

# Capturing Immersive Narratives

Wie beeinflussen neue Technologien die Art und Weise, wie Geschichten erlebt und erzählt werden?



Vorbereitungszeit: 10h      Workshop-Dauer: 2 Tage      Lehrende: 2 Dozent\*innen      Teilnehmende: 24      Digitale Kompetenz

Im Workshop „Capturing Immersive Narratives“ untersuchten Studierende der Fakultät für Design die ästhetischen und kreativen Möglichkeiten digitaler Werkzeuge im Storytelling. Unter der Leitung von Kathrin Hunze, Mariam Rafehi und Franziska Schreiber und unterstützt von InKüLe tauchten die Teilnehmenden in Technologien wie 3D-Scanning, volumetrische Videos und Virtual Reality (VR) ein. Ziel war es, durch digitale Erzählformen neue Perspektiven auf die reale Welt zu gewinnen.

In praktischen Übungen und reflektierenden Diskussionen schufen die Studierenden digitale Artefakte und entwickelten immersive VR-Umgebungen. Sie entdeckten, wie digitale Werkzeuge die Geschwindigkeit und Tiefe ihres kreativen Prozesses beeinflussen und neue Wege zur Ideenfindung eröffnen. Gleichzeitig wurde deutlich, dass eine Kombination aus analogen und digitalen Techniken nach wie vor wichtig ist, um eine ausgewogene kreative Arbeit zu gewährleisten. Der Workshop konzentrierte sich somit auf das Potenzial und die Herausforderungen digitaler Technologien im Kunst- und Designprozess und ermutigte die Studierenden, diese Werkzeuge kritisch zu nutzen.

## TECHNOLOGIE

- 6 iPads
  - 12 *Oculus Quest* VR-Headsets
  - 6 Gaming-Laptops
  - 6 externe Festplatten mit USB-C-Anschluss
  - 6 Verlängerungskabel mit mehreren Steckdosen
  - Unity 3D-Software* (Version 2021.3. 13f1)
- Polycam App



## RESSOURCEN

- [Unity 3D Educator License](#) →
- [Unity 3D Editor Tutorial](#) →
- [Package Manager Tutorial](#) →
- [Unity Character Controller Tutorial](#) →
- [Unity Recorder Tutorial](#) →
- [Vogram Plugin for Unity](#) →



## WORKSHOP DOKUMENTATION

### SETUP

#### 1 Software-Installation & Vorbereitung

*Unity 3D* in Version 2021.3.13f1 auf allen Laptops installiert.  
Projektvorlage mit Recorder, Character Controller und Vogram Plugin vorbereitet.

#### 2 Projektzugang

Vorlage lokal auf alle Geräte kopiert und in *Unity Hub* eingebunden

#### 3 App-Setup und Dateitransfer

Installation von *Polycam* und *Vogram* auf den iPads

#### 4 Workflow für Offline-Transfer

iPad → Gaming-Laptop → externe Festplatte → Gaming-Laptop

### WORKSHOP-STRUKTUR

#### Tag 1: 3D-Scanning & Erkundung des öffentlichen Raums

##### 1 Einführung & Kontextualisierung

Vorstellung des Workshop-Themas und der Ziele im Bereich digitaler Kompetenz.  
Diskussion über architektonisches Scannen sowohl als analytisches als auch als kreatives Werkzeug.

##### 2 Scannen in Gruppen

Die Studierenden bilden Teams von 3-4 Personen und nutzen iPads, um räumliche Segmente am Mehringplatz zu scannen. Der Fokus liegt auf großen, zusammenhängenden Strukturen und Texturen.

##### 3 Scan-Review & Diskussion

Vorstellung der Scans direkt vor Ort in einem Open-Air-Setup. Die Studierenden diskutieren ihre Arbeitsprozesse sowie die erfassten architektonischen Qualitäten.

##### 4 Reflexion & Ideen

Sammeln von Erkenntnissen und Ideen, wie die erfassten Daten kreativ mit AR erweitert werden können. Die Ideen werden auf einem Whiteboard oder digitalen Board dokumentiert.

#### Tag 2: AR-Prototyping & Augmentierte Interventionen

##### 1 Einführung in AR-Tools

Kurzer Überblick über *Spark AR Studio* und AR-Marker. Vorstellung von Beispielen sowie Demonstration eines einfachen Workflows.

##### 2 Bearbeiten & Exportieren von Modellen

Die Studierenden bearbeiten ihre 3D-Modelle in Blender (Geometrie vereinfachen, Texturen anwenden) und exportieren sie anschließend in den Formaten .fbx/.glb.

##### 3 AR-Integration

Mit *Spark AR* verknüpfen die Studierenden ihre 3D-Inhalte mit visuellen Markern (z. B. Gesichtern, Logos, QR-Codes). Anschließend Vorschau und Tests direkt auf mobilen Geräten.

