

**BMS.HTWG.SL.PROJEKT**

# BMS.HTWG.SL.PROJEKT

BetonMarketingSüd.HochschuleTechnikWirtschaftGestaltungKonstanz.SecondLife.Projekt

Ein Semesterprojekt der Studiengänge Architektur, Informatik und Kommunikationsdesign der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Gestaltung Konstanz im Winter-Semester 2007/2008.



## EDITORIAL **Die Projektleiter Prof. J. Wickert und Prof. L. Schenk.**

Das hier vorliegende Buch dokumentiert die Entstehungsgeschichte und das Ergebnis des Second Life Auftritts, der an der Hochschule für Wirtschaft, Technik und Gestaltung für die BetonMarketing Süd GmbH realisiert wurde. Die BetonMarketing Süd GmbH ist als Marketing- und Informationsinstrument für die Imageförderung moderner Baustoffe zuständig und bedient sich in der Kommunikation vielfältiger Kanäle. In einer virtuellen 3-D Welt mit Landschaften, Inseln, Städten, Architekturen und künstlichen Figuren wie Second Live spielt virtuelles Bauen eine wesentliche Rolle. Second Life wird von Global Marken wie Adidas, Toyota und Coca-Cola – aber auch lokal von z.B. Berlin und Baden-Württemberg – für Marketingaktivitäten genutzt. Der Second Live Auftritt der BetonMarketing Süd GmbH sollte in diesem Umfeld konzeptionell und technisch den höchsten Anforderungen entsprechen.

An diesem Semesterprojekt waren Bachelor und Masterstudierende sowie Professoren der Studiengänge Architektur-, Informatik- und Kommunikationsdesign beteiligt. Dabei wurden die Ideen zu Konzept und Gestaltung in interdisziplinären Teams erarbeitet. Das Projekt, die Köpfe die dahinter stecken, viele Details und alternative Gestaltungsansätze können in diesem Buch kennen gelernt werden. Die Zusammenarbeit so vieler Beteiligter war Herausforderung und Chance sowie die Grundlage dieses erfolgreichen Realprojekts.

Wir wünschen virtuell ein ganz reales Vergnügen!



EDITORIAL **Interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Informatikern unter der Leitung von Prof. Dr. J. Neuschwander.**

Die Informatik hat heute sehr weitreichend in alle Bereiche unseres Lebens eingegriffen. Insbesondere aber auch im Bereich der Medien und des Designs ist Informatik in den verschiedensten Ausprägungen nicht mehr wegzudenken.

Das Interfacedesign, wie es von Kommunikationsdesign [KD] an der HTWG Konstanz praktiziert wird, hat essentielle Überschneidungen mit Teilgebieten der technischen Informatik. Da lag es nahe, sich über mögliche gemeinsame Projekte einmal intensiver zu unterhalten.

Basierend auf einem solchen Gedankenaustausch zwischen Jo Wickert und Jürgen Neuschwander entstand dann die Idee, solche gemeinsamen Projekte mit Studierenden des Kommunikationsdesign und der Informatik durchzuführen. Im WS 07/08 war es das Second Life-Projekt von KD, was als möglicher Start umgesetzt werden konnte.



## EDITORIAL **Der Projekt-Tutor Tim Laube über Second Life.**

Das Zeitalter des 3D-Internets hat begonnen. In naher Zukunft werden wir uns an unserer Urlaubsort umschauen können, bevor wir dort ankommen. Wir werden ein ganz neues Shoppinggefühl erleben, welches einem echten Einkaufsbummel in einer Großstadt nahe kommt. Studenten werden sich Vorlesungen von verschiedenen Universitäten auf der ganzen Welt ansehen können, ohne ihr Wohnheim zu verlassen. Wir werden unsere Häuser kollaborativ in einer virtuellen 3D-Welt konzipieren und sie mit Möbeln, Elektronik und Pflanzen einrichten, bevor ein echter Stein bewegt wird. Anschließend werden wir Klima-, Licht-, Energie-, und Sicherheitssysteme im eigenen Heim mit Hilfe des virtuellen Abbildes auf unserem Handy steuern können, egal wo wir uns real befinden. Dies sind nur ein paar kleine Beispiele davon was sicher kommen wird.

Wenn die 3D-Welten wie Second Life optimiert werden und es zudem plattformübergreifende Standards geben wird, dürfte es kein Halten mehr geben. Es ist klar, daß wir momentan noch in den Kinderstiefeln stecken, doch die echte Welt hat auch mindestens sieben Tage gebraucht um sich zu entwickeln. Höchste Zeit also für eine Hochschule wie die HTWG-Konstanz sich in die neue, virtuelle Welt zu begeben um die neuen Möglichkeiten zu erfahren und zu entdecken.

In Second Life wird das Wort „kollaborativ“ groß geschrieben. Nicht der einzelne User steht hier im Vordergrund, sonder das „Wir-Gefühl“, der Gedanke, gemeinsam an etwas Großem zu arbeiten. Und genau daran wollen wir anknüpfen, mit einem interdisziplinäre Hochschulprojekt, welches gleichzeitig von Studenten aus den drei Fachrichtungen Kommunikationsdesign, Architektur und Informatik umgesetzt wird.



# Inhalt.

## Recherche.

- 016 Geeignete Grundstücke für unseren Auftritt
- 017 Informationen zum Landkauf
- 018 Hochschulen und ihre Aktivitäten
- 020 Drei der coolsten Orte
- 021 Reale und virtuelle Architektur
- 022 Markenauftritte
- 023 Importmöglichkeiten
  
- 025 Essenz

## Alles über Beton.

- 028 Wie wirkt Beton?
- 029 Was passiert ohne Beton?
- 030 Eigenschaften von Beton.
- 031 Vorteile und Nachteile.
- 032 Zielgruppe des Auftritts.
- 033 Bester Bauplatz.
  
- 035 Essenz

## Main Idea.

- 038 Main Idea 1
- 039 Main Idea 2
- 040 Main Idea 3
- 041 Main Idea 4
- 042 Main Idea 5
  
- 044 Essenz

## Konzeptidee.

- 048 Konzeptidee 1
- 050 Konzeptidee 2
- 052 Konzeptidee 3
- 054 Konzeptidee 4
  
- 056 Essenz

## Präsentation.

060	Gestaltung der Präsi
061	Einführung in SL
062	Produktion eines Introfilms
063	Plattformen des Konzepts ausarbeiten.
064	Ausarbeitung des BetonMarketing-Raums
066	Ausarbeitung der Grundplattform
071	Informatikbereich
072	Der Tag der Präsentation
075	Essenz

## Produktion.

078	Projekt-Leitung
082	Die Grundplattform
086	Die Plattform des Haus fürs Leben
090	Die Beton in der Welt Plattform
092	Die Informationsplattform
094	Die Stuhlplattform
096	Die Chill Out-Plattform
098	Die Ökologieplattform
100	Die Technologieplattform
102	Die Informatik der Grundplattform
104	Die Informatik der Plattform des Haus fürs Leben
105	Die Informatik der Ökologieplattform
106	Die Informatik der Grund- und Technologie-Plattform
108	Der Blog und die Blogplattform
110	Das Buch
112	Essenz

## Interview mit ...

132	Raphael Arnold als	Run11 Abramovic	133	Thomas Kraus als	aTom Akroyd
134	Sandra Andryk als	Challine Aluveaux	135	Nikolai Solovev als	Vermond Ferrentino
136	Cecilia Dannibale Palmer als	Pequenina Flores	137	Janine Horn als	JH Hastings
138	Fabian Bernhardt als	Locke Jaxxon	139	Nina Martens als	Trude Kowalski
140	Lais Benoit als	Lilla Lovenkraft	141	Sebastian Marx als	Mippo Mopp
142	Yvonne Merkt als	Yell Myoo	143	Caroline Diop als	Mai Okumura
144	Caroline Blana als	Terry Padgett	145	Daniel Deplano als	Maso Sadofsky
146	Michaela Erlenwein als	Merle Santos	147	Sarah Kirschstein als	Nemesis Sawson
148	Andreas Rothen als	Modulor Silverspar	149	Michele Bevivino als	Eliot Troncon
150	Dimitar Dimitrov als	Tervel Vendetta	151	Saliha Durmus als	Salina Villiers
152	Patrick Weber als	Pid Whitehead	153	Aurelien Fontalive als	Sanji Yumako

# Recherche.

Für eine Grundkenntnis in Second Life und dessen Möglichkeiten wurden sieben Recherchethemen vorgegeben.

## RECHERCHE Geeignete Grundstücke für unseren Auftritt

**Welche Bedingungen muss das Grundstück erfüllen?** Es sollte ein deutschsprachiger Raum von gutem Ruf sein, der auch außerhalb von Second Life Bekanntheit genießt. Die benachbarten Unternehmen sollten wenn möglich ein ähnliches Klientel ansprechen, ohne dabei mit unserem Auftritt in Konkurrenz zu treten. Umgekehrt stellen auch Verkäufer und Nachbarn Anforderungen was etwa das Thema des Auftritts oder bauliche Einschränkungen betrifft. So sind etwa auf einigen Sims schwebende Objekte nicht erwünscht. Manche Gegenden widmen sich hauptsächlich Freizeit und Vergnügen, während anderswo der Schwerpunkt auf Firmenauftritte oder privates Wohnen gelegt wird. Hier galt es die passende Umgebung für BetonMarketing Süd zu finden.



**Welche Einschränkungen gibt es?** Umgekehrt stellen auch Verkäufer und Nachbarn Anforderungen was etwa das Thema des Auftritts oder bauliche Einschränkungen betrifft. So sind etwa auf einigen Sims schwebende Objekte nicht erwünscht. Manche Gegenden widmen sich hauptsächlich Freizeit und Vergnügen, während anderswo der Schwerpunkt auf Firmenauftritte oder privates Wohnen gelegt wird. Hier galt es die passende Umgebung für BetonMarketing Süd zu finden.

1 Der offizielle „Land Store“ der Firma Linden Lab.  
2 Werbebanner für Grundstücke auf dem Apfelland Sim.

1 Infotafel mit Einzelheiten zu Preis und Größe der Fläche.  
2 Die gelben Flächen markieren zum Verkauf stehende Grundstücke.

## RECHERCHE Informationen zum Landkauf

**Kaufvoraussetzungen?** Um Land direkt bei Linden Lab zu kaufen benötigt man einen Premium Account. Besitzt man keinen, kann man Premium Usern Land abkaufen oder anmieten. Um einen eigenen Sim (65 .000 m<sup>2</sup>) zu kaufen ist ein Premium Account nötig.

**Wie finde ich ein geeignetes Stück Land?** Als Premium User hat man die Möglichkeit im SL Auktion House das Land seiner Wahl zu ersteigern oder im Land Store direkt bei Linden Lab zu kaufen. Außerdem kann man genau wie der normale User auf die Suche nach Land gehen, daß von einem Premium User verkauft wird. Hat man ein Stück Land gefunden kann man mit einem Rechtsklick auf das Land das Land Tool öffnen. Hier findet man den Namen, den Besitzer, die Kaufoptionen und die bindenden Bauregeln. Wichtig bei der Wahl des Grundstückes ist nicht nur die Lage, sondern auch die Anzahl der Prims die das Land besitzt, d.h. die Anzahl von Elementen, die man auf dem Land ablegen darf.

**Land mieten oder kaufen?** Egal ob man Land kauft oder mietet, es fallen immer monatliche Gebühren, die Tier Fees an, entweder direkt als Landsteuer oder versteckt im Mietpreis. Es ist meist billiger Land zu mieten, man ist aber vom Besitzer abhängig und erhält keine Landrechte.

**Was können wir aus der Recherche lernen?** Für unser Projekt ist es besser Land zu kaufen, da wir mehr Landrechte erhalten. Wir benötigen ein Grundstück in guter Lage mit einer ausreichenden Anzahl an Prims.



## RECHERCHE **Hochschulen und ihre Aktivitäten**

**Welche Hochschulen sind in Second Life vertreten?** In der Hochschule Darmstadt im Europe University-Sim bekommt man Informationen über die Hochschule (per link zur Website) oder Einblick in das Projekt (durch ein Blog). Interessant ist die European University Sandbox mit vielen Infos, wie man was bauen kann. Auf dem Baden-Württemberg-Sim gibt es auch studentische Projekte der Universitäten Stuttgart, Konstanz und Freiburg, der Hochschulen Pforzheim und Esslingen sowie der



Merz-Akademie, des Instituts für Wissensmedien und des FZI Karlsruhe. Am Copacabana Strand-Sim gibt es die Universität Mackenzie. Das Gebäude beinhaltet jede Menge Informationen und man kann sich am Strand aufhalten, Jetski fahren und Linden Dollar gewinnen. Andere Universitäten in SL: Kolumbien, Mexiko, Argentinien, England, USA.



1 Gebäude der Hochschule Darmstadt, Fachbereich Medien.  
2 Universität Mackenzie in Copacabana in Rio de Janeiro, Brasilien.

1 Hochschule Wismar

**Was wir für unseren Auftritt beachten sollten?** Durch unsere Recherche haben wir bemerkt, daß sich die Leute nicht lange in einem Gebäude aufhalten möchten. Durch enge Räume mit vielen Wänden ist die Kameraführung sehr schwierig. Für unser Projekt wäre es sinnvoller, nicht viele Wände oder Häuser zu bauen. Außerdem suchen die meisten Locations, bei denen man Linden Dollars gewinnen kann. Um mehr Besucher zu gewinnen, wäre überlegenswert, ab und zu Aktionen durchzuführen, bei denen man Linden Dollars gewinnen kann.



## RECHERCHE **Drei der coolsten Orte**

Durch das Bereisen interessanter Orte in Second Life haben wir erfahren, was überhaupt möglich ist. Wir haben dadurch viele neue Ideen entwickelt. Wir haben außerdem mehr über die Zielgruppe in diesem Medium erfahren, Leute getroffen und für uns selbst herausgefunden, auf was man beim Bau eines Auftritts achten muss.



1 Fußball-Arena von Rainer Callmund. 2 Matriximitat. 3 Raketen.

1 Reflexive Architektur - School of Architecture auf dem Sim „Architecture Island“.  
2 Reale Architektur- Eiffelturm auf dem Sim „Paris 1900“.

## RECHERCHE **Reale und virtuelle Architektur**

Nur wenige Second Life-Auftritte nutzen die architektonischen Möglichkeiten der virtuellen Welt. In SL findet man die unterschiedlichsten Arten von Architektur. In den meisten Fällen ist sie an unsere reale Architektur angelehnt, bzw. kopiert. Völlig ungeachtet dessen, ob man in so einer virtuellen Welt Gebäude zu dem gleichen Zweck benötigt wie in der Realen. Geschweige denn, daß physikalische Gesetze wie Schwerkraft oder Wind und Wetter berücksichtigt werden müssen. So finden sich von einzelnen nachgebauten Gebäuden, wie z.B. das Burj al Arab oder Schloss Neuschwanstein bis hin zu ganzen Städten (z.B. Paris, München, Amsterdam...) reale Bauten in SL.

Die meisten anderen Gebäude sind so gestaltet, daß sie durchaus nebenan um die Ecke stehen könnten. Nichtsdestotrotz gibt es eine kleine Schar von SL-Usern, die sich eben diesem Problem angenommen haben und basierend auf den Möglichkeiten und Charakteristika dieser virtuellen Welt eine neue Sprache virtueller Architektur geschaffen haben; z.B. school of architecture, architecture island. (Reflexive Architecture). In Anlehnung an Winston Churchill: „We shape our buildings and afterwards our buildings shape us.“ Neuinterpretation The Arch: „We shape our virtual buildings and afterwards we keep shaping them.“



## RECHERCHE **Markenauftritte**

**Was für Marken sind vertreten?** In Second Life sind die verschiedensten Marken vertreten von Textilherstellern wie Reebok, Technikunternehmen wie IBM und natürlich große Dienstleistungsunternehmen wie die Deutsche Post. Nicht zu vergessen natürlich die verschiedenen Banken, wie z.B. der Auftritt der Deutschen Bank.

**Was konntet ihr beobachten, was wir für unseren Auftritt beachten sollten?** Fast alle Marken verwenden die Reallife Markenarchitektur in Second Life, da die meisten Auftritte sehr groß sind. Außerdem wirken die Auftritte wenig besucht, da die meisten Auftritte sehr groß sind und mit viel Freiraum gestaltet werden.

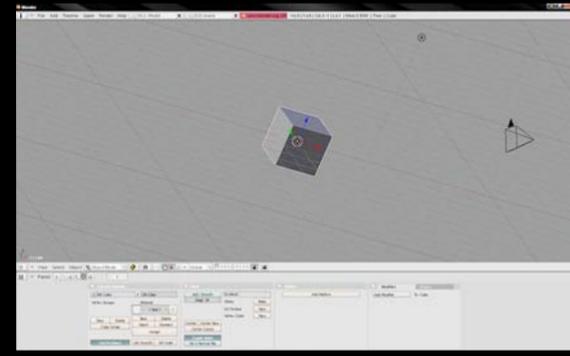


1 Einer der Markenauftritte von und für Adidas.  
2 Deutsche Bank Interior-Markenarchitektur.

1 Die 3D-Modellierungssoftware Blender.  
2 Das integrierte Bautool in Second Life.

## RECHERCHE **Importmöglichkeiten**

**Gibt es Importmöglichkeiten aus anderen Programmen?** Die Importmöglichkeiten in Second Life sind äußerst begrenzt. Es gibt lediglich die Möglichkeit 3D Objekte aus dem Programm Blender halbwegs sauber zu importieren. Jedoch sind auch hier die Möglichkeiten sehr beschränkt, da das Converterscript lediglich das vorhandene Objekt analysiert und mit den Werkzeugen, des in Second Life integrierten Bautools, nachbaut. Hat man die Originaldatei mit Funktionen erstellt, die Second Life nicht kennt, kommt es zu Fehlern. Da Lindenlabs den Quellcode für die Clientsoftware Ende 2007 veröffentlicht hat, sollte sich das aber bald ändern.





## Was sollten wir bei der Kreation und der Durchführung eines Second Life-Auftritts beachten?

Durch die Recherche viel allen Teilnehmer auf, daß als Anhänger die Kameraführung leicht behindert weil Sie zu weit vom Avatar entfernt ist und dadurch oft hinter Wänden oder Decken bleib. Dadurch sieht der Benutzer seinen Avatar nicht mehr und sieht nicht wohin er läuft.

Das gegensätzliche Problem ergibt sich aus der Befolgung des letzten Vorsatzes. Wir dürfen nicht zu großzügig planen, damit der Auftritt nicht zu wenig besucht wirkt, denn auf vielen Second Life-Auftritten kommt man sich einsam und verlassen vor. Second Life ist als Community sehr stark und dieser Gedanke soll auch gefördert werden. Dadurch ist es auch denkbar nur einen halben Sim zu bebauen.

