

# Global Campus Studio



## Über das Projekt:

- internationale Kooperation zweier Universitäten
- Semesterprojekt
- Kennenlernen internationaler Projektarbeit & Prozesse
- Auseinandersetzung mit aktuell brisanten Themen
- Nutzung aktueller Technologie

## .. bedeutet konkret:

- drei gemischte Teams entwickeln drei Konzeptionen
- Thema: Klimawandel
- Entwicklung einer Konzeption für eine Anwendung in VR
- Weiterführung der Projekte nach Abschluss der Vorlesungszeit kanadischer Studierender

Team 1

# “Waste World”

## VR Interaktionskonzept

- **Thema:**
  - Probleme und Auswirkungen des Klimawandels in Städten
  - Problematik des Plastikkonsums
- **Technik:**
  - HTC Vive
  - Konzeptvideo mithilfe von Tilt Brush
- **Konzept:**
  - Bedienung der Controller und mögliche Interaktionen in der Anwendung

Team 3

# VR Interaktionskonzept “Breakout”

## Ausarbeitung eines Interaktionskonzepts

- **Thema:**
  - Einfluss von Unternehmen auf das Klima
  - Auswirkung von Waldbränden
- **Technik:**
  - HTC Vive, Unreal Engine
  - Konzeptvideo mithilfe von Tilt Brush und der Unreal Engine
- **Konzept:**
  - Bedienung der Controller und mögliche Interaktionen in der Anwendung
  - mögliches Design von fertigem Produkt

Team 2

# “VR Climate Change”



## Projektvorstellung

### Thema

- Klimawandel im Jahr 2050
- Verantwortung: von Unternehmen, Politik & persönlich

### Konzept

- Escape-Adventure-Game in VR
- Klimawandel und Folgen spielerisch und immersive vermitteln

### Umsetzung

- Bau und Programmierung mit der UNREAL ENGINE
- Infinity Designer, Photoshop ...
- Organisation: KanbanFlow, Discord, GoogleDrive, WhatsApp, Ergebnis-Protokolle

