

Pixel to Polygons - Von der Idee zum VR-Prototypen

Der Workshop vermittelt Grundlagen der 3D-Prototypenerstellung und integriert moderne Virtual Reality – Technologien in einen praxisnahen Prozess. Die Teilnehmenden lernen, wie man mithilfe von KI-Tools, Scanning-Technologien und der Unreal Engine (UE) in kurzer Zeit überzeugende virtuelle Räume erschafft, die funktionalen und gestalterischen Anforderungen in angewandten Kontexten entsprechen. Neben der technischen Umsetzung liegt ein besonderer Fokus auf Environmental Storytelling: Es wird verdeutlicht, wie Raumgestaltung gezielt genutzt werden kann, um Inhalte emotional zu vermitteln und Geschichten erlebbar zu machen.

Inhalte und Lernziele:

- Erstellung einfacher 3D-Modelle mithilfe von KI-Tools und/oder 3D-Scanning
- Aufbau einer Testumgebung in Unreal Engine
- Erste Schritte im Bereich XR (AR/VR) und deren Potenziale im Prototyping
- Grundlagen von Environmental Storytelling für immersive Raumgestaltung
- Teamarbeit in gemeinsamen Repositories (Git): Praktisches Arbeiten an einem kollaborativen Projekt
- Verständnis dafür, wie man in kurzer Zeit überzeugende Prototypen für Präsentationen oder erste Tests mit Kund*innen erstellt Anwendungsmöglichkeiten für Prototypen in Design, Medien, Industrie und Lehre

Voraussetzungen für Teilnehmende

- Eigener Laptop (idealerweise mit Unreal Engine installiert)
- Github-Konto (Zugang zu Github für das Arbeiten mit dem Repository)
- Bereitschaft zur Arbeit im Team und zur kreativen Problemlösung
- Offenheit für neue digitale Tools