Die viel besuchten Orte sind meist die Orte an denen wir viel Interaktivität und Spiele vorfinden oder man Linden-Dollar verdienen kann. Doch Geld zu verschenken soll nicht unser Anspruch sein.





# Alles über Beton.

Wirkung, Eigenschaften, Vorteile, Nachteile und Interessenten.

## ALLES ÜBER BETON **Wie wirkt Beton?**

**Beton ist formbar und starr.** Eine besondere Eigenschaft von Beton ist es, daß er in zwei unterschiedlichen Zuständen bekannt ist. Einerseits ist er flüssig und formbar andererseits fest und starr.

**Beton ist beeindruckend riesig.** Riesige Bauten werden oft aus Beton gefertigt, da es mit Beton gut möglich ist eine riesige Spannweite zu überwinden. Ein Beispiel hierfür sind der Glen-Canyon Staudamm. Er staut den Lake Powell mit einer Konstruktionshöhe von 216 Metern. Die Mauerkrone ist 475 m lang, bei einer Breite von 7,6 m und einem tiefsten Konstruktionspunkt mit 91 m Breite. Ein anderes Beispiel ist die Kathedrale von Brasilia vom Architekten Oscar Niemeyer. Der Bau ist kreisrund und hat einen Durchmesser von 70 Metern.

**Beton ist Wohnen.** Die übliche Farbe des Betons ist ein kaltes Grau. Die Farbe und die Haptik sind die Gründe warum heute der Beton meist verputzt und tapeziert wird. Um im Wohnraum ein Wohlbefinden zu schaffen muss der Beton erst inszeniert werden und die Einrichtung muss darauf abgestimmt werden. Außerdem muss Beton die negative Assoziation von älteren Generationen besiegen.

**Beton ist formbar und starr.** Beton ist extrem haltbar und überdauert auch Jahrhunderte wie das Pantheon oder römische Aquädukte zeigen. Wenn Beton erstmal hart ist, ist er sogar bombenfest.



1 Beton wirkt...

1. Betonschönheiten in Brasilia – Hauptstadt Brasiliens.  
2. So wäre Brasilia heute ohne die architektonischen Betonschönheiten.

## ALLES ÜBER BETON **Was passiert ohne Beton?**



**Wie wäre die Welt ohne Beton?** Ohne Beton wäre die Formenvielfalt beeinträchtigt. Die Dimensionen wären geringer wie zum Beispiel: Spannweiten von Decken, Höhen von Gebäuden, die Größe von Dämmen, Brücken, etc. Ohne Beton wären gewisse Bauten wie der Alte Elbtunnel nicht baubar. Viele architektonische Schönheiten würden heute nicht existieren.

## ALLES ÜBER BETON **Eigenschaften von Beton.**

### **Eigenschaften von Beton.**

hat drei Konsistenzen: pulverig, flüssig, fest  
lässt sich färben oder schleifen  
wird gegossen  
ist nicht starr  
Wärmedämmung  
Schallschutz  
Brandschutz  
Speicherfähigkeit (Heizkörper)  
Feuchteschutz  
Unterwasserbeton  
riesige Spannweiten  
flüssiger Stein (Vielfalt an Form und Struktur)

## ALLES ÜBER BETON **Vorteile und Nachteile.**

### **Vorteile gegenüber anderen Materialien.**

flüssiger Stein macht neue Formen und Ideen möglich  
neue Strukturen (Handabdruck)  
umweltfreundlich  
robust  
öffnet ungeahnte Dimensionen  
Unterwasserbeton  
Ruhe  
Sicherheit  
hält trocken  
hält warm  
natürlicher Baustoff  
hohe Tragfähigkeit

### **Nachteile von Beton.**

muss gleich verarbeitet werden  
aufwendige Herstellung  
beim Einbau sind Betontemperaturen zu beachten  
zu langes Rütteln verändert die Eigenschaften  
braucht zusätzlich Schalungen (Gussformen)  
28 Tage bis er aushärtet

## ALLES ÜBER BETON Zielgruppe des Auftritts.

**Analyse der Zielgruppe.** Nach eingehenden Studien der technischen Möglichkeiten und Gegebenheiten in Second Life, stellten wir uns nun die Frage:

Was für Menschen bewegen sich in Second Life?

Warum verbringen sie ihre Zeit dort?

Wie können wir es schaffen bei ihnen Interesse für BetonMarketing Süd zu wecken?

Während wir uns mit diesen Fragen beschäftigten, formte sich in unserer Vorstellung ein immer genaueres Bild der Zielperson, die in Second Life nach Informationen über Beton suchen würde.

Diese Zielperson bekam so nach und nach einen Namen und eine Identität und wurde im Laufe unserer Arbeit für uns zu einer sehr wichtigen Bezugsperson.

Diese Person ist **Klaus Meichle**, er ist 45 Jahre alt und verheiratet, er hat zwei Kinder, und ist von Beruf Architekt. Seine freien Stunden verbringt er am liebsten mit seiner Familie in seinem frisch sanierten Haus oder in der freien Natur. Wenn es die Zeit zulässt sieht er sich auch einmal gerne einen Dokumentarfilm an oder geht ins Kino. Er liest die Tageszeitung um immer informiert zu sein und interessiert sich in seiner Freizeit für Musik, Kunst und Design. Einen Ausgleich zum Arbeiten findet er beim Sport und Reisen. Genauso wichtig wie sein Privatleben ist ihm aber auch sein Berufsleben. Denn Klaus Meichle ist selbstständiger Architekt und beschäftigt mittlerweile 5 Angestellte. Seine Projekte bewegen sich im Bereich von mittleren bis großen Bauvorhaben für Städte, Gemeinden und Baugenossenschaften aber auch private Bauherren gehören hin und wieder zum Kundenkreis. Neben den Aufträgen her lässt er es sich aber nicht nehmen den ein oder anderen Wettbewerb mit zu bestreiten. Er ist immer interessiert an technischen Neuerungen, liest regelmäßig Fachzeitschriften und informiert sich bei Tagungen oder über das Internet. Klaus Meichle liebt die Herausforderungen und schon seit seinem Studium hegt er den Wunsch einmal architektonisches Neuland zu betreten und etwas zu bauen das für die Ewigkeit Bestand hat.

## ALLES ÜBER BETON Bester Bauplatz.

**Sollten wir Land kaufen oder mieten?** In Anbetracht der Größe unseres Projekts ist es schwierig ausreichend zusammenhängende Landflächen innerhalb einer Community wie dem Apfeland zu finden. Als Landmieter hätten wir zudem wenig Handhabe bei einem Besitzerwechsel und den damit eventuell verbundenen neuen Restriktionen. Von daher bietet es sich an auf das Angebot des Apfelandes einzugehen, eigens einen neuen Sim anzulegen und darauf die entsprechende Fläche zu erwerben.

**Bei wem sollen wir Land kaufen?** Seitens Linden Lab gibt es keine rechtliche Absicherung bei Diebstahl oder Betrug. Wir brauchen also einen seriösen Ansprechpartner, der auch im realen Leben für die Einhaltung der Verträge garantiert.

1. Berichte aus dem Internet über den Betrug in Second Life.



## ALLES ÜBER BETON **Essenz**



### **Für was werben wir bei dem Auftritt?**

Dieses Kapitel hat uns sehr gut für die Ausarbeitung der Main Idea vorbereitet. Es zeigt und die Vorzüge und Möglichkeiten von Beton, die wir auch in der Main Idea wiederzuspiegeln versuchen.

Nun können alle Teilnehmer auch besser verstehen wie sich Beton auswirkt, was es in uns hervorruft und welche Vorzüge von Beton wir in Zukunft hervorheben sollten.

Es war für den Auftritt sehr hilfreich zu verstehen was die Aufgabe von BetonMarketing Süd umfasst.



# Main Idea.

Entwicklung verschiedenster Arten von Main Ideas. Die ausgewählte Main Idea wird den weiteren Verlauf des Projekts maßgeblich beeinträchtigen.

## MAIN IDEA 1

**Sicher und zeitlos wird Beton Deinen Ideen universelle Formen geben.**



Unsere Main Idea entstand aus dem Gedanken, die wichtigsten Eigenschaften von Beton der Zielgruppe zu verdeutlichen. Diese waren für uns „sicher, zeitlos und universell“. Sie umfassen das Unendliche, das Ewige, bedeuten aber gleichzeitig, daß Beton ein moderner und schöner Baustoff ist, mit dem man sich selbst verwirklichen kann.

1 Milwaukee Museum of Art in Calatrava.

1 Stadt der Künste und der Wissenschaften.

## MAIN IDEA 2

**Ich will durch neue Formen, Farbe und Struktur von den heutigen Möglichkeiten des Betons überzeugen. Ich möchte jedem mit Beton ermöglichen sicher und attraktiv für die Ewigkeit zu bauen.“**



Die Main Idea sollte die Ansprüche von der Marketingfirma widerspiegeln und für unser Projekt einen möglichst großen Spielraum für Ideen lassen. Unsere Idee war es das negative Image von Beton abzubauen und zu zeigen, was mit dem Baustoff alles möglich ist - mit neuen Formen Farben und Strukturen. Es soll für jedermann die passende Lösung bieten und für Sicherheit garantieren.

## MAIN IDEA 3

### Formen Sie Ihre Ideen für die Ewigkeit.



Unsere Main Idea soll all jene ansprechen, die den Mut haben ihre eigenen Ideen zu verwirklichen und etwas Neues zu wagen. Alle die, die einen Werkstoff suchen, der es ihnen ermöglicht ihre kreativen Schöpfungen in die Realität umzusetzen. All jene, die Dinge kreieren von Bedeutung, von einer Bedeutung für die Ewigkeit. Gebäude von denen auch in Jahrzehnten noch die Rede sein wird und die durch ihre Langlebigkeit auch noch kommende Generationen beeindrucken werden.

1. Die Oper in Sydney.

## MAIN IDEA 4

### Beton 2.0 - Beton ist mehr.



Wir wollten in der Main Idea die Vorzüge und die Vielfältigkeit von Beton aufzeigen. Beton soll überraschen und ansprechen. Beton kann mehr als man denkt. Diese Aussage soll den Profi und den Laien ansprechen, denn da Beton immer weiterentwickelt wird, ist auch der Profi nicht immer auf dem Laufenden.

1. Der Moonlight-Bunker.

## MAIN IDEA 5

### Innovative Architektur wird erreicht durch qualitätvolles und sicheres Bauen in allen Dimensionen und Formen.



Unser Ziel war es, die beste Architektur mit Beton zu erschaffen in Verbindung mit den vier obigen Punkten. Also wollten folgende Eigenschaften in einem Satz vereinbaren.  
Mit Beton kann man schöne Formen bauen.  
Beton ist fortschrittlich und modern.  
Beton ist sicher und langlebig.  
Beton hat eine unglaubliche Dimensionsvielfältigkeit.

1 Mercedes-Benz Museum Stuttgart.





1 Die Oper in Sydney.

## MAIN IDEA **Essenz**

Alle 5 Main Ideas wurden zunächst vor der Gruppe vorgestellt. Nach der Besprechung mit den Professoren in der Gruppe war nicht klar welche nun die beste war. Folglich wurden die besten 3 noch einmal gründlicher besprochen und anschließend nach bestimmten Kriterien positiv oder negativ in Form einer Abstimmung bewertet. Die prägnanteste Main Idea war am Ende der Abstimmung die Main Idea, mit der wir ab diesem Zeitpunkt arbeiteten. Sie lautet:

**Formen Sie Ihre Idee für die Ewigkeit.**



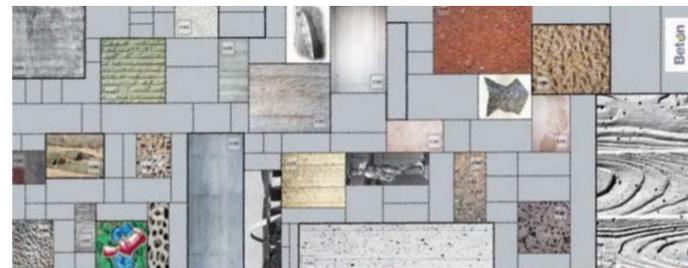


# Konzeptidee.

Es wurden vier große Teams gebildet, die mit Hilfe der Main Idea jeweils ein Konzept für den Unternehmensauftritt erarbeiten sollten.

## KONZEPTIDEE 1

Mit der Main Idea „**Formen Sie Ihre Ideen für die Ewigkeit**“, erarbeiteten wir ein Gestaltungskonzept, daß vor allem den vielfältigen Möglichkeiten mit Beton seine Ideen zu realisieren, Rechnung tragen sollte. Das Konzept der schwebenden Platten beinhaltet dabei wichtige Aspekte der Grundidee, wie Interaktivität und Spaß für den User, Kreativität in der Formensprache, Flexibilität in der Ausdrucksform und Erweiterungsfähigkeit für die BetonMarketing Süd GmbH. Der Auftritt soll dem User nicht nur die Möglichkeit geben sich hier über Beton zu informieren, sondern er soll bei jedem Besuch etwas Neues entdecken können. Der User selbst steht dabei im Mittelpunkt, denn erst durch



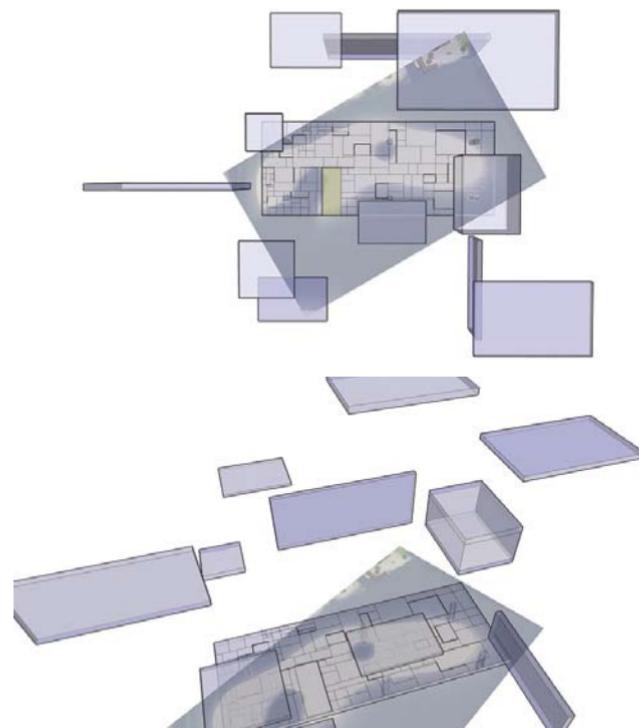
seine Interaktion auf der Mainplattform baut sich der Second Life Auftritt auf, erst durch das Betreten der Auslösetasten auf der Grundplatte bewegen sich Plattformen nach oben oder entstehen Räume. Dieses dynamische Gesamtkonzept bietet nicht nur dem User Abwechslung bei seinen Besuchen, sondern schafft es auch in diesem Auftritt unterschiedlichste Themen miteinander zu kombinieren. Die freie Anordnung der Auslösetasten auf der Mainplattform ermöglicht es dem User sich bei jeder Taste überraschen zu lassen welche Reaktion auf das Betreten erfolgen wird.

Die auf den Tasten abgebildeten Betonarten und Bilder geben dabei schon einen Hinweis auf den Inhalt. Nach dem Auslösen der Taste wird der Avatar nach oben gebracht zu der jeweiligen schwebenden Plattform, je mehr Besucher dabei gleichzeitig anwesend sind um so mehr schwebende Räume und Platten werden entstehen.

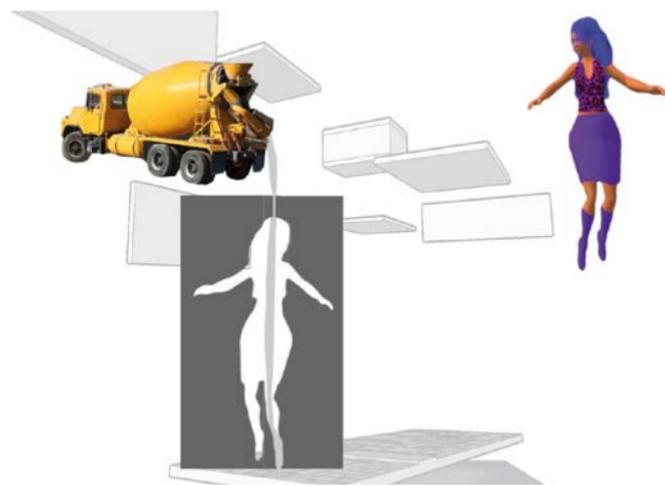
Eine mögliche Attraktion auf den schwebenden Platten ist dabei die Betonstatue, der User hat hier die Möglichkeit einen Abdruck seines Avatars aus Beton gießen zu lassen, diesen kann er dann als Betonstatue in sein Inventar laden.

1. Mainplattform mit der freien Anordnung der Auslösetasten.

1 Grundidee der gießbaren Avatarstatue aus Beton.  
2 Blick von oben auf die Mainplattform. 3 Isometrie der schwebenden Platten.



Das Gestaltungskonzept der schwebenden Platten wurde zur Grundlage des Second Life Auftrites von BetonMarketing Süd. Die Idee der gießbaren Avatarstatue wurde aufgrund der schwierigen technischen Umsetzung in Second Life wieder verworfen.



## KONZEPTIDEE 2

Die Idee war es in Second Life etwas Schwebendes zu schaffen, da es in SL keine Schwerkraft gibt und man sogar fliegen kann. Dies erreichen wir mit dem Konzept der schwebenden Plattformen. Ein weiterer Vorteil des Plattformsystems ist, das es beliebig mit neuen Ideen erweiterbar ist. Der Startpunkt befindet sich unter der Erde in einer in sich verdrehten Röhre. Der Blick wird durch gezielte Lichtführung nach oben gelenkt. An der Wand befinden sich Informationen über Beton und oder Ausstellungsobjekte, z.B. selbst gestaltete Würfel anderer Besucher.



**Plattform 1** Am Ende der Röhre öffnet sich eine Plattform, von der aus man einen Ausblick auf den Rest der Insel mit den schwebenden Plattformen hat. Diese Plattform selbst bietet den Wettbewerb und soll als zentraler Ort fungieren.

**Plattform 2** Auf dieser Plattform befindet sich der „Wunschraum“, z.B. Gestalten von Wänden mit Texturen und Lichtstudien oder ein Hausbaukasten, bei dem man sein eigenes Haus gestalten kann. Die Idee dabei ist, daß man sein Haus für Second Life dort gestalten und dann kaufen kann. Die Ausarbeitung könnte in Modulformen realisiert werden, damit so wenig Prims wie möglich verwendet werden.

