

Modulbezeichnung	Foundations of Interactive Story Telling								
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. H. Schelhowe								
Modulart	Pflicht/Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht <input type="checkbox"/>								
Spezialisierungsbereich									
Dauer des Moduls	1 Semester								
Kreditpunkte	6 CP								
Arbeitsaufwand	<table> <tr> <td>Berechnung des Workloads</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Präsenz</td> <td>56 h</td> </tr> <tr> <td>Vortrag vorbereiten/Ausarbeitung schreiben</td> <td>124 h</td> </tr> <tr> <td>Summe</td> <td>180 h</td> </tr> </table>	Berechnung des Workloads		Präsenz	56 h	Vortrag vorbereiten/Ausarbeitung schreiben	124 h	Summe	180 h
Berechnung des Workloads									
Präsenz	56 h								
Vortrag vorbereiten/Ausarbeitung schreiben	124 h								
Summe	180 h								
Turnus des Moduls	i.d.R. unregelmäßig angeboten								
Voraussetzung für die Teilnahme	Keine <input checked="" type="checkbox"/> Folgende								
Lehr- und Lernformen	Seminar <input type="checkbox"/> Vorlesung <input checked="" type="checkbox"/> Tutorium <input checked="" type="checkbox"/> Praktikum <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/>								
Lernziele	<p>Die Studierenden verfügen über:</p> <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) 								
Lerninhalte	<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 								
Prüfungsformen	Präsentation eines Themas und zugehöriger Software als Gruppenarbeit, Schreiben eines wissenschaftlichen Papers in Einzelarbeit								

Literatur

- 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 Gra-phics 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.