riders.
- Field, Syd (2008). The Screenwriters Workbook : Exercises and Step-by-step Instructions for Creating a Successful Screenplay. New York, USA: Delta.
- Spierling Ulrike, Grasbon, Dieter, Braun, Norbert, Iurgel, Ido (2002). Setting the scene; playing digital director in interactive storytelling and creation; In: Computers and Graphics 26 (2002), Nr.1, S.31-44. Darmstadt; Zentrum für Graphische Datenverarbeitung
- Mateas, Michael & Stern, Andrew (2003). Integrating plot, character and natural language processing in the interactive drama Façade. In: Göbel, St., Braun, N., Spierling, U., Dechau, J. & Diener, H. (Eds.) TIDSE, 1st International Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment. Stuttgart: Fraunhofer Verlag.

Form der Prüfung:

Präsentation eines Themas und zugehöriger Software als Gruppenarbeit, Schreiben eines wissenschaftlichen Papers in Einzelarbeit

Arbeitsaufwand	Präsenz	56 h
	Vortrag vorbereiten/Ausarbeitung schreiben	124 h
	Summe	180 h

Lehrende:  
Prof. Dr. H. Schelhowe

Verantwortlich:  
Prof. Dr. H. Schelhowe