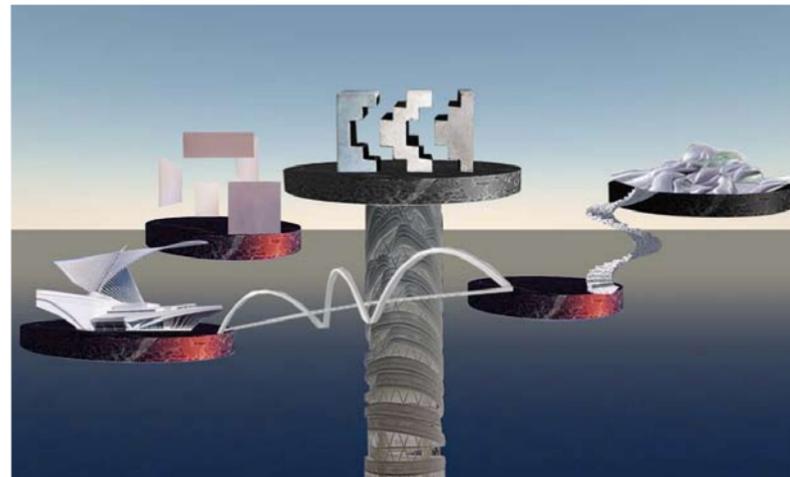
**Plattform 3** Eine weitere Plattform ist das „Museum“, in denen Ausstellungen stattfinden und sich Informationen befinden, was man alles mit Beton machen kann. Aufgeteilt in zwei Rubriken, zum einen für Laien und zum anderen für die Zielgruppe.

**Plattform 4** Die Skaterplattform als Fun-Plattform. Hier kann man Lindendoller gewinnen, wenn man eine vorgegebene Strecke in einer bestimmten Zeit fährt oder eine bestimmte Kombination hinbekommt.

1. Startpunkt nach Ankunft auf dem Auftritt von Beton Marketing Süd.

1. Konzept – man sieht die einzelnen Ideen der Plattformen.

Von unseren Ideen übernommen wurden die schwebenden Plattformen, die man beliebig erweitern kann, die Idee des Wettbewerbes und die Idee der Technologieplattform.





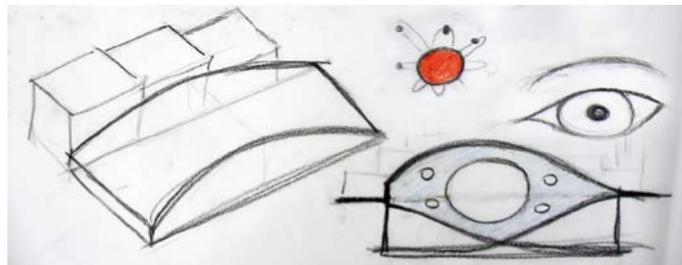
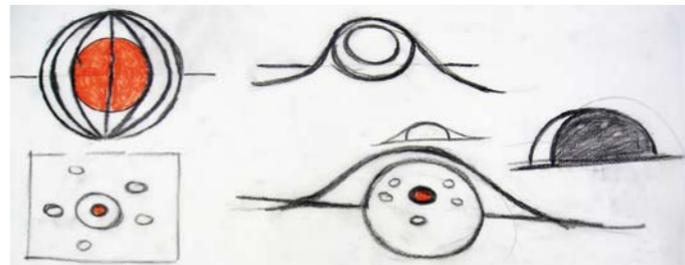
## KONZEPTIDEE 4

„Universum“ war unser Konzept. Second Life ist ein virtuelles Universum: deswegen haben wir probiert, ein Universum in dem Second Life Universum zu bauen. Die von Second Life angebotenen Möglichkeiten waren unglaublich interessant. Wir wollten mit den Symbolen arbeiten: ein symbolisches Gebäude, das sicherlich kommunikativ voll sein könnte.

Verschiedene Beispiele (Renzo Piano Museum, Peter Eisemann Memorial Berlin und Calatrava Museum) haben unsere Idee beeinflusst und inspiriert: eine organische Form, die eine symbolische Bedeutung haben könnte. Eine Glas Welle, die wie ein großer Augen aussieht, ein Blick Richtung Beton Universum.

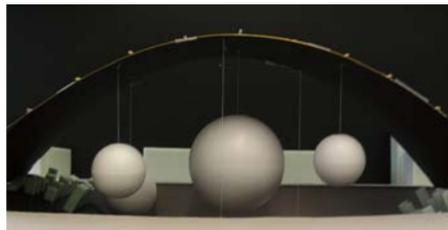
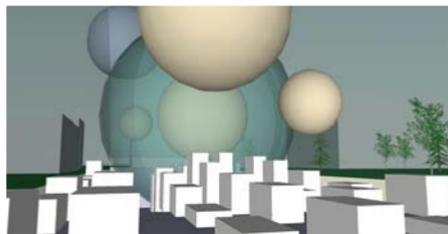
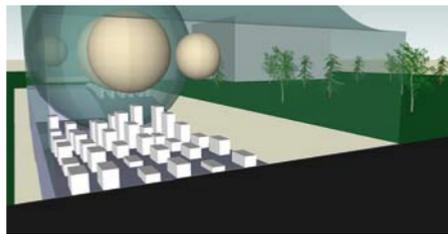
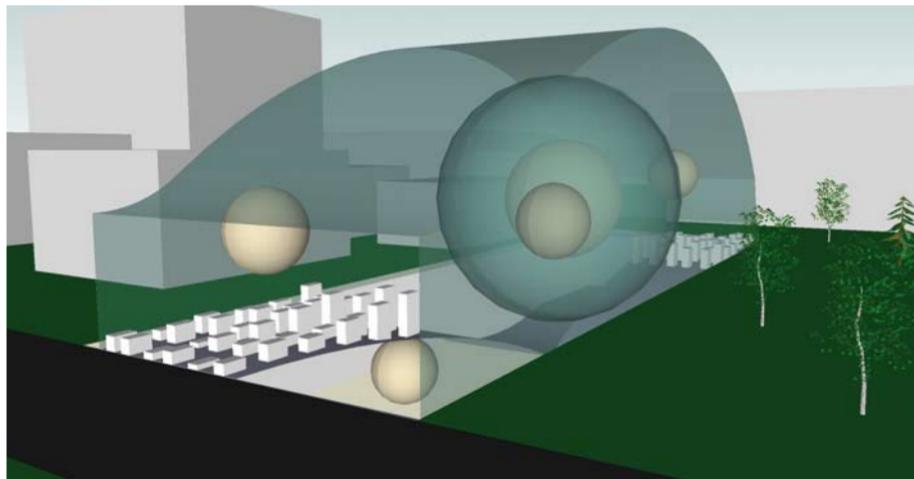
**Die Frage der BMS. war folgende: „Wie können wir eine Beton Welt bauen?“** Wir haben zu dieser Frage mit einem Beton Universum geantwortet. Unser Main Idea war die Ewigkeit, und Universum ist eine uralte Wirklichkeit die immer mit dem Konzept der Ewigkeit verbunden ist.

Wir haben zuerst mit verschiedenen architektonischen Beispielen gearbeitet und am Ende haben wir ein Konzept entwickelt, das diese Idee von Universum unterstützte. Das solar System bietet uns die Möglichkeit mit verschiedenen Einheiten zu arbeiten: diese Einheiten haben wir mit vielen Kugeln (Planeten) dargestellt. Die verschiedenen schwebenden Kugeln können zu verschiedenen Räumen werden, in denen man viele Aktivitäten entwickelt werden können.



1+2 Skizzen zum Auftritt.

1-4 Entwurf für die Umsetzung der Konzeptidee.



## KONZEPTIDEE **Essenz**



### **Konzeptidee 1 ist die Beste.**

Die zweite Konzeptidee war nach der Besprechung und folgender Abstimmung für fast alle Teilnehmer die Beste. Die Vorteile der Idee sind sehr schnell klar. Sie ist flexibel, d.h. Sie ist mit all den anderen Konzeptideen kombinierbar. So kam es auch dazu, daß von Konzeptidee 3 der Geschichte teil und die Idee des Stühle Gießens weiter entwickelt wurde und von Konzeptidee

Eine sehr gute Idee der Konzeptgruppe 1 waren die zu gießende Form des eigenen Avatars die sich jeder in seinen virtuellen Koffer laden kann. Leider konnte die Idee technisch nicht umgesetzt werden und musste dann im nächsten Schritt verworfen werden.



# Erste Präsentation.

Für die Präsentation wurden die bisherigen Informationen aufgearbeitet und die das ausgewählte Konzept ausgearbeitet und weiterentwickelt.



## ERSTE PRÄSENTATION **Produktion eines Introfilms**

**Technische Grundlagen.** Für den Introfilm haben wir viele Aufnahmen von interessanten Orten, Firmengeländen, Fortbewegungsarten und Vergnügungsmöglichkeiten in SL gemacht. Das ließ sich gut durch das Programm Snapz bewerkstelligen. Anschließend haben wir die Sequenzen in Final Cut auf ein, für unseren Zweck ausgewähltes Lied geschnitten.

**Unsere Schwierigkeiten.** Das Footage Material musste so aufzubereitet werden, daß es verwendbar wurde. Dadurch, daß Second Life zusammen mit Snapz sehr langsam läuft, ergaben sich durchgehend „ruckelnde“ Filmabschnitte oder ganze Gebiete im SL haben sich gar nicht mehr aufgebaut. Teilweise konnten wir es durch Zeitraffer ausgleichen.



1 Surfen in Afrika.  
2 Eine Realife-Burg nachgebaut.

## ERSTE PRÄSENTATION **Plattformen des Konzepts ausarbeiten.**

**Einführung.** Die Plattformen des ausgewählten Konzepts mussten auf den Sinn und etwaige Übereinstimmungen geprüft werden. Somit wurden ähnliche Ideen aussortiert, Neue entwickelt und Alte weiterentwickelt. Im gleichen Arbeitsgang wurde die technische Umsetzung teilweise durch die Informatiker getestet, so daß wir die vorgestellten Plattformen auch sicher umsetzen können. Auf den folgenden zwei Seiten werden die ausgearbeiteten Plattformen vorgestellt.

## ERSTE PRÄSENTATION Plattform 1

**Beton-Kanu Plattform.** Die Idee war, ähnlich wie bei der echten Betonkanu-Regatta, um die Zeit zu rudern mit einem Kanu - und zwar im selbst gebauten, um dann die Chance auf eine Belohnung zu erhalten. Zudem soll dem Besucher klar werden, daß Beton aus verschiedenen Komponenten besteht und je nach Mischung bestimmte Eigenschaften hat. Man kommt also zu dieser Plattform, wo es einen Parkour aus Wasser gibt sowie ein Interface - durch Verschieben der Regler kann man sich sein Betonkanu selbst bauen, indem man die Mischung oder die Wandstärke verändert. Je nach Erfolg schwimmt es dann und die Zeit wird genommen - der beste Avatar erhält 500L\$. Des weiteren kann Bildmaterial der in echt existierenden Regatta ausgestellt werden und somit auf die Zusammenarbeit von BetonMarketing Süd mit den Hochschulen aufmerksam gemacht werden.



1. Wie könnte ein Kanu für das Kanurennen aussehen.

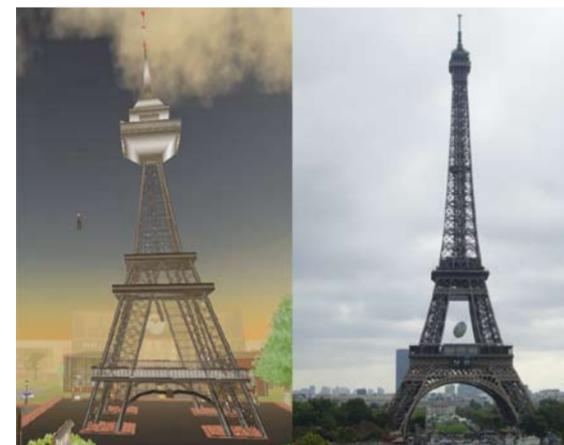
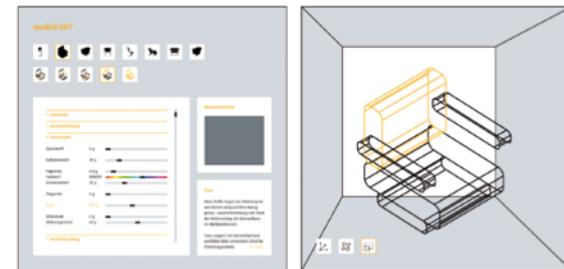
1. Das Interface für die Stuhlplattform macht die Funktion klar.  
2. Der Eiffelturm in Real und Second Life zum Vergleich.

## ERSTE PRÄSENTATION Plattform 2

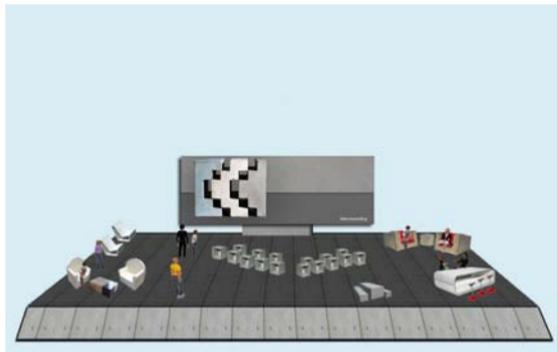
**Stuhl-Plattform.** Eine der besten Ideen kam uns bei der Recherche in Second Life. Heute wird im Second Life die RealLife Architektur einfach übernommen. Beispiel hierfür sind der Eiffelturm und nachgebaute Städte wie die Innenstadt München. Wir werden mit dieser Plattform versuchen dies umzudrehen. Individuell entstandene Stühle werden bei uns im Wettbewerb bewertet und die Gewinner-Stuhlgruppe wird im RealLife bei BetonMarketing Süd umgesetzt.

**Warum Stühle?** Wir haben etwas gesucht was viele der Zielgruppe schon einmal machen wollten und ein Interesse da ist. Außerdem musste es etwas nicht zu komplexes sein, was leicht konstruiert werden kann.

**Die Umsetzung auf der Plattform.** Wir bieten den Besuchern 2 Möglichkeiten der Umsetzung einer Stuhlgruppe. Die erste Möglichkeit ist der Bau mit Hilfe eines Interface. Durch einfache Regler wird die Grundform von verschiedenen Betonstuhlarten verändert. Die zweite Möglichkeit zur Erstellung ist der Bau in einer Sandbox. In einer Sandbox werden durch einfache Grundformen wie Quader die Objekte in Second Life erstellt. Diese Stuhlgruppen können dann auf der Plattform in einen Briefkasten geworfen werden.



## ERSTE PRÄSENTATION Plattform 3



**Beton-Lounge Plattform.** Unser Ziel ist es, das gewonnene Publikum nach dem Besuch zum Verweilen einzuladen. Außerdem wird das Bedürfnis, sich nach dem angereicherten Wissen untereinander auszutauschen und zu diskutieren, befriedigt. Ein Treffpunkt also mit einer angenehmen Atmosphäre und Sitzgelegenheiten, um die Avatare zusammenzubringen. Gesitzt werden darf dabei auch auf den eigenen Stühlen, die vorher evtl. schon auf der Stühle-Plattform gebaut wurden, und nun hier ausgestellt werden. Einen Magnet sollen auch Vorträge über Beton u.ä. bieten, die von bekannten Persönlichkeiten gehalten werden, sowie Informationen über sonstige Neuigkeiten und Veranstaltungen. Es gibt auch einen Ansprechpartner auf der Lounge für ca. 1 Stunde am Tag und Fragen können gefragt werden. Per Linkstation, die mit anderen passenden SL-Auftritten verbunden ist, verlässt man die Lounge - was zumal Werbung auf einem anderen Sim bedeutet und noch mehr Besucher anzieht.

1. Der erste Entwurf für eine Beton-Lounge.

## ERSTE PRÄSENTATION Plattform 4

1. Die Blogplattform.

**Beton Blog Plattform.** Als Schnittstelle zwischen Second Life und Internet sollte der Blog auch Interessierten, die noch über keinen SL Account verfügen die Möglichkeit geben sich über das Projekt zu informieren und mit Gleichgesinnten in Kontakt zu treten. Integriert in die Chill Out-Lounge könnten SL-Besucher sowie Blogger im Netz ihre Fragen und Kommentare hinterlassen und direkt miteinander kommunizieren, wobei unbeantwortete Fragen beim nächsten Besuch des BMS-Beraters aufgegriffen würden. Über den Blog ließe sich ein lebendiger Austausch von Informationen zu relevanten Themen aufbauen, der sich zudem größtenteils selbst trägt. Wir zeigen auf dem Blog auch, daß die Anmeldung einfach und sicher funktioniert. Außerdem erreichen wir mit dem Blog das Blogger-Publikum welches sich zur Zeit rapide steigert. Eventuell soll es auch einen Second Life-Architektur-Fotografie Wettbewerb geben. Hier können wir den Blog nutzen um an das Fotopublikum im Internet heran zu treten. Etwa auf Fotogemeinden wie flickr.com. Ein Blog bietet zusätzlich den Vorteil das Zielpublikum auf einem aktuellen Stand über neue Interaktionen und Vorträge auf der Chill Out-Plattform zu halten ohne daß Sie sich im Second Life anmelden müssen. Der Blog agiert demnach auch als Newsletter.



## ERSTE PRÄSENTATION **Ausarbeitung des BetonMarketing-Raums**

**Wir haben eine Plattform entwickelt, die als in sich geschlossener Raum fungiert.** Dabei befindet sie sich in einer Art Grundzustand wenn man sie betritt, wobei gleichzeitig Wände heruntergefahren kommen und die Plattform schließen. Der User hat nun die Möglichkeit über eine Schaltfläche den Raum interaktiv zu nutzen; in Anlehnung an unsere Startplattform.

**Insgesamt kann man zwischen 4 Bereichen wählen.**

1. Was ist Beton? – allgemeine Informationen über Beton, hauptsächlich für Laien; 2. Technologie – detaillierte Informationen mit neuen Techniken für Fachleute; 3. Beton geschichtlich – Gebäude aus Beton im Wandel der Zeit; 4. BMS – Informationen

Auf **Infotafeln und Schaltflächen** findet man die jeweiligen Informationen. An der hinteren Wand kann beispielsweise ein Film über BMS abgespielt werden. Oder im Technologieraum kann diese über ein zusätzliches Tool in Farbe und Struktur verändert werden. So kann der User gleich neue Betonstrukturen ausprobieren.



1 Informationen über Betonmarketing Süd.  
2 Die neuesten Technologie Informationen über Beton.

1 Animation vom Pantheon in Rom. 2 Animation vom Guggenheim Museum in New York.  
3 Wettbewerb Würfel gießen. 4 Verschiedene Betonarchitektur.



