

Foundations of Interactive Story Telling								Modulnummer:	
<i>Foundations of Interactive Story Telling</i>									
Bachelor Pflicht <input type="checkbox"/> Winf-Schwerpunkt-Pflicht <input type="checkbox"/> Winf-Schwerpunkt-Wahlpflicht <input type="checkbox"/> Winf-Wahl <input type="checkbox"/>				Schwerpunkt Computational Finance <input type="checkbox"/> E-Business <input type="checkbox"/> IT-Management <input type="checkbox"/> Logistik <input type="checkbox"/>					
Anzahl der SWS	V	UE	K	S	Prak.	Proj.	Σ	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"> • Überblick über das Wissensgebiet "Story Telling" • Fähigkeit zu eigenständiger Recherche, Darstellung und Beurteilung von Literatur in diesem Gebiet • Fähigkeit zur Präsentation und Beurteilung von Software zum Story Telling • Fähigkeit zur Beurteilung von Software vor dem Hintergrund von Ergebnissen diverser Disziplinen wie Literaturwissenschaften • Fähigkeit zur Anwendung von Usability-Kriterien • Fähigkeit zum Schreiben eines wissenschaftlichen Aufsatzes in englischer Sprache im Konferenzformat (ACM) 									
Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> • What is story telling? • Screen Writing • Non-linear stories - structure and interactivity • Story Telling in different cultures • Story Telling architectures in computer science • Interactivity in Story Telling • Narration Engines • Authoring • Plot and characters 									

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