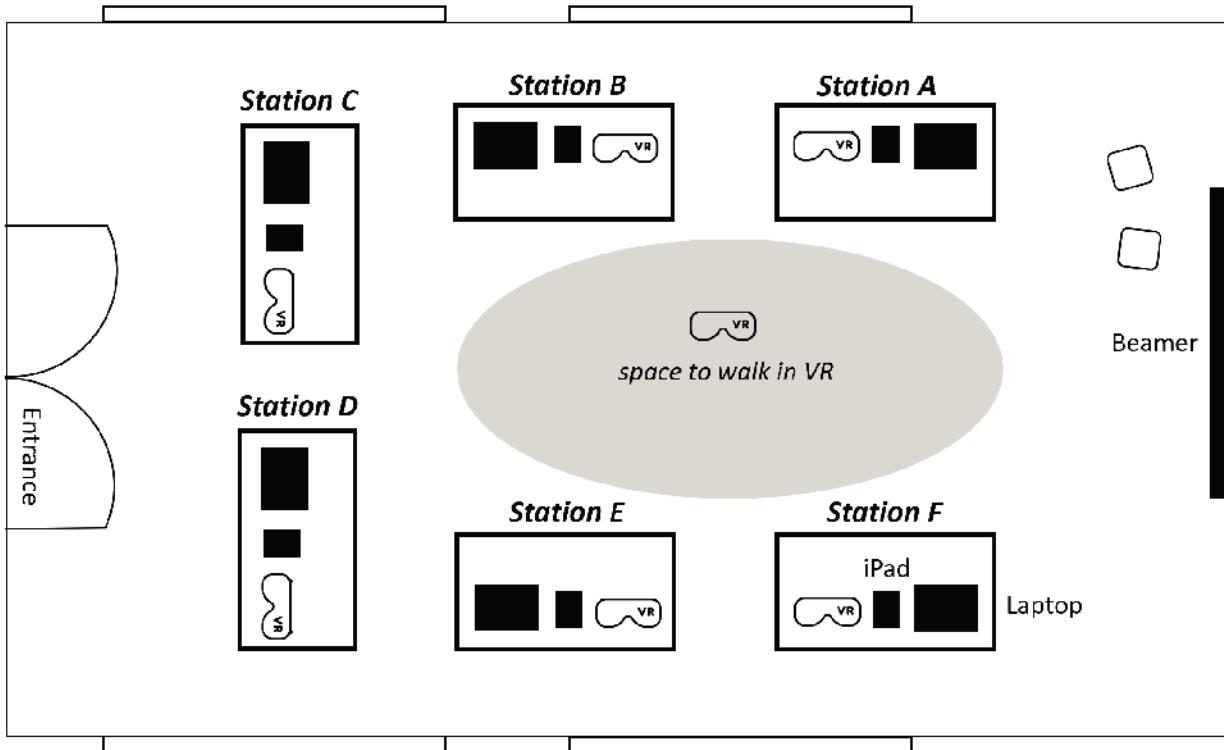
##### 4 Testen & Teilen

Die Studierenden erproben ihre AR-Erfahrungen vor Ort. Sie werden dazu angeregt, Links oder QR-Codes miteinander zu teilen und Überschneidungen zwischen den Projekten zu erkunden.

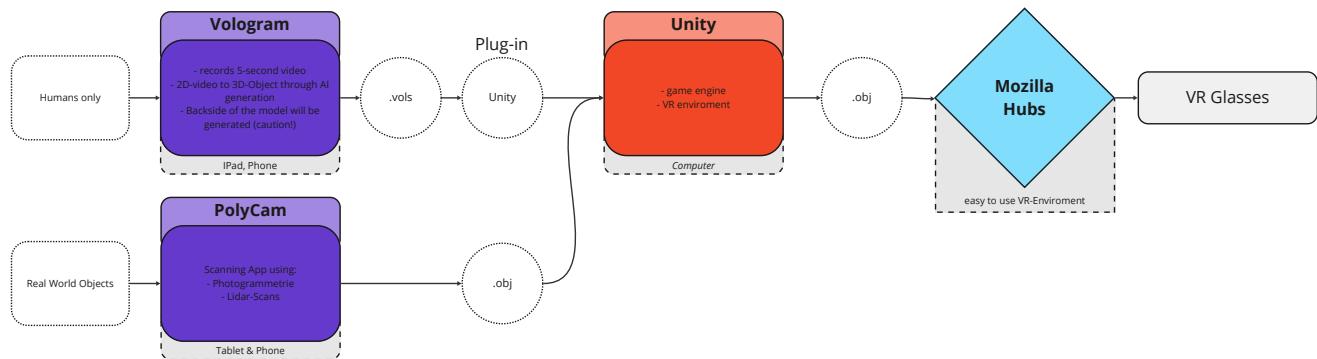
##### 5 Gruppenreflexion

Abschluss mit einer gemeinsamen Diskussion: Was hat funktioniert? Was hat überrascht? Wie lassen sich die Techniken in persönliche oder akademische Projekte integrieren?

## RÄUMLICHES SETUP



## ARBEITSABLAUF



## PÄDAGOGISCHE ERFAHRUNGSGESTALTUNG

### Konkrete Erfahrung

Die Studierenden machten erste praktische Erfahrungen mit 3D-Scanning und Augmented Reality, indem sie selbstständig Objekte scannten und so ein grundlegendes Verständnis für die Technologien entwickelten.

### Aktive Experimentierung

Durch das Testen ihrer AR-Kreationen im realen Raum experimentierten die Studierenden mit hybriden Darstellungsformen und erforschten die Potenziale und Grenzen digitaler Medien.

### Reflektierende Beobachtung

In anschließenden Diskussionen und Reflexionsformaten analysierten die Teilnehmenden ihre Scanning-Erfahrungen, erkannten Herausforderungen und verknüpften ihre Beobachtungen mit weiterführenden Konzepten.

### Abstrakte Konzeptualisierung

Durch das Übertragen eigener Texturen und Bewegungsmuster in die VR-Welt erprobten sie neue Formen des kreativen Ausdrucks.