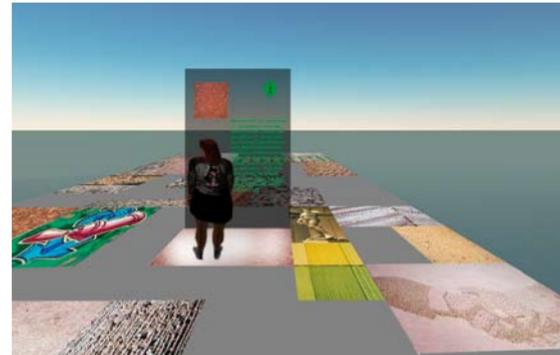
Im Raum „**Was ist Beton?**“ soll Neulingen der Baustoff näher gebracht werden. So hat man z.B. die Möglichkeit die Zusammensetzung von Beton anhand eines Würfels, den man „gießen“ und gestalten kann zu lernen. Diese Würfel können dann an einem Wettbewerb teilnehmen.

Der **Geschichtsraum** zeigt dann verschiedene Gebäude aus Beton aus unterschiedlichen Epochen. Dabei werden die Gebäude von Innen oder Außen mit Fotos auf den kubischen Raum abstrahiert, wodurch ein sehr neuer, intensiver Raumeindruck entsteht.



## ERSTE PRÄSENTATION **Ausarbeitung der Grundplattform**

**Ausgearbeiteter Entwurf der Grundplattform des ausgewählten Konzepts für die Zwischenpräsentation.** Die Hauptplatte ist sehr klein und die Tasten orientieren sich vom Maßstab her an die Größe des Avatars. Die Infotafeln sind ein wenig größer als die Avatare. Die Hauptplatte ist, 10×20m groß und 50cm dick. Sie ist mit einer grauen Textur versehen, welche Beton darstellen soll. Sie ist mit schwarzen Linien durchzogen, so daß es verlegte Betonlatten simulieren soll. Die Aktionstasten liegen nahe aneinander und machen den Eindruck eines Spielfeldes, auf dem sich der Avatar bewegen soll.



1 Die Mainplattform.  
2 : Die Informationstafeln auf der Mainplattform.

## ERSTE PRÄSENTATION **Informatikbereich**

**Was ist möglich?** Während der Ausarbeitung des Hauptkonzeptes war es von großer Bedeutung dessen Umsetzbarkeit in Second Life zu prüfen. Zu diesem Zweck wurden die Schlüsselemente des ausgearbeiteten Auftritts in SL realisiert. Die Hauptelemente, welche in dieser Entwicklungsphase verwirklicht wurden waren: Steuerung des Avatarsichtfeldes, das Transportsystem mit fliegenden Platten und dynamisches Entstehen von Räumen. Die erzielten Ergebnisse der Machbarkeitsprüfung wurden dem Kunden in einer Zwischenpräsentation in Form eines Videos vorgeführt. Dieses Video hatte außerdem noch den Zweck allen Mitgliedern des Projektteams die Möglichkeiten und die Grenzen der virtuellen Plattform aufzuzeigen. Diese Informationen waren für die nächste Phase des Projektes, in welcher die Konzepte der einzelnen Plattformen entwickelt wurden, unbedingt nötig. So war sichergestellt daß bei der Ideenfindung nur die realisierbaren Entwürfe zur vollständigen Teilauftritten ausgearbeitet wurden.

## ERSTE PRÄSENTATION **Der Tag der Präsentation**



1. Terry Padgett leitet durch die Präsentation. 2. Modulor Silverspar führt in Second Life ein. 3. Projekt-Tutor Tim Laube präsentiert den Fortschritt der Informatiker.

1. von links: S. Friedler von BetonMarketing Süd und die Projektleiter Prof. J. Wickert und Prof. L. Schenk.



## ERSTE PRÄSENTATION **Essenz**



### Ein Interview mit S. Fiedler von BMS

**Herr Fiedler, was fanden Sie an der Zwischenpräsentation gut?** Ich war erstaunt über die Zusammenarbeit und die Begeisterung der Studierenden in dem interdisziplinären Projekt! Schon die grundsätzlichen Ansichten zum Second Life fand ich sehr gut. Außerdem hat mich die technische Umsetzung dessen, was ich in der Zwischenpräsentation anschauen durfte überzeugt.

**Haben Sie noch ein paar Tipps oder Anregungen für den weiteren Verlauf des Projekts?** Ja, ich würde mich sehr freuen über eine Plattform zum Thema Ökologie, da wir dieses Thema aktuell bearbeiten. Sie sollten auf der Homepage auch das Thema Altershaus auffassen und versuchen die Thematik in ihr Konzept zu integrieren.

**Was denken Sie über die Zukunft des Auftritts?** Ich bin mir ganz sicher, daß Sie einen gelungenen Auftritt erstellen werden. Es wäre das erste Mal, daß mich die Studenten und Dozenten der HTWG nur zufrieden stellen oder gar enttäuschen würden. Ich wünsche allen Teilnehmern weiterhin viele Erfolg!



# Produktion.

Bei der Produktion, bildeten die Teilnehmer kleinere Produktionsgruppen um alle unsere Ideen hier für einen gelungenen Auftritt zu verwirklichen.

## PRODUKTION **Projekt-Leitung**

**Planung.** Zu Beginn der gemeinsamen Arbeit in der Organisations-Gruppe stand zunächst einmal die genaue Terminplanung um die noch zu bewältigenden Aufgaben rechtzeitig zur Abschlusspräsentation Ende Januar fertig zu bekommen. Wir erstellten also einen Zeitplan, der sehr eng ausfiel und der zwei gemeinsame Treffen in der Woche beinhaltete um die gemeinsame Weiterentwicklung miteinander abstimmen und um sich gegenseitig austauschen zu können.

**Der Styleguide war die zweite wichtige Aufgabe die ganz am Anfang unserer Arbeit stand.** Wir erstellten mehrere Texturen von unterschiedlichen Betonoberflächen für die einzelnen Platten um dem Auftritt ein realistisches Aussehen zu geben. Wir skizzierten und entwarfen die Gesamtanordnung der schwebenden Platten und definierten dabei die Dimension jeder einzelnen, sowie ihre Lage im Abstand zur Mainplattform und zu den anderen Platten. Die Anzahl der Platten wurde festgelegt und die Erweiterung des Konzeptes durch einzelne schwebende Wände beschlossen. Die Größe, Lage und Stärke der Mainplatte musste bestimmt werden, auch die Anordnung und Ausführung der einzelnen Tasten. Zur Veranschaulichung und auch zur genaueren Dimensionierung erstellten wir ein reales Arbeitsmodell des Gesamtkonzeptes. Danach erfolgte die Umsetzung in Second Life. Zunächst bauten wir das Konzept eins zu eins



1 Der Styleguide für die Plattformen im Überblick.

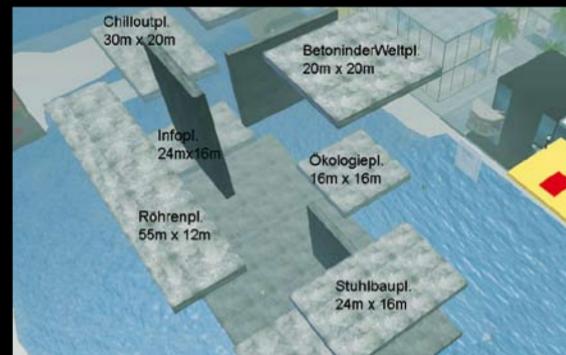
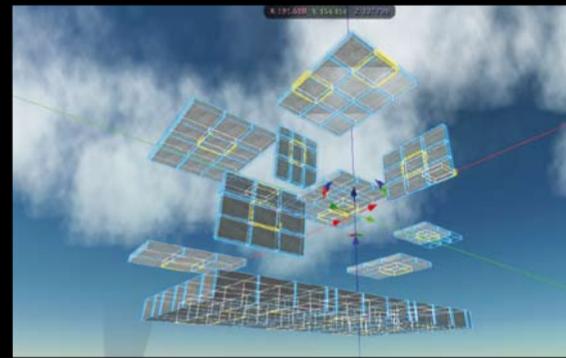
1 Das Arbeitsmodell des Gesamtauftritts aus Styrodur.



hoch über dem Sim schwebend nach um einmal die Wirkung der schwebenden Platten erleben und auch die Funktionalität beim Durchfliegen testen zu können. Parallel zu den entwurfsspezifischen Aufgaben war es anfangs auch entscheidend, möglichst schnell an eine Vielzahl von Informationen und Freigaben zu gelangen, die die anderen Gruppen dringend für ihre Arbeit benötigten. Wir setzten uns also mit BetonMarketing Süd in Verbindung um diese Informationen schnellst möglich zu erhalten. Auch das Eintreffen der Opus C Magazine half noch einmal dabei, durch reale Beispiele der unterschiedlichen Möglichkeiten mit Beton Dinge zu realisieren, die Arbeit voranzutreiben.

**Gruppenarbeiten unterstützen.** Die Unterstützung der einzeln zugeordneten Gruppen zu den Mitgliedern des Organisationsteam war eine weitere Aufgabe, die vor allem Montags in den gemeinsamen Arbeitsstunden verwirklicht wurde. Hier war es möglich sich gegenseitig auszutauschen und dem gemeinsamen Endresultat entgegenzuarbeiten. Das Grundstück an sich sollte sich als homogene Wasseroberfläche präsentieren. Um diese Wirkung noch zu verdeutlichen und um eine genaue Abgrenzung zu den Nachbargrundstücken zu schaffen erstellten wir eine durchlaufende Betonmauer um unseren halben Sim herum. Die Modellierung des Grundstückes im Bereich des Beckenbodens und im Bereich des Anschlusses an die umlaufende Betonmauer war eine weitere Aufgabe.

Das Terrain gestalteten wir sehr schlicht und unauffällig um nicht von unserem Plattengebilde und der sich darin befindlichen Mainplatte abzulenken. Die Mauer steht ca. 12m von unserem Simrand entfernt. Dazwischen entsteht eine Art Grünfläche. Diese Fläche erfüllt zunächst den Zweck der Freiraumerhaltung, daß nicht alles direkt an die Nachbargrundstücke andockt. Des weiteren bietet uns diese Fläche die Möglichkeit, auf etwaige Umbauten auf den Nachbargrundstücken zu reagieren. So können wir vor neu entstandenen Gebäuden, welche uns gestalterisch nicht passend erscheinen, einfach eine Bepflanzung vornehmen um so die hässlichen Fassaden zu verdecken. Wir haben mit unserem „Apfeland“-Simverwalter kooperiert, um unser Terrain so zu modellieren, wie wir es gerne hätten. Hierfür haben wir die Raw-Datei (Bilddatei mit mehreren Kanälen) angefordert und diese entsprechend im Photoshop verändert. Diese Datei dient dazu z.B. die Oberflächenstruktur eines Sims außerhalb von Second Life zu verändern. So sind auf diesem quadratische Bild verschiedene Graustufen eingezeichnet, jeder Graustufenwert im Höhenprofilkanal gibt somit die Höhe dieses Bereiches in Second Life an, immer in Abhängigkeit zur Wasseroberfläche. Nach der Bearbeitung und Rücksendung dieser Datei, brauchte der Simverwalter sie lediglich noch auf unseren Sim hochladen und anwenden.



1 Digitales Modell der Plattenanordnung.  
2 Aufbau von des Gesamtauftritts mit den Bezeichnungen der einzelnen Plattformen.

1. Die Impressumsplattform.



Eine Impressumsplatte durfte nicht fehlen. Deshalb fügten wir noch eine zusätzliche Platte ein. Anfangs standen die Avatarnamen und die richtigen Namen auf Beton geschrieben, da es aber mehr an ein Denkmal oder Mahnmahl erinnerte, wurde das Aussehen noch einige Male geändert. Man kann auf der Impressumsplatte alle wichtigen Daten zum Auftraggeber Betonmarketing Süd sowie zu den Ansprechpartnern der Hochschule Konstanz finden. Außerdem enthält die Impressumsplatte noch einen kurzen Text zur Entstehung und zum Ablauf des Projektes.

Als die einzelnen Platten immer mehr Formen und Farben annahmen haben wir uns entschlossen ein einheitliches Erscheinungsbild in Farbe und Aussehen bei den Informationstafeln anzustreben und haben nach gemeinsamer Diskussion ein Muster an alle Plattformgruppen versandt.

Die Terminierung der Gruppenarbeit gegen Ende des Projektes und die Vorbereitungen für die Abschlusspräsentationen erforderten noch einmal die Vereinbarung von zusätzlichen Treffen über den Zeitraum der Semesterferien hinweg bis hin zur Endpräsentation bei BetonMarketing Süd.

## PRODUKTION Die Grundplattform

**Das Interface.** Die Hauptplattform, welche sich auf dem Boden des Sims befindet, unterscheidet sich in Größe und Aussehen von den vorgestellten Erlebnis Plattformen. Sie hat die Maße von 40 mal 80 Meter, und eine Dicke von 4 Meter. Die Grundplattform ist aus 10×10 Meter großen Quadraten zusammengesetzt, da es in SL nicht anders möglich ist, eine Plattform dieser Größe in einem Stück zu fertigen. Sie dient als Interface und von ihr aus sollen die Besucher zu den oben schwebenden Plattformen gelangen. Der Besucher wird intuitiv die Funktion der Platte erfahren und selbstständiges Handeln zu den anderen Plattformen geführt.

Hier befinden sich insgesamt 14 Tasten mit unterschiedlicher Funktion. Davon sind 7 Informationstafeln und 9 Tasten, die einer Plattform, welche sich oberhalb befindet, zugeordnet sind. Betritt ein Avatar die Platte und läuft dann über eine Taste wird diese aktiviert. Die genaue Funktion wird bei dem Aufbau der Tasten erklärt.

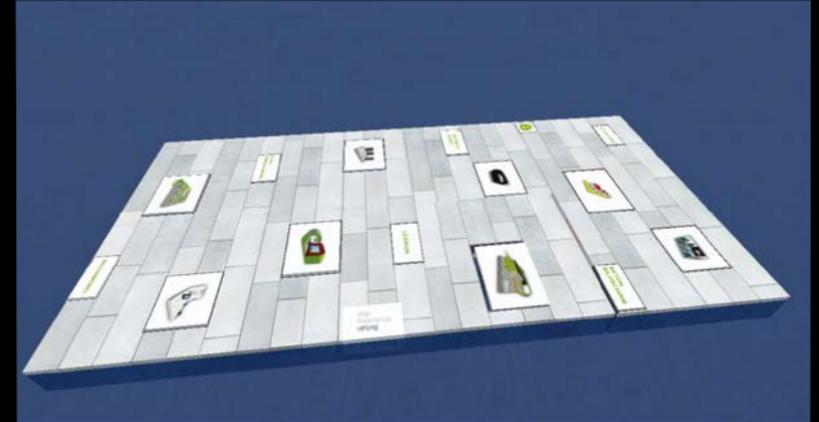
**Die Anordnung der Tasten.** Die jeweiligen Tasten sind den Längsfugen bündig angeordnet, in den Senkrechten brechen Sie aber das Muster der gelegten grauen Betonplatten. Die Informationstafeltasten sind weiß mit dem jeweiligen Thema beschriftet, daß erscheint. Sie sollen sich von den Aktionstasten unterscheiden, damit der Besucher sich gezielter seinen Wünschen und Bedürfnissen widmen kann. Eine Taste bleibt ohne Funktion und ist mit dem BetonMarketing Süd Logo versehen.



1 Die ausgearbeitete Version des Interface-Aufbaus.

1 Der technische Bau der Tastatur in Second Life.

2+3 Die realisierte Plattform mit ihren Aufteilungen der verschiedenen Buttons für die Plattformen.

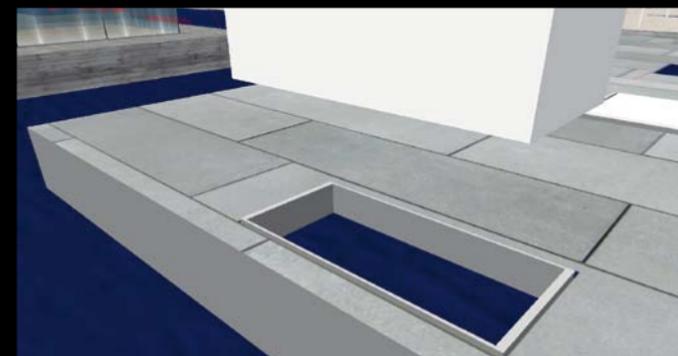




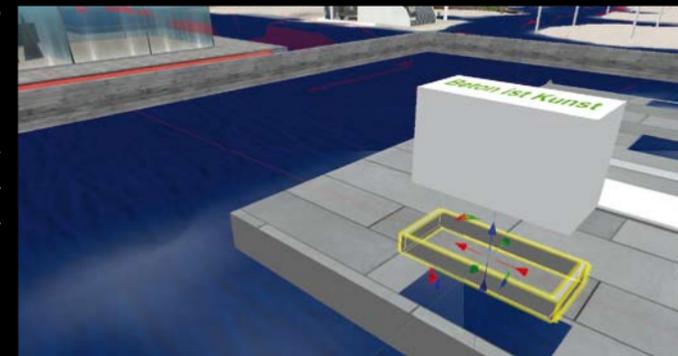
Die Informationstasten und was geschieht wenn man darauf tritt. Hier das Beispiel der Informationstafeln. Geht der Avatar darauf zu und tritt auf, erscheint immer vor ihm die Informationstafel. Und das aus welcher Richtung auch immer der Avatar kommt. Die Tafel richtet sich nach der Blickrichtung des Avatars.

1-3 Funktionsweise der Informationstafeln auf der Grundplattform.

1-3 Technischer Aufbau einer Taste.



Hier sieht man den Aufbau der einzelnen Tasten auf der Hauptplatte. Die Tasten sollen authentisch wirken. Aus diesem Grund sind in der Platte Vertiefungen eingelassen und die eigentliche Taste ist eingesetzt. Diese Taste reagiert auf Druck, und falls ein Avatar darauf tritt gibt diese leicht nach. Das ist der Auslöser für die jeweilig zugewiesene Aktion, also entweder man wird zu einer anderen Plattform teleportiert, geflogen oder getragen. Andernfalls erscheint eine Informationstafel mit einem interessanten Thema zu Beton und seinen Innovationen.



## PRODUKTION Die Plattform des Haus fürs Leben

**Die Einführung.** Das „Haus fürs Leben“ ist eine Gemeinschaftsaktion der deutschen Zement- und Betonhersteller (vertreten durch das Informationszentrum Beton) mit der Zeitschrift „schöner wohnen“ und namhaften Partnern aus dem Wohnumfeld. Aus einer Umfrage zum Thema „Wohnwünsche der Deutschen“, die „schöner wohnen“ durchführte, und den Kenntnissen der Zement und Betonindustrie entstand 2004 das Gemeinschaftsprojekt „Haus fürs Leben“, umgesetzt in einem Musterhaus. Dieses Musterhaus stellt die Vielfalt und Flexibilität von Beton dar. Auf der ein „Haus fürs Leben“ Plattform kann man sich über das architektonische Konzept des Hauses und die vielfältigen Möglichkeiten seiner individuellen Realisierung informieren.



1. Das „Haus fürs Leben“ als Musterhaus im Real Life.

1. Hier kann sich der Avatar über das architektonische Konzept des Hauses informieren.



**Was ist die Plattform und was kann sie?** Der Avatar tritt auf die „Haus fürs Leben“ Taste auf der Mainplattform, die Taste fliegt mit ihm zur „Haus fürs Leben“ Plattform und dockt daran. Sobald der Avatar die Plattform betritt baut sich ein Raum um ihn herum auf. Der Raum ist zuerst grau und nichts sagend, das einzige was man hier findet sind fünf kleine Miniaturhäuser, welche sich lediglich durch ihre Dächer unterscheiden. Diese Miniaturhäuser können nach verschiedenen Haus-Typen ausgewählt werden.



1-2 Klickt der Avatar die Miniaturhäuser an, verändern sich die Texturen im Raum.

1 Information über den Grundriss des Haus fürs Leben.

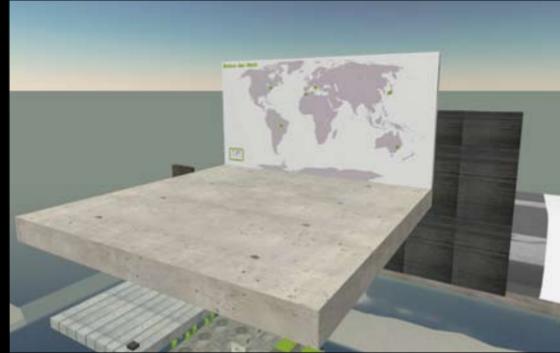


## PRODUKTION Die Beton in der Welt Plattform

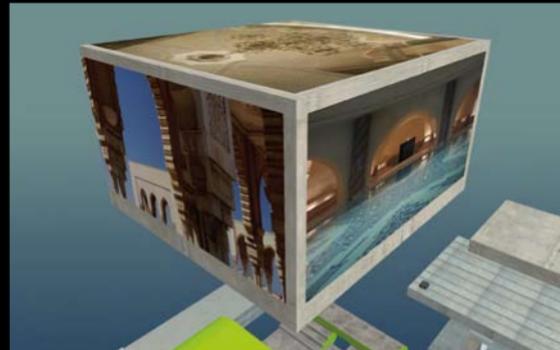
**Auf dieser Plattform sollen bekannte Gebäude aus Beton dargestellt werden.** Auf dieser Plattform sollen bekannte Gebäude aus Beton dargestellt werden. Wir haben erst einmal von jedem Kontinent ein Beispiel ausgewählt. Natürlich ist dieses System beliebig erweiterbar, egal ob durch weitere weltweit bekannte Gebäude, oder auch durch regionale Architektur. Dabei erscheinen 3 zusätzliche Wände.

Die Plattform ist ebenfalls entsprechend des Gesamtkonzeptes gestaltet, eine einfache Betonplatte mit Rückwand. Hier soll der User spielerisch neue Eindrücke von Betongebäuden erhalten und neues Interesse geweckt werden. Auch können die Möglichkeiten in Beton zu bauen in beeindruckender Weise dargestellt werden. Frei nach dem Motto „oft sagen Bilder mehr als Worte“.

Die Darstellung ist dabei so gewählt, daß in einem viereckigen Raum keine 1:1 Darstellung der Gebäude stattfindet. Vielmehr wird die entstehende Abstraktion der Gebäude für neue, beeindruckende Einblicke genutzt.



1 Die Weltkarte als Navigation.  
2 Die Plattform im geschlossenen Zustand von außen.



1 Die Plattform im geschlossenen Zustand von innen mit dem Beispiel Pantheon.

**Die Plattform ist wie folgt zu bedienen:** Auf der Rückwand ist eine Weltkarte dargestellt. Über die grünen Navigationspunkte kann der User sich zu den jeweiligen Gebäuden „teleportieren“. Dabei erscheinen links und rechts 2 zusätzliche Wände, wodurch ein kompletter Raum entsteht, auf einer Seite offen. Auf allen Wänden sind Fotos des Gebäudes abstrahiert dargestellt. So entsteht ein völlig neuer, interessanter Raumeindruck. Die Gebäude werden zuerst von außen dargestellt, über einen weiteren Button kann man ins innere des Bauwerks eintreten. Die Fotos sind ebenfalls auf der Außenseite der Wände dargestellt, so daß vorbeifliegende Avatare ebenfalls sehen können was im inneren des Raumes passiert. Über eine Miniatur der Weltkarte in der linken unteren Ecke kommt man wieder in den Ausgangszustand der Plattform zurück.



## PRODUKTION Die Informationsplattform

Die Aufgabe der Informationsplattform dient dazu Betonmarketing Süd in SL darzustellen. Hier sollen spezielle Informationen über Betonmarketing Süd zu finden sein, wo der User über News oder Events informiert wird. Die Plattform ist ganz im Sinne unseres Konzeptes gestaltet, offen mit einer am hinteren Ende abschließenden Wand. Die Farbwahl orientiert sich an den Farben der Internetseite von Betonmarketing Süd. Auch die Informationsträger sind entsprechend gestaltet. Als Informationsträger dienen Infotafeln und schwebende Würfel, in Anlehnung an die Boxen, die in SL für verschiedene Dinge benutzt werden. Die Infotafeln sind im Sinne des Farbkonzeptes dargestellt, während die Würfel aus Luccon-Material sind, einer Lichtdurchlässigen Betonvariante. Zusätzlich verweisen Laufbänder in grüner Schrift auf dem Boden zu den jeweiligen Boxen. Dabei gibt das jeweilige Wort Aufschluss auf den Inhalt der Box. Der User kann über das Navigationsmenü interaktiv die jeweiligen Informationen abrufen. So kann man z.B. über Links zur Internetseite verwiesen werden.

Im Einzelnen sind auf unserer Plattform folgende Informationen zu finden.

- 1. Würfel:** News – hier findet man einen Link zur Internetseite, der auf die Newsseite verweist und so den User auf dem Laufenden hält.
- 2. Würfel:** Was ist Beton – dieser Link führt zu den Bauherreninformationen. Man kann sich über den Baustoff Beton informieren, Tipps zur Bauplanung einholen oder Anregungen für seine Projekte finden.
- 3. Fachwissen:** Ein weiterer Link führt den User zu den Fachinformationen die Betonmarketing Süd auf ihrer Seite bereitstellen. Hier kann man sich tiefergehend mit dem Baustoff auseinandersetzen und findet z.B. neue Informationen oder Techniken.
- 4. Würfel:** Datenbank – In der Objektdatenbank findet man über 300 Bauwerke aus Beton, Baubeschreibungen, Bautafeln, Fotos, Skizzen und mehr. Aus den unterschiedlichsten Bereichen kann man sich hier Informationen und Anregungen zusammensuchen, z.B. Wohnungsbau, oder Straßen- und Landschaftsbau.

1 Die Infotafel für Beton Events und Filme.  
2 Die Informationsplattform.

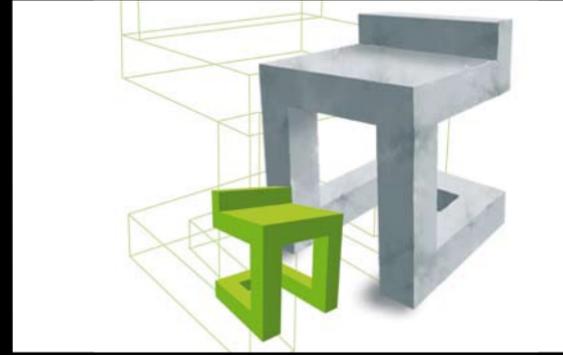
**1. Infotafel:** Beton im Fokus – Hier sind Fotos über Beton aus einer anderen Perspektive zu sehen. Dabei werden wechselnde Detailaufnahmen auf der Tafel gezeigt. In einem 2. Schritt soll der User später die Möglichkeit bekommen hier seine eigenen Bilder hochzuladen. So kann er sein eigenes Foto in SL bringen.

**2. Infotafel:** Beton Events – Auf dieser Tafel sollen spezielle Events von Betonmarketing Süd in Form von kleinen Filmen gezeigt werden, bisher ein Film über das Event im Europapark. Auch diese Tafel kann entsprechend mit neuen Filmen erweitert werden. Dabei kann der User auf den jeweiligen Film klicken. Dieser wird dann vor der hinteren Wand dargestellt.



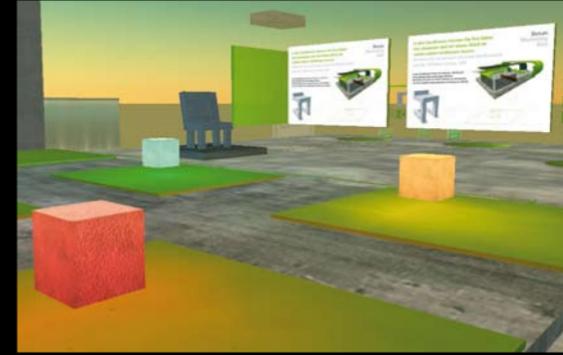
## PRODUKTION Die Stuhlplattform

Mit der Stuhlplattform wollen wir die Möglichkeit bieten der Kreativität unserer User freien Lauf zu lassen und diese dann auch in Wirklichkeit umzusetzen, durch Stühle. Wir haben uns für die Stühle entschieden, da wir etwas Praktisches wollten, in Second- und Real Life. Wir haben die Plattform in zwei Teile geteilt, einmal für Anfänger im Bereich „Bauen in Second Life“ und einmal für die Fortgeschrittenen. So kann jeder, je nach Können, seine eigenen Ideen umsetzen und seinen eigenen Stuhl aus Beton gießen.



1 Ein Beispielstuhl wie er entstehen könnte.  
2 Die gesamte Stuhlplattform.

1 Der Bauplatz für fortgeschrittene Second Life-User.  
2 Ein Avatar beim Umgang mit dem Stuhlbaui-nterface.



Es gibt verschiedene Möglichkeiten einen Stuhl für sich selbst herzustellen. Einmal für die Anfänger und dann für die Fortgeschrittenen. Für die „Newbees“ haben wir vorgefertigte Formen, Strukturen und Farben in einem interaktiven Bildschirm eingelesen, sodaß sie durch einen Schieberegler ihren Stuhl einfach verändern können, ohne sich mit dem Bauen an sich in SL auszukennen.

Für die Profis im Bauen haben wir Sandboxes mit vorgefertigten Betonschraffuren bereitgestellt. Hier sind ihnen keine Grenzen gesetzt was ihren Stuhl betrifft.

Wenn man seinen eigenen Stuhl fertiggestellt hat, kann man mit ihm zur Chill Out-Plattform weiter gehen, wo man sich mit anderen Usern unterhalten kann und seinen Stuhl in einen Wettbewerb stellen kann.

## PRODUKTION Die Chill Out-Plattform



Die Chill Out-Lounge ist zum Diskutieren unter den Usern und als Ausstellungsfläche der eigenen Stühle angedacht. Man kann es sich hier mit seinem Avatar entweder auf seinem eigenen Stuhl oder auf zahlreichen Sitz- und Liegemöglichkeiten bequem machen und sich anderen Beton-Interessierten mitteilen. Hier können Diskussionen und Unterhaltungen gehalten werden. Es dient als Treffpunkt von Interessierten.

1 Sitzgelegenheiten für eine Diskussionsrunde.  
2 Der Chill Out-Bereich der Plattform.

1 Die Chill Out Lounge-Plattform mit einem berühmten Architekten.



Ein wichtiges Feature auf dieser Plattform ist das Schwarze Brett. Hier kann man, wenn man Fragen hat die keiner der User beantworten kann, einen Nachricht direkt an Betonmarketing Süd schicken. Eine Andere Möglichkeit ist, den von Betonmarketing Süd gestellte Avatar zu befragen. Dieser wird aber nicht rund um die Uhr in der Chill Out-Lounge anzutreffen sein. Um jederzeit ein attraktives Angebot in der Lounge zu haben, sitzen berühmte Architekten in Form von Avataren auf der Plattform, die Informationen zu sich und ihren Werken geben. So ist man zu keiner Zeit alleine auf der Plattform.

## PRODUKTION Die Ökologieplattform

**Hintergrund der Ökologieplattform.** Die Plattform über die Beziehung von Beton und Ökologie haben wir nach Vorschlag von Herrn Fiedler noch hinzugefügt. Sie soll zeigen, daß sich die Hersteller von Beton unserer Zeit entsprechend ebenfalls Gedanken über Nachhaltigkeit machen. Es gibt einige Eigenschaften von Beton, die in neuerer Zeit hinzugekommen sind und einen Schritt in eine umweltfreundlichere Zukunft machen.

**Aussicht auf die Ökologieplattform.** Die Ökologieplattform ist für uns ein Theater. Man kann in ihm zeigen, was alles möglich ist, ohne utopisch zu wirken. Wie bei der „Sendung mit der Maus“ kann man dem Besucher einfach erklären, was Beton im Moment für Vorzüge hat, ohne ihn mit chemikalischen Formeln zu erschlagen und so sein Interesse zu verlieren. Der Bühnenaufbau sieht so aus: vorne sieht man einen Fluss, dahinter Häuser und eine Strasse. Hinter ihnen fährt eine Brücke durch Berge die hoch in die Wolken aufragen. Alles ist gezeichnet und in bunten Farben coloriert.



1-2 Die Interaktion auf der Theaterplattform.

1 Die Sitzgelegenheiten.



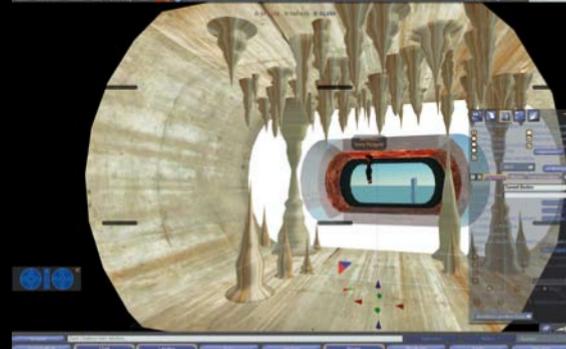
**Interaktive Ökologie.** Das Theater funktioniert so: vor der Bühne sind vier Platten, ähnlich wie auf der Grundplattform, eingelassen. Wenn man eine davon betritt, kommt ein „Schauspiel“ in Gange. Man kann sich das zum Beispiel so vorstellen: Ein LKW kommt angefahren, lädt ein Haus ein, transportiert es aus dem Bild, ein Zug bringt es weiter in die Berge und dort wird es zu einer Straße umfunktioniert. Anschließend fliegt ein Zeppelin über die Szene mit einem Banner hinten angehängt: „Beton ist recyclebar!“.

**Schwierigkeiten.** Wir haben uns extra Geschichten ausgedacht, die leicht zu programmieren sein sollten, da sich nur die Textur der Platten, die die Zeichnungen der Gegenstände enthalten, ändern sollten und die Platten in verschiedene Richtungen schweben sollen. Probleme macht da nur das Second Life, da es manchmal Texturen sehr zögerlich hochlädt und man dann im Theater nichts erkennen kann.

## PRODUKTION Die Technologieplattform

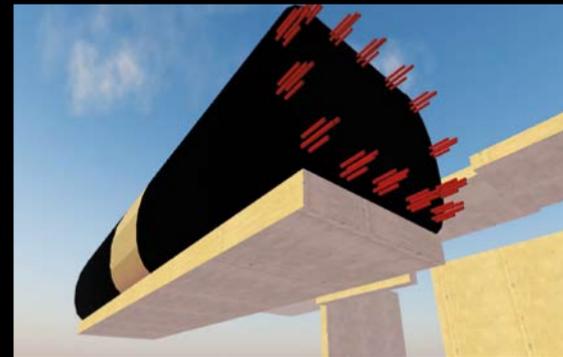
**Hintergrund der Technologie Plattform.** Die Technologie-Plattform wurde ebenfalls von Herrn Fiedler nach der Zwischenpräsentation vorgeschlagen. Sie beinhaltet eines der wichtigsten Themen für BetonMarketing Süd. Die vielen außergewöhnlichen Möglichkeiten von Beton, über die der Normalverbraucher nicht Bescheid weiss.

**Aussicht auf die Technologie Platte.** Beton kann man erfahren. Das war unsere Idee hinter der Technologie-Röhre, durch die man ganz nah bei Beton ist und die Auswirkungen der besonderen Technologien erfahren kann, was ein Vorteil von Second Life ist. Die Röhre besteht aus vier verschiedenen Sorten Beton und einem weiteren Ring mit einer Baustelle, die die unendliche Erweiterbarkeit an Technologien aufzeigen soll. Innen kann man sich auf verschiedenen Tafeln über sie Besonderheiten dieses speziellen Betons informieren.



1 Das äußere der Technologie-Röhre.  
2 Die Röhre von innen beim Bau.

Die Röhre von der Grundplattform aus.



**Interaktive Technologie.** Als Schutz für den Avatar bildet sich schon auf der Grundplattform eine Kugel um den Avatar, die ihn durch die ganze Röhre begleitet. Jede Betonart ist für uns ein Superheld, dem wir ein ganz besonderes Aussehen verliehen haben. Dieser Held erzählt auf oben genannten Tafeln über seine Superkräfte. Je nachdem, in welchem Teil der Röhre man sich befindet, leuchtet diese auf, und zum Beispiel bei der Betonart, die Erdwärme nutzt, (dem Heizer) glühen die Wände und die Kugel um den Avatar beginnt zu schwitzen und errötet.

**Schwierigkeiten und Spaß.** Durch die unterschiedlichen Eigenschaften mussten gute Ideen her, sie zu visualisieren. Das ging ziemlich gut, doch für die Programmierer war es ein ganzes Stück Arbeit, unsere wilden Gedankensprünge zu ordnen und sinnvolle Scripte daraus zu erstellen. Besonders lustig war hier die Charaktererstellung für die Superhelden, da wir dafür unsere Avatare umgemodelt haben um einen SL-entsprechenden Stil für die Betonarten zu finden.

## PRODUKTION Die Informatik der Grundplattform

Die Umsetzung erarbeiteter Konzepte für die einzelnen Plattformen des Auftrittes war mit zahlreichen Problemen verbunden die es zu lösen galt. Im folgendem werden am Beispiel des Transportsystems essentielle Knackpunkte und deren Lösung vorgestellt.

**Das Transportsystem ist von zentraler Bedeutung für die Gesamterscheinung des Auftrittes.** Der Besucher sollte nach dem er eine Taste auf der Hauptplattform durch das Drauftreten aktiviert hat, ohne weitere Interaktion seinerseits zu einer bestimmten anderen Platte gebracht werden. Eine große Schwierigkeit stellte das System von Second Life dar. Um in die Bewegungen des Avatars durch ein Script steuern zu können muss eine Erlaubnis eingeholt werden. Genau diese Interaktion sollte aber vermieden werden. So wurde das Transportsystem erstmals mit einer einzigen Bodenplatte realisiert welche sich nach dem betreten zu bestimmten Koordinaten bewegte. Dieses Vorgehen brachte aber keine akzeptablen Ergebnisse, da der Avatar von besagter Platte während der Bewegung runter glitt. So wurde das Konstrukt um ein weiteres Element erweitert. Eine Kugel, die den Avatar während des gesamten Bewegungsvorgangs umhüllt, brachte das gewünschte Resultat. Um den Anschein einer einzigen Platte zu wahren, wurde die Kugel mit einer durchsichtigen Textur, welche die Kugel unsichtbar macht, ausgestattet.



1. Verschiedene Elemente des Transportsystems.

1 Die Konfiguration des Transportweges.

**Ein weiteres Problem welches dieses Design mit sich brachte war die nicht synchrone Bewegung beider Elemente.** Dies Problem lässt sich auf die nicht Synchrone Bearbeitung der Scripte auf dem Server zurückführen. So kann ein Fall eintreffen bei welchem die Kugel der Bodenplatte davon fliegt und der Avatar einfach durch die Luft schwebt. Um dieses Manko auszugleichen wurde ein zentrales Steuerungselement eingebaut welches alle mathematischen Berechnung der Bewegungskordinaten übernimmt. Dabei wird der Gesamtweg in viele Teilschritte zerlegt und diese temporären Koordinaten an die Kugel und die Bodenplatte weitergegeben.

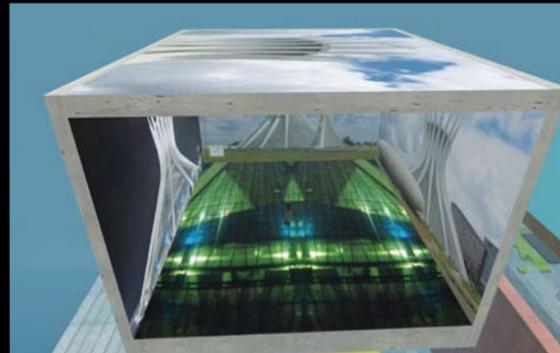
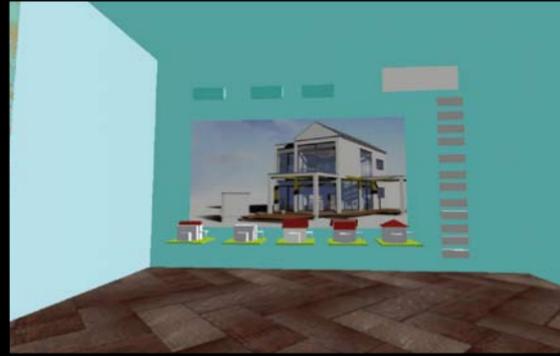
**Ein Problem für das Transportsystem stellt die Struktur des Auftrittes dar.** Da viele Einzelplatten übereinander liegen bzw. sich gegenseitig den direkten weg versperrern musste es möglich sein eine gewisse Route abzustecken. Eine Notecard bot sich als Lösung an. Eine Notecard ist eine Datenbasis welche verändert werden kann ohne in die Struktur des Scriptes eingreifen zu müssen. So kann sich jede Gruppe ihre eigene „Anflugstrecke“ für die jeweilige Plattform abstecken durch das Eintragen der Koordinaten in die Liste. Da die drei Komponenten des Transportsystems über Kanäle miteinander kommunizieren kann es zu bedeutenden Fehlern führen wenn mehrere Platten zur gleichen Zeit unterwegs sind. So könnte der Leader einer Transporteinheit eine andere von ihrem Weg abbringen. Um diese falschgerichtete Kommunikation zu unterbinden wird in der zuvor erwähnten Notecard ein eindeutiger Name definiert mit welchem dann die Kugel und die Bodenplatte geprägt werden. Bei der Übertragung der Koordinaten wird nun dieser Name jedes Mal mit gesendet und nur von den zugehörigen Elementen verarbeitet. Somit wird eine Umleitung anderer Platten viermieden.



## PRODUKTION Die Informatik der Plattform des Haus fürs Leben

Die Aufgabe war es die Produktion der Plattform des „Haus fürs Leben“ zu unterstützen. Dabei galt es einige Scripte zu entwickeln die es erlaubten auf einem Bildschirm die Bilder, die die verschiedenen Grundrisse zeigen, zu präsentieren. Der Bildschirm sollte zuerst aktiviert werden, dies sollte durch ein Aktivierungsknopf erfolgen. Das Bildschirmscript hatte dabei verschiedene Zustände, je nachdem ob der Bildschirm aktiv oder nicht war und welcher Grundriss zurzeit angezeigt wurde. Die Information welcher Grundriss angezeigt werden sollte, erhielt der Bildschirm über einen Kanal. Diese Information wurde in Form von Messages von den Scripten die für die Knöpfe geschrieben wurden, generiert.

Das zweite Problem bei der Gruppe war, daß das Haus des Lebens erst mit dem Eintreffen eines Avatars auf der Plattform, entstehen sollte. Wenn der Avatar sich nicht mehr auf der Plattform befindet sollte das Haus verschwinden und eine kahle Betonplatte freigeben. Dies wurde mit einem Script der wie ein Sensor agierte gelöst. Wenn der Sensor ein Avatar auf fünf Meter erkannt hat wird das Haus „gerarzt“, im anderen Fall wird das Haus Scriptgesteuert zerstört.



1 Der interaktive Bereich der Plattform Haus fürs Leben.  
2 Beton in der Welt Plattform.

1 Die Ökologieplattform mit Zug und Lastwagen.

## PRODUKTION Die Informatik der Ökologieplattform

Ökologie interaktiv erklären. Der Lastwagen soll von links nach rechts durch das Bild fahren und dabei das Haus aufladen. Ausgelöst wird dieser Mechanismus durch einen Button auf dem Boden. Nachdem der Laster rechts angekommen ist wird das Haus auf den Zug weiter oben im Bild geladen und der Zug fährt von rechts nach links durchs Bild. Wenn der Zug seine Fahrt beendet hat wird das Haus und es wird eine Strasse auf dem Berg sichtbar. Ganz am Ende fliegt dann noch der Zeppelin von rechts nach links durch den Himmel mit einem Banner hinter sich. Das Problem an dieser Aufgabe war die Synchronisation der einzelnen Abläufe und das Verknüpfen des Hauses mit den einzelnen Transportmitteln. Die Häuser rechts im Bild sollen ihre Form verändern. z.B.: sollen sie Grassdächer bekommen und es sollen Bäume auf ihren Dächern wachsen. Insgesamt sind es 4 verschiedenen Texturen die nacheinander angezeigt werden sollen. Ausgelöst wird die Aktion durch einen Button auf dem Boden. Problem bei dieser Aufgabe war die Pause zwischen den einzelnen Texturwechseln welche ich dann mit einem Timer gelöst habe.



## PRODUKTION Die Informatik der Grund- und Technologieplattform

**Auf der Ankunftsplattform, dem Keyboard, sind mehrere Infotafeln vorhanden. Sie sind zu Beginn nicht sichtbar und sollen über einen Auslöser im Keyboard erscheinen.** Der Auslöser ist ein Button im Boden, der von vier Seiten aktivierbar ist. Ein Problem hierbei ist die Tatsache, daß der Avatar von verschiedenen Seiten mit verschiedenen Eintrittswinkeln den Mechanismus betätigen kann. Zur Lösung dieses Verhalts wurde der ID-Schlüssel des auslösenden Avatars gespeichert und seine Blickrichtung ermittelt. Aufgrund dieser Blickrichtung wird die Position der Infotafel berechnet und die Tafel anschließend „geratzt“. Nun ist die Infotafel beim Erscheinen immer im Blickfeld des Avatars.

Mit dem Speichern des ID-Schlüssels wurde noch ein weiteres Problem in Angriff genommen. Die Infotafel sollte ebenfalls nach bestimmten Kriterien wieder verschwinden. In den Ersten Versuchen geschah dies über einen Zeitschalter, der nach Ablauf einer Frist die Tafel Verschwinden ließ. Was aber bei langsamen Lesern ein zweites Aktivieren erforderte und auch allgemein nicht sehr synchronisiert aussieht. Eine weitaus bessere Lösung bot hierbei die Sensorfunktion von Isl. Mit ihrer Hilfe kann man die Umgebung des Auslösers nach Bewegungen, Avataren

oder Objekten absuchen. Also wurde nach dem Auslösen in einem Umkreis von 2 Metern um den Mittelpunkt des Auslösers, die Umgebung alle 0.2 Sekunden nach dem zuvor gespeicherten ID-Schlüssels des auslösenden Avatars abgesucht. Nun ist gewährleistet, daß die Tafel an geeigneter Position erscheint und auch wieder verschwindet, sobald der Avatar aus der Reichweite verschwindet. Außerdem reagieren die Folgeaktionen nur auf den auslösenden Avatar, was das interagieren Persönlicher gestaltet.

**In der Gruppe mit dem Betontunnel sollte jeder Abschnitt seine eigene Geschichte erzählen.** Dazu musste erst einmal eine bauliche Trennung geschaffen werden. Als nächstes sollte jeder Abschnitt durch eine Kollisionsfunktion aktiviert werden, ähnlich wie bei den Infotafeln. Bei der Aktivierung eines Abschnittes wird seine Objektfarbe von Schwarz auf Weiß gestellt, was die Textur sichtbar werden lässt.

Der Tunnel sollte über ein Transportsystem, ähnlich dem von Nikolai zuvor beschriebenen, erreicht werden. Das System sollte aus einer fast transparenten Kugel bestehen, da im späteren Verlauf diese Kugel benötigt wird. Es wurde ebenfalls verlangt,

das der Avatar in der Kugel animiert wird. Das wiederum verlangt ein Hinsetzen des Avatars, wenn man auf weitere Erlaubnisberechtigungen verzichten will. Das Problem des Transports ist es, daß er nicht ohne Einwilligung des Avatars stattfinden kann und selbst dann oft nur im Sitzenden Zustand. Der Avatar soll sich nun in diese Kugel setzen um den Transport zu aktivieren. Die Frage ist nun, wie man den Avatar zum Hinsetzen bewegt ohne zuviel weitere Interaktion hinzu zu fügen.

Beim Betreten des Auslösers auf dem Keyboard bildet sich also eine Kugel um den Avatar herum. Der Avatar ist gefangen und hat keine andere Möglichkeit als die Kugel zu berühren. Dazu wurde der Auto-Touch gegen einen Auto-Sit ersetzt und der Sit-Text wurde gegen „get free“ ersetzt.

Sobald der Avatar sitzt, bewegt sich die Kugel Richtung Tunnel. Beim Erreichen des Tunnels verlässt der Avatar die Kugel, bekommt aber im gleichen Moment eine Kugel als Kleidungsstück. Dadurch bekommt der User den Eindruck, er würde sich noch immer in der Kugel befinden, kann diese aber nun steuern. Dadurch wird der Übergang fließender gestaltet und die Scripte verschmelzen mit dem Second Live-Ablauf.

**Im dritten Abschnitt sollte die Tunnelwand ihre Textur in zeitlichen Abständen wechseln und damit ein Glühen symbolisieren.** Die Texturen sind in ihrem Namen Nummeriert. Über eine for-Schleife sollten die verschiedenen Texturen mit einer kleinen Zeitverzögerung geladen werden. Das Problem lag in der Darstellung. Mit der eben beschriebenen Lösung würde das Glühen zunehmen und nach Erreichen des Maximums wieder beim Minimum beginnen. Da aber nach dem Maximum ein Abnehmen in Stufen, bis zum Erreichen des Minimums, gewünscht war, wurde zur Lösung eine Timerfunktion verwendet. Der Timer löst alle 0.2 Sekunden aus, was schon einmal den Zeitlichen Versatz gewährleistet. Im nächsten Schritt wurde zu jedem Timerereignis eine Funktion aktiviert, welche die Auswahl der nächst höheren oder niedrigeren Textur trifft und diese anschließend lädt.

Beim Verlassen des Abschnitts wird die Objektfarbe von Weiß auf Schwarz zurück gestellt. Dadurch ist die Textur nicht mehr sichtbar und der Tunnelabschnitt wirkt deaktiviert.

# PRODUKTION **Der Blog und die Blogplattform**

**Aufgaben.** Der Blog erfüllt zwei wesentliche Funktionen, zum einen verbindet er das World Wide Web mit dem Second Life und das Second Life mit der Betonmarketing Süd, zum anderen ist er als Werbe- bzw. Informationsträger wichtig.

Es wird gezeigt, was so alles los ist auf dem Sim und gibt einen ersten Eindruck wieder. Der Second Life Auftritt der BetonMarketing Süd wird in Form von Bildern, Texten und Videos vorgestellt. Über den Blog ist dies auch möglich, wenn der Benutzer noch kein Second Life auf seinem Computer installiert hat. Man erhält eine grobe Vorstellung von dem, was einen erwartet, weckt das Interesse und lockt hoffentlich weitere Benutzer auf das virtuelle Grundstück (Sim).

Der Blog informiert über das aktuelle Geschehen auf dem Sim der BetonMarketing Süd und bietet Informationen zu bestimmten Aktionen auf dem Sim, oder kündigt diese an, z.B. den Stuhlwettbewerb.



1. Inktafel in Second Life zum Blog.

1. Auszug aus dem Blog im Web.

**Bloginhalt.** Es steht eine Fülle von Informationen zur Verfügung z.B. wie man auf den Sim gelangt (über einen Direktteleport), oder auch, was SL überhaupt ist. Jede Plattform, jedes Thema erhält eine eigene Rubrik, in der die Mitwirkenden in Form von Text, Bild und Video ihren Teil des Projektes vorstellen und schmackhaft machen können.

Zusammenfassend kann man also sagen, daß für uns der Block als Werbeträger wichtig ist und dem SL-User als Informationsträger dient.

**Schwierigkeiten.** Das Problem war hauptsächlich ein adäquates Mittel für die geforderten Ansprüche, Werbung und Information zu finden. Ein Internet Blog schien uns die beste Lösung zu sein. Weitere Probleme waren dann, ein entsprechendes Layout zu finden, die Inhalte unterzubringen und die technischen Schwierigkeiten zu meistern.



## PRODUKTION **Das Buch**

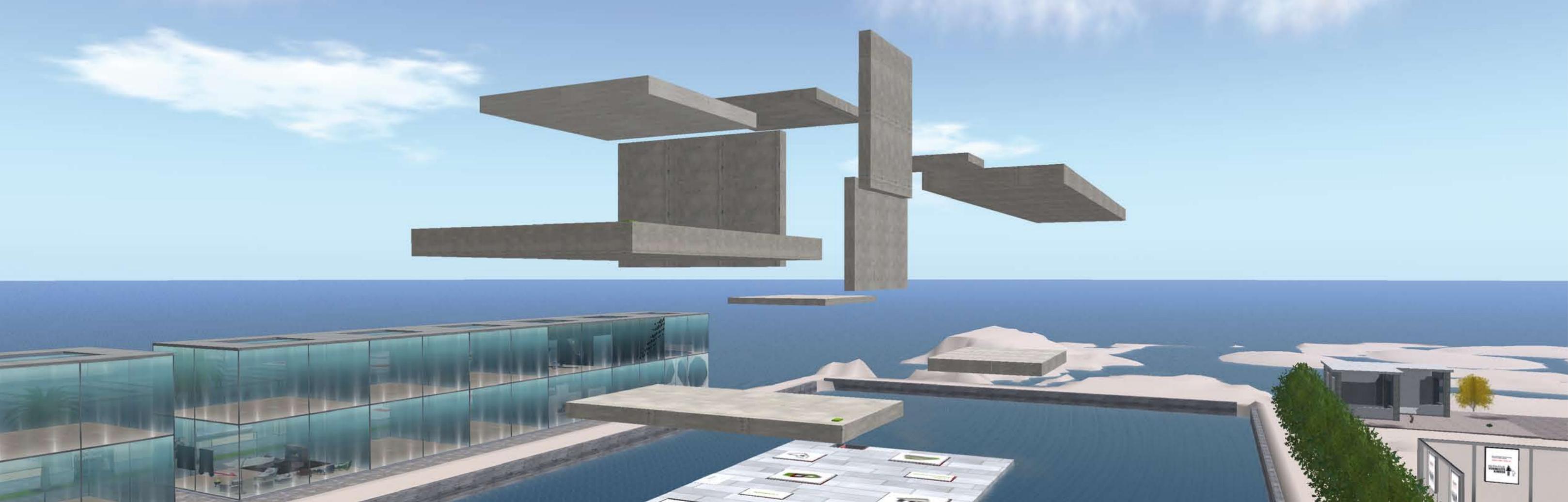
**Die Gestaltung.** Das Buch ist konzeptionell sehr durchdacht aufgebaut. Von Format über Raster und Schrift bis hin zur Farbe lehnt sich das Buch in seiner Gestaltung stark an das Projekt an. Ein Beispiel dafür ist das Format des Buches, welches das meist verwendete Bildschirmverhältnis, also das des Widescreen aufnimmt oder aber auch die Anzahl der Kapitel und Farben die die Projektstufen deutlich machen und gleichzeitig die 7 Farben des Identifikationselements von BetonMarketing Süd auffassen.

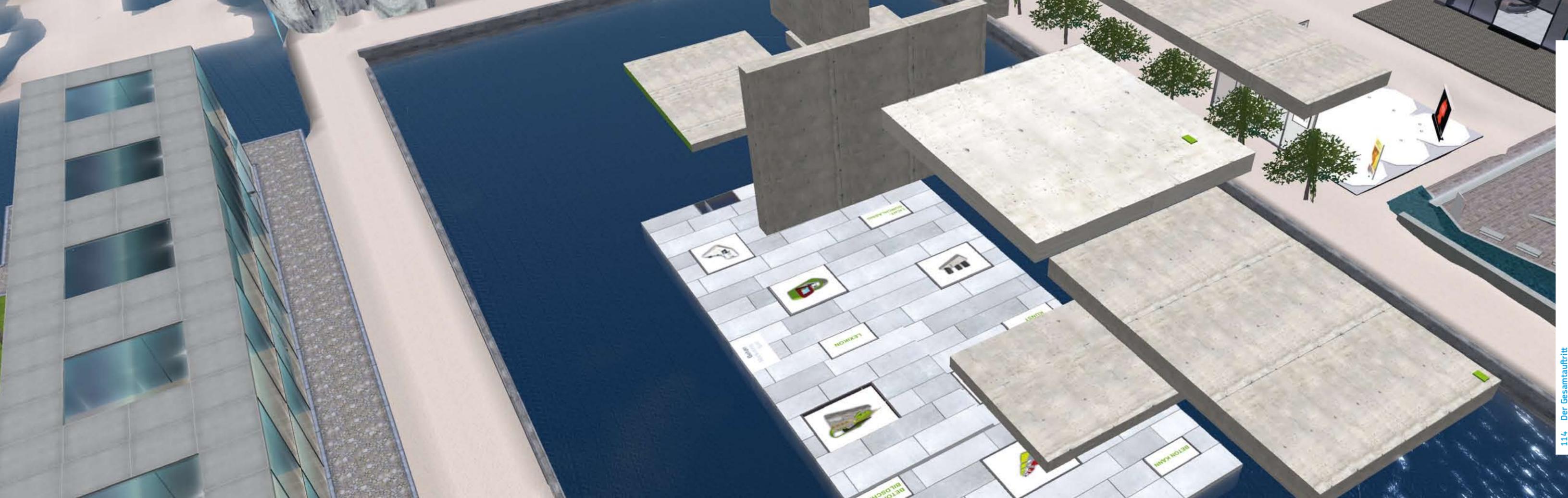
**Es gab in diesem Buch-Projekt die verschiedensten Hürden zu meistern.** Einerseits war der administrative Aufwand ein sehr hoher bei insgesamt 26 Beteiligten und bei über 35 Gruppenarbeiten des Projekts mit den unterschiedlichsten Gruppenkonstellationen. Das gesamte Material wurde größtenteils erst nach dem Projekt eingereicht, was dazu führte das viele Teilnehmer nicht mehr genau wussten was Sie nun schon abgegeben haben und was Sie denn genau an dieser Gruppenarbeit gearbeitet haben. Auf der anderen Seite wird dieses Buch digital gedruckt, was die Papierwahl etc. erschwerte. Auch der Preis des Buchs war von großer Wichtigkeit und erschwerte die Gestaltung. Ein anderer Aspekt war der redaktionelle Bereich der nicht zu der Arbeit eines Gestalters gehört jedoch teilweise von mir übernommen werden musste.



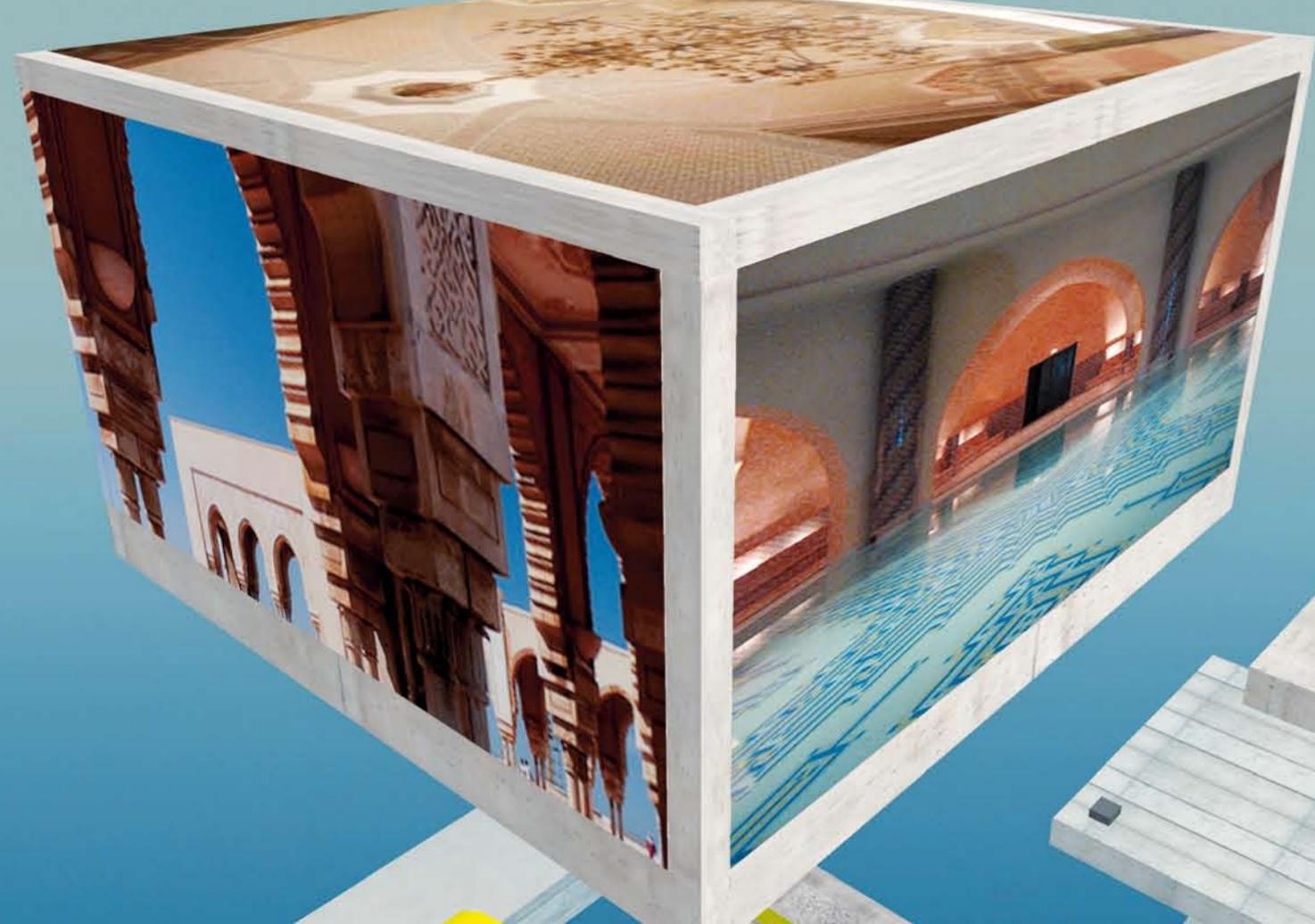
1. Ein Buchdummy der Buchbinderei Lutz-Eitel.













**Beton**  
Marketing  
Süd

lounge





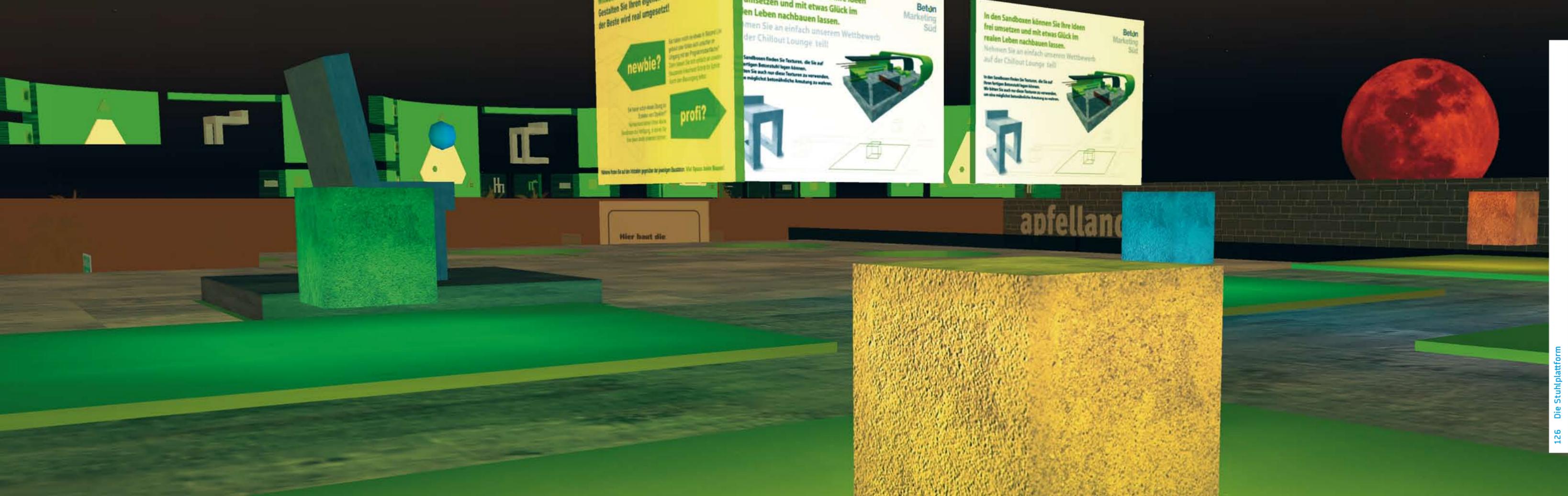
**Beton Marketing Süd**

Informationstheater Ökologie

Willkommen!

Bitte nehmen Sie Platz.

Auf jedem Stuhl können Sie ein anderes Theaterstück lesen. Wenn Sie es möchten, können Sie es auch mitnehmen. Bitte benutzen Sie die Mülltonnen für Ihre Abfälle.



Wählen Sie Ihre Ideen  
Gestalten Sie Ihren eigenen  
Stuhl. Die Beste wird real umgesetzt!

newbie?

profi?

Hier baut die

Einsetzen und mit etwas Glück im  
realen Leben nachbauen lassen.  
Nehmen Sie an einfach unserem Wettbewerb  
auf der Chillout Lounge teil!

Sandboxen finden Sie Texturen, die Sie auf  
Ihren fertigen Betonstuhl legen können.  
Nehmen Sie auch nur diese Texturen zu verwenden,  
um eine möglichst betonteilhafte Anmutung zu nehmen.

Beton  
Marketing  
Süd

In den Sandboxen können Sie Ihre Ideen  
frei umsetzen und mit etwas Glück im  
realen Leben nachbauen lassen.  
Nehmen Sie an einfach unserem Wettbewerb  
auf der Chillout Lounge teil!

In den Sandboxen finden Sie Texturen, die Sie auf  
Ihren fertigen Betonstuhl legen können.  
Nehmen Sie auch nur diese Texturen zu verwenden,  
um eine möglichst betonteilhafte Anmutung zu nehmen.

Beton  
Marketing  
Süd

apfelland





# Interview mit...

Einblicke in die Erfahrungen, Meinung und Ansichten der Studenten und Professoren nach Abschluss des Projekts.

## INTERVIEW MIT Raphael Arnold als Run11 Abramovic



**Was hast du im Projekt gelernt?** Ich habe viel über die Denk- und Arbeitsweise von Informatikern und vor allem von Kommunikationsdesignern gelernt. Es war sehr interessant zu sehen, wie sie an ein Projekt heran gehen. Von Zielgruppe, Main Idea usw. hatte ich als Architekt davor noch nie etwas gehört. Ich hatte Second Life davor noch nie ausprobiert, während es Semesters konnte ich diese „zweite Welt“ nun intensiv kennen lernen. Von der Herangehensweise über die Entstehung und schließlich der Umsetzung war viel Neues und Interessantes für mich dabei.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Wie oben schon erwähnt, war es sehr schön mit anderen Studiengängen zusammen zu arbeiten und

von ihnen zu lernen. Dies sollte während des Studiums noch öfters der Fall sein, da man für sich selbst sehr viel mitnehmen kann. Sehr schön ist es auch, daß dieses Projekt nicht in der Schublade verschwindet, sondern umgesetzt wird und von vielen verschiedenen Menschen besucht werden kann.

**Was war schwer an dem Projekt?** Schwer war es am Anfang sich in Second Life zurecht zu finden. Zu Beginn des Semesters gab es auch leichte Berührungspunkte zwischen den verschiedenen Studiengängen, welche aber schnell überwunden waren.

## INTERVIEW MIT Thomas Kraus als aTom Akroyd

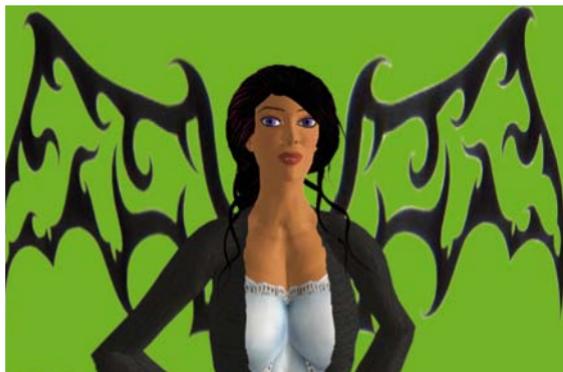


**Was hast du im Projekt gelernt?** Das es sehr zeitsparend sein kann, wenn man Personen mit Fähigkeiten, in einem Team zusammenführt. Jeder kann vom Wissensbereich des anderen profitieren. Man muss sich nicht immer alles erst selber mühselig aneignen, sondern kann fragen und bekommt eine Antwort.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Das arbeiten in Gruppen, vor allem auch das arbeiten mit Studenten anderer Fachbereiche, was sonst ja eher selten vorkommt. Das Resultat, das Konzept der fliegenden Scheiben.

**Was war schwer an dem Projekt?** Die Organisation so viele Gruppen unter einen Hut zu bekommen. Das finden eines gemeinsamen Nenners. So viele Teilnehmer bedeuten auch eine Fülle unterschiedlicher Meinungen und Vorstellungen.

## INTERVIEW MIT **Sandra Andryk als Challine Aluveaux**



**Was hast du im Projekt gelernt?** Jede Menge über SL ; ), eine andere Denkweise und wie man sich in großen Gruppen koordiniert.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Besonders gut hat mir die interdisziplinäre Struktur gefallen und so mal in eine völlig neue Arbeitsweise Einblick zu erhalten. Dann hat mir der starke Praxisbezug gefallen und die vielen netten Leute.

**Was war schwer an dem Projekt?** Sich in SL zurecht zu finden. Zuerst mal musste man sich auf die virtuelle Welt einlassen um etwas angemessenes für unser Projekt zu planen. Im zweiten Schritt war die Umsetzung nicht immer ganz so einfach und man musste oft Kompromisse eingehen.

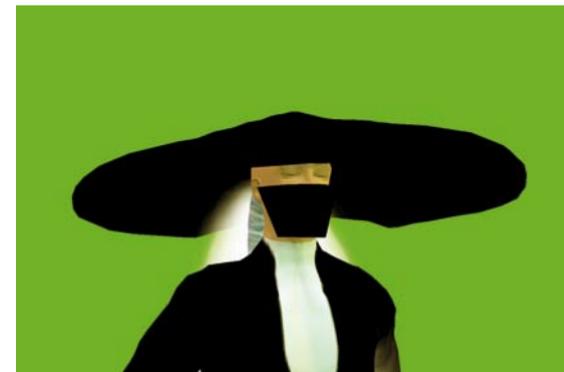


## INTERVIEW MIT **Nikolai Solovev als Vermond Ferrentino**

**Was hast du im Projekt gelernt?** Wie man Software nicht nach eingebürgerten Konventionen schreiben kann.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Das Arbeiten in einem großen Team hat mir besonders gefallen vor allem in so einer lockeren Atmosphäre.

**Was war schwer an dem Projekt?** Die Umsetzung der gestellten Spezifikationen und die durchzuführenden Machbarkeitsstudien.



## INTERVIEW MIT Cecilia Dannibale Palmer als Pequenina Flores



**Was hast du im Projekt gelernt?** Ich habe gelernt, die Funktionalität des Bauens in Second Life genau zu beobachten. Ich habe viel über Marketing gelernt und wie man am besten die eigene Sache präsentiert und verkauft. Ich habe auch gelernt, wie man im Team besser arbeiten kann.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Besonders gut gefallen hat mir die Entwicklung von Guerilla Marketing Ideen für BetonMarketing Süd in Second Life.

**Was war schwer an dem Projekt?** Schwer war das Projekt in wenigen Monaten zum Laufen zu bringen. Obwohl viele Studenten daran beteiligt sind, haben wir noch mehr Leute gebraucht, um schneller bauen und programmieren zu können.



## INTERVIEW MIT Janine Horn als JH Hastings



**Was hast du im Projekt gelernt?** Anders Denken: man musste die Architektur, die für das reale Leben gilt, für das Second Life neu umsetzen und auf die veränderte Wahrnehmung in der virtuellen Welt reagieren.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Die Zusammenarbeit mit den KDLern und Informatikern hat den eigenen Horizont wieder um einiges erweitert. Man hat vieles von den anderen gelernt, u.a. wie man an die Ideenfindung herangeht, oder auch die Wichtigkeit einer guten Präsentation.

**Was war schwer an dem Projekt?** Das Umdenken und Einfinden in das Thema hat einige Zeit in Anspruch genommen und auch das verstehen lernen der Intentionen der Kommilitonen vom anderen Fachbereich war teilweise recht anspruchsvoll. Im Second Life die eigenen Ideen zu bauen, musste auch erst erlernt werden.



## INTERVIEW MIT **Fabian Bernhardt als Locke Jaxxon**



**Was hast du im Projekt gelernt?** Teamarbeit. Sich in Second Live zu rechtfinden. Scripten mit Linden Script Language. Wie man gut präsentiert. Marketingtechniken wie zum Beispiel Guerilla Marketing.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Das mehrere Studiengänge daran beteiligt waren. Die Treffen mit den KDLern. Die Montage und teilweise Donnerstage wo alle zusammen im Computer-Labor saßen und miteinander die Probleme gelöst haben.

**Was war schwer an dem Projekt?** In das Scripten rein zu kommen. Problemstellungen richtig zu verstehen und dann eine Lösung dafür zu finden.



## INTERVIEW MIT **Nina Martens als Trude Kowalski**

**Was hast du im Projekt gelernt?** Wie man mit Informationsarchitektur in neuen Medien umgehen kann.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Zusammenarbeit mit Leuten verschiedener Herangehensweisen und die daraus entstehende Lösungen.

**Was war schwer an dem Projekt?** Zeitmanagement..



## INTERVIEW MIT **Lais Benoit als Lilla Lovenkraft**



**Was hast du im Projekt gelernt?** Ich habe andere Denk- und Arbeiter-angehensweise von anderen Studiengängen (Architektur und Informatik) gelernt. Ich habe gesehen, wie das Beste von jeder Studienrichtung herauskommt. Technisch gesehen, habe ich gelernt, wie Second Life funktioniert. Nach Selbststudium (Recherche und Versuche) und Zusammenarbeit mit den anderen Kommilitonen habe ich Erfahrungen gesammelt wie: Textur für Second Life produzieren, bauen in SL, wie man sich in SL bewegt, verhält. Was funktioniert und eben auch nicht.

Meine Fertigkeiten in Marketing wurden ausgebaut, indem ich mich in der Festlegungsguppe von der Zielgruppe und Main Idea aktiv teilgenommen habe. Die Strategien für das Guerilla-Marketing haben meine Interesse für dieses Gebiet vergrößert.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Wie die Arbeit in einem großen Team gut fließen kann. Die Umsetzung von den ganzen zu sehen. Neue und nette Leute kennen zu lernen und die große Freude haben, bei denen zusammen zu arbeiten.

**Was war schwer an dem Projekt?** Die Zeitspanne zwischen den Terminen (zwischen den Studenten) und Unterrichten. Die Zeit war hier eine Mangelware.

## INTERVIEW MIT **Sebastian Marx als Mippo Mopp**

**Was hast du im Projekt gelernt?** Ich habe viel über den virtuellen Raum und die Zusammenarbeit mit Kommunikationsdesignern und Informatikern gelernt.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Die interdisziplinäre Zusammenarbeit mit anderen Studiengängen.

**Was war schwer an dem Projekt?** Ein gemeinsames Zeitmanagement mit den anderen Studiengängen zu finden, da wir verschiedene Termine und Vorlesungszeiten haben.



## INTERVIEW MIT **Yvonne Merkt als Yell Myoo**



**Was hast du im Projekt gelernt?** Ich kann für mich die Erfahrung mitnehmen, daß es sehr fruchtbar ist eine Aufgabenstellung aus den unterschiedlichen Blickwinkeln der verschiedenen Studiengänge zu betrachten. Es war eine tolle Erfahrung die Herangehensweise von anderen Gruppenmitgliedern kennen zu lernen und sich im Laufe des Projektes immer wieder neu auszutauschen.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Die Verschmelzung von drei Studiengängen. Dies hat das Projekt nicht nur interessanter, sondern auch produktiver gemacht. Das so entstandene Second Life Auftritt wurde dadurch zu etwas Besonderem.

**Was war schwer an dem Projekt?** Es war schwierig sich mit dem Medium vertraut zu machen, gar nicht so sehr in technischer Hinsicht, sondern viel mehr im Bezug auf die Wahrnehmung im digitalen Medium und die daraus resultierenden Probleme aber auch Möglichkeiten seine Ideen umzusetzen.

## INTERVIEW MIT **Caroline Diop als Mai Okumura**



**Was hast du im Projekt gelernt?** Das Architekturstudenten einen anderen Blickwinkel haben als Kommunikationsdesigner. Das kann auf der einen Seite sehr aufbauend sein, und man lernt aus anderen Perspektiven zu sehen, auf der anderen Seite kann es auch hemmend wirken für die eigenen Ideen, da der versuch die Sichtweise des anderen anzunehmen zu keinem Ergebnis führt.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Die Zusammenarbeit mit anderen Studiengänge und in einer Welt sich zu bewegen, die eigentlich nicht in meinem Interessenfeld liegt.

**Was war schwer an dem Projekt?** Alle auf einen Nenner zu bringen und zügiges arbeiten.

## INTERVIEW MIT **Caroline Blana als Terry Padgett**



**Was hast du im Projekt gelernt?** Ich habe viel altes Wissen über 3D Programme ausgegraben und über die Steuerung beim Bauen gelernt. Die Ideenfindung war dank neuer Wege auch einfacher und effizienter. Interessant waren außerdem die Programmierer und der kleine Einblick in ihre Sprache.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Die Teamarbeit, da die Teams immer neu zusammengestellt wurden bis man am Schluss mit den für sich-besten Leuten zusammenarbeiten konnte. Auch einen Tutor zu haben brachte Frohsinn, da er unparteiisch Treffen einberaumen und locker jedem helfen konnte.

**Was war schwer an dem Projekt?** Eine zeitliche Übereinstimmung zwischen den Verschiedenen Studiengängen und auch Studierenden zu finden. Und erst einmal die Idee zu finden hat sehr lange gedauert.

**Fazit.** Es war ein gutes Projekt und trotz kleinerer Schwierigkeit ein großer Erfolg, dank einer guten Zusammenarbeit und einem hervorragenden Tutor!.

## INTERVIEW MIT **Daniel Deplano als Maso Sadofsky**



**Was hast du im Projekt gelernt?** Außer der für mich neuen Scriptsprache Isl und der neuen Erfahrung im 3D Bereich zu programmieren habe ich viele, tiefgehende Einblicke in die Denk- und Arbeitsweisen der Kommunikationsdesigner bekommen. So habe ich beispielsweise viel über Ideenfindung, gebietübergreifende Teamarbeit und Ergebnispräsentation gelernt. Außerdem war das Gebiet „Guerillia Marketing“ Neuland für mich.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Die Studiengangübergreifende Teamarbeit fand ich sehr gut. Die Meetings am Mittwoch und Donnerstag waren sehr anregend und haben geholfen das Team als ganzes auf einen Nenner zu bringen. Vor allem die Mittwochstreffen waren sehr produktiv. Das Arbeiten in mehreren Gruppen war auch sehr angenehm, da es einem das ‚Gefühl gibt, überall beteiligt zu sein.

**Was war schwer an dem Projekt?** Ein riesiger Knackpunkt an diesem Projekt war die unbekannte Scriptsprache Isl. Die Durchführbarkeit einer Idee hing in vielen Fällen von unserem Programmierkönnen ab. Das bedeutet, daß wir so früh wie möglich einen genauen Plan zur Umsetzung der Idee ausarbeiten müssen. Dadurch kam es einige Male zu späteren Änderungen oder sogar Absagen, was zu unnötiger Arbeit geführt hat. Dies wiederum hat Auswirkungen auf ein anderes Problem. Die knappe Zeit. Viele letzte Schliffe kamen zu spät und viele Ideen haben zu lange für ihre Entwicklung gebraucht. Ebenso wie die Donnerstags Termine oft nur aufarbeiten des Stoffs waren.

## INTERVIEW MIT **Michaela Erlenwein als Merle Santos**



**Was hast du im Projekt gelernt?** Ich habe sehr viel über: Projektplanung, Guerilla Marketing, Virales Marketing, das Medium SL selbst und die Community und Firmen die sich in SL aufhalten gelernt. Außerdem bekam ich Einblicke in die Arbeits- und Denkweise der Architekten und Informatiker.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Mir hat sehr gut gefallen, daß es ein Real-Projekt war und wir mit zwei anderen Studiengängen zusammen arbeiten konnten und somit deren Arbeitsweisen kennen gelernt haben. Toll war, daß die Professoren nicht vor der Herausforderung zurück schreckten mit dem SL-Projekt Neuland zu betreten. Interessant fand ich außerdem in die Welt Second Life einzutauchen und zu erfahren wie diese

virtuelle Plattform funktioniert. Welche Gesetze dort herrschen? Welche Menschen ihre Zeit in diesem Medium verbringen? Was das faszinierende an SL ist? Wie wir es schaffen andere Menschen mit unserem BetonMarketing Süd-Auftritt in SL zu begeistern? Was hinter der Idee SL steckt? Was die Zukunft bringen wird? Unglaublich hilfreich und grandios war unser Tutor, der Tim. Auch in angespannten Situationen stand er uns immer zur Seite und hat uns ständig motiviert. Noch mal einen herzlichen Dank an dich lieber Tim, du bist spitze!

**Was war schwer an dem Projekt?** Die Zusammenarbeit war sehr anstrengend. Es ist nicht leicht mit einer so großen Gruppe zusammen zu arbeiten. Außerdem stellte das Neuland welches die Professoren ebenso als „Newbee“ mit uns betraten eine zusätzliche Herausforderung dar. Wir wussten oft nicht was auf uns zukommt.

## INTERVIEW MIT **Sarah Kirschstein als Nemesis Sawson**

**Was hast du im Projekt gelernt?** Auf andere Sichtweisen einzugehen und ein Projekt von einer anderen Seite her anzugehen.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Die Zusammenarbeit mit den anderen Studiengängen (Kommunikationsdesign und Informatik).

**Was war schwer an dem Projekt?** Teilweise die Ideen in SL umzusetzen, da man vieles in diesem Programm nicht gut realisieren kann.



## INTERVIEW MIT **Andreas Rothen als Modulator Silverspar**



**Was hast du im Projekt gelernt?** Was es heißt von Marketing-Seite an eine Aufgabenstellung hinzugehen.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Das Zusammenarbeiten mit KDlern und Informatikern. Ebenso die offenen Diskussionen welche trotz vieler Meinungen zu guten Lösungen geführt haben.

**Was war schwer an dem Projekt?** Eine neue Architektur zu entwerfen, eine Architektur welche neuen Gesetzmässigkeiten unterliegt. Diese auf eine konkrete Idee angewandt. Ebenso die Koordinierung der verschiedenen Gruppen in der Bauphase.



## INTERVIEW MIT **Michele Bevivino als Eliot Troncon**



**Was hast du im Projekt gelernt?** Man kann mit der Phantasie richtig fliegen, in einer richtigen virtuellen Erfahrung. Für Architekten, die täglich gegen die physische Welt „kämpfen“ müssen, ist es oft schwierig die Phantasie frei fliegen zu lassen.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Der richtige und größere Vorteil dieses Projekt ist sicher die Möglichkeit, aus einem anderen Blickwinkel ein Projekt zu entwickeln. Es ist schwierig mit Studenten die nicht Architekten sind, ein Projekt zu entwickeln. Die verschiedenen „Points of view“ sind oft schwierig zu verstehen, aber das Projekt wird so reicher und man kann eine bessere Vertiefung entwickeln.

**Was war schwer an dem Projekt?** Meiner Meinung nach ist es für einen Architekten in 2Life unglaublich schwierig an einer Architektur, die nicht eine wirkliche Architektur ist, zu denken. In 2Life sind viele Dinge die für die reale Architektur lebenswichtig sind, nicht mehr notwendig. Man muss unbedingt verstehen welchem Nutzen diese virtuelle Architektur dient, was der 2life User braucht, wie er sich bewegen wird und was er richtig sehen kann.



## INTERVIEW MIT **Dimitar Dimitrov als Tervel Vendetta**



**Was hast du im Projekt gelernt?** Im Projekt bin ich auf zwei andere Welten gestoßen, die Welt der Architektur und die Welt der Kommunikationsdesigner. Ich bekam dadurch Einblicke in beispielsweise die Methoden, nach den Guerilla-Marketing-Ideen erarbeitet werden.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Ich fand gut, daß die Arbeit immer an kleinere Gruppen verteilt wurde, wo jeweils eine Person pro Studiengang vertreten war.

**Was war schwer an dem Projekt?** Das schwierige am Projekt war eine gemeinsame Sprache mit den Architekten und den Designern zu finden.



## INTERVIEW MIT **Saliha Durmus als Salina Villiers**

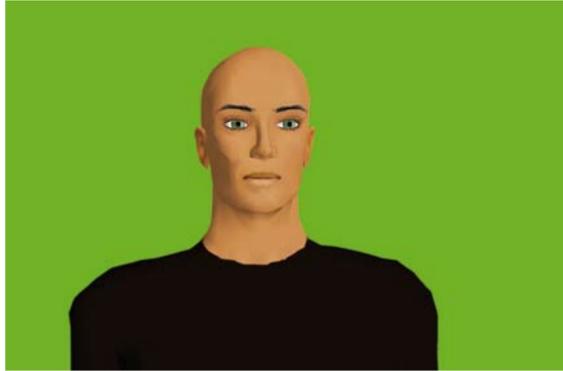
**Was hast du im Projekt gelernt?** Meine Idee ist sehr wirklich für ein Produkt Marketing.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Ich habe die Gruppe Arbeit mir gut gefallen. Weil drei verschiedene Fächer zusammen arbeiten konnten.

**Was war schwer an dem Projekt?** Main idee finden war schwer für mich. Im Second Life, jede Form kann man nicht leicht machen.



## INTERVIEW MIT Patrick Weber als Pid Whitehead



**Was hast du im Projekt gelernt?** In diesem Projekt habe ich sehr viel gelernt. Besonders aufgefallen sind mir folgende drei Punkte. In einem nicht eingespielten Team sollte es eine führende Person geben. Das man in einer großen Gruppe in kürzester Zeit sehr viel möglich machen kann. Eine über zeugende Präsentation eines schlechten Produkts wirkt für den Kunden besser als eine schlechte Präsentation eines gutes Produkts.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Die Zusammenarbeit der verschiedenen Disziplinen, die Erarbeitung des Konzepts eines Unternehmens-auftritt in einem neuen Medium und die Kreation einer Main Idea. Die Main Idea drückt für mich die Werte eines Unternehmens in einem leicht verständlichen Satz aus.

**Was war schwer an dem Projekt?** An dem Second Life Projekt selbst war die Administration eine der größten Schwierigkeiten. Viele Projektteilnehmer waren schlecht erreichbar, was einen flüssigen Projektablauf behinderte.



## INTERVIEW MIT Aurelien Fontalive als Sanji Yumako



**Was hast du im Projekt gelernt?** Dieses Projekt war eine gute Erfahrung und ich habe viel gelernt. Zuerst habe ich gelernt wie in Deutschland gearbeitet wird. Dann habe ich gesehen wie die Beziehung zwischen Kommunikation-Designer, Architekt und Informatiker funktioniert. Es gibt viele Unterschiede und ich habe so vieles gesehen. Ich fand es super in Gruppen zu arbeiten. Zum Schluss habe ich gesehen wie die Welt in Second Life funktioniert. Das ist eine andere Welt wo man sehr viele Dinge machen kann. Es ist eine Welt voller neuer Möglichkeiten.

**Was hat dir an dem Projekt gut gefallen?** Mir hat die Zusammenarbeit gut gefallen. Das ist sehr schwer in einer so großen Gruppe zu arbeiten, aber ich finde daß es eine sehr Früchte tragende Erfahrung war.

**Was war schwer an dem Projekt?** Die Schwierigkeit war und ist immer noch die Sprache. Am Anfang habe ich große Schwierigkeiten gehabt um alles zu verstehen, jetzt denke ich daß es ein bisschen besser ist. Alles folgenden Schwierigkeiten gingen von die Sprache aus oder ich glaube es gibt nicht so viel Schwierigkeit. Wir müssen arbeiten dann gibt es keine Grenzen... Ein anderes Problem war es, das richtige Grundstück zu finden. Es gibt sehr viele Orte in Second Life, aber nicht so viele in einer bekannten deutschen Community. Der Platz war zu klein oder zu weit von dem Lebenszentrum entfernt. Andererseits finde ich, daß die Größe der Gruppe eine andere Schwierigkeit war.





## FAZIT Prof. J. Wickert und Prof. L. Schenk.

Die Fakultät Architektur und Gestaltung unserer Hochschule vereinigt zwei Disziplinen, Architektur und Kommunikationsdesign, die - außer kreativem Gestalten - zunächst nur wenig zu verbinden scheint. Und dennoch gibt es mittlerweile eine fruchtbare Zusammenarbeit beider Studiengänge. Das Fach „Raum und Design“, das in beiden Curricula verankert ist, soll diese Zusammenarbeit weiter fördern und „Second Life“ bot in unserem Fall eine hervorragende Gelegenheit dazu. Hier konnten wir in idealer Weise die Kompetenzen beider Studiengänge bündeln: die Gestaltung von baulich, räumlichen Objekten in Kombination mit der Gestaltung von medialen und kommunikativen Prozessen - zu einem gemeinsamen Ganzen. Als besonderer Glücksfall hat sich herausgestellt, daß Prof. Dr. Neuschwander von der Fakultät Informatik Teil des Projektteams wurde. Ohne diese dritte Fachkompetenz wären wir niemals so weit gekommen. „Viele Köche verderben den Brei“ hat sich diesmal nicht bewahrheitet. Ganz im Gegenteil, das als Experiment gestartete Projekt hat unsere Erwartungen bei Weitem übertroffen.

Bedanken möchten wir uns bei allen teilnehmenden Studierenden der Studiengänge Architektur, Informatik und Kommunikationsdesign für die außerordentlich engagierte Mitarbeit, bei Herrn Prof. Dr. Neuschwander von der Fakultät Informatik für seinen wichtigen Part und nicht zuletzt bei der BetonMarketing Süd GmbH, die uns mit ihrem Second Life-Auftritt betraut hat. Unser ganz besonderer Dank gilt unserem studentischen Mitarbeiter und Tutor Tim Laube, der dank seines Second Life-Spezialwissens und seines unermüdlichen Einsatzes die Projekt-Koordination vorbildlich gemeistert hat.



## FAZIT Prof. Dr. J. Neuschwander.

Das Ergebnis ist sehr ermutigend. Nicht nur daß die Informatiker sich sehr gut in der Kommunikationskultur von KD zu Recht gefunden haben (was natürlich auch umgekehrt galt), die projektmäßige Zusammenarbeit hat sogar arbeitsteilig hervorragend funktioniert. Nach dem Motto „Schuster bleib bei deinen Leisten“ haben die Studierenden der Informatik sich schwerpunktmäßig um die programmtechnische Umsetzung von Aufgabenstellungen gekümmert, was naturgemäß der „Schwachpunkt“ der Studierenden von KD war und so Synergie hergestellt. Auch konnten die Informatiker zeigen, daß eine systematische projekttechnische Abwicklung mit Verfahren des Projektmanagements auch im Bereich der kreativen Prozesse von KD nützlich sein kann.

In der Summe haben alle viel Engagement gezeigt und die gesteckten Ziele erreicht. Profitiert haben die Studierenden vom heterogenen Projektteam, da konnte man lernen wie sich Insider und Nicht-Insider austauschen müssen, um konstruktiv ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Auf jeden Fall hat es von meiner Seite aus Lust auf mehr solcher Projekte gemacht. Gerade die unkomplizierte Interdisziplinarität ist ein Merkmal unserer Hochschule, das es weiter auszubauen lohnt. Funktionieren tut das allerdings immer nur, wenn sich Akteure, sprich Menschen finden, die harmonieren und den Willen haben, gemeinsam ein Ziel erreichen wollen.



## FAZIT **Projekt-Tutor T. Laube**

Die virtuelle Welt Second Life ist eine sehr gut geeignete Plattform, um ein Projekt dieser Art durchzuführen. Sie ermöglicht eine Zusammenarbeit von vielen Personen zur selben Zeit am selben Objekt. Im Besonderen die Interdisziplinität mit Studenten und Professoren aus den drei Fachbereichen Architektur, Informatik und Kommunikationsdesign hat dieses Projekt geprägt.

Während sich der Informatiker intensiv mit der Programmiersprache Linden-Script-Language beschäftigte, zerbrach sich der Kommunikationsdesigner den Kopf über innovative Ideen in dieser neuen Welt.

Der Architekt stellte sich Fragen wie: Benötigt ein Haus in Second Life überhaupt ein Dach? - Schließlich gibt es hier keinerlei Witterung. All diese verschiedenen Ansatzwege spielten in diesem Projekt zusammen und haben letztendlich zu einem großen Ganzen geführt.

Es hat mir einen riesen Spaß gemacht in diesem Second Life-Projekt mit euch zusammen zu arbeiten!



<b>Hochschule Studiengänge</b>	HTWG Konstanz Kommunikationsdesign Software-Engineering Architektur	htwg-konstanz.de kd.htwg-konstanz.de it.htwg-konstanz.de ar.htwg-konstanz.de
<b>Layout und Gestaltung</b>	Weber Patrick	weberpatrick1@gmx.de
<b>Schrift Serif Schrift Sans-Serif Papier</b>	FF Absara Diwa Bio Top 3	fontshop.de acmefonts.net igepa.de
<b>Druck Auflage Buchbinder Herausgegeben im</b>	Repro-Team GmbH 40 Lutz-Eitel Gabriele Mai 2008	repro-team.de  buchfertigung.de Konstanz
<b>Haftung Copyright</b>	Für die Richtigkeit der Texte haften ihre Verfasser. 2008	

