

Virtuelle Verden & Rum, forår 2002

Idekatalog – projekter

Projekt	Interesserede	Kommentar
1. Udvikling af koncept for web-verden version af spillet "The Game" (hvader fiktion – virkelighed?)	Mogens; mpn@it-c.dk	16-ugers projekt!!
2. "Chatuden chat" – social interaktion uden verbalkomm. (målgruppe: talende)	Mogens; mpn@it-c.dk	
3. Spiloverfilmen "The Cube" – netbaseret miljø (lukket verden – kankunkomme udv atbruge fællest alenter) – herunder udvikling af bedre 3D interface....	Tommy; nordkvist@it-c.dk	
4. Byggevelgninger i verden i Worlds.away	Tommy; nordkvist@it-c.dk	
5. Undersøgelse af forskel/lighed mellem tekst MUD og grafisk MUD – flytning af historie...	Tommy; nordkvist@it-c.dk	
6. Undersøgelse af begreber som f.eks. rum på nettet – med konstruktions eller koncept som resultat	Tau; ulvozu@it-c.dk	
7. Interaktiv musik video som egen oplevelse i 3D -verden – verden følger musikken...	Christina; christina@it-c.dk	
8. "Naturlig udviklings" MUD: du fødes og skal lære færdigheder ud fra hvad du "genetisk" kan	Magnus; nilsson@it-c.dk	
9. Kropslighed i virtuelle verdener: – hvordan udtrykkes kroppen – og hvordan opleves ens fysiske og virtuelle krop	Magnus; nilsson@it-c.dk	

<p>10.Frihed og udfoldelsesmuligheder i MUD; hvordan opleves det – evt. eksperimentel MUD (se også 8)</p>	<p>Magnus; nilsson@it-c.dk</p>	
<p>11.Brugen af lyd i virtuelle rum – hvordan bruges lyd til at formidle information og give fornemmelse af rumlighed</p>	<p>Sune; sunekobberoe@it-c.dk</p>	
<p>12.Lyd -kunsts-verden skab lyd via ensager i rummet – kombi af bevægelse og brug af intenderede objekter</p>	<p>Nicolas; nice@it-c.dk</p>	
<p>13.Hvader cybersex – er det VR? Tale – hvordan lave et cybersex rum??</p>	<p>Sune; sunekobberoe@it-c.dk</p>	
<p>14.Genskabelse af naturlig mimik i virtuelt rum – ”realistisk” liv til og styring af avataren</p>	<p>Nicolas; nice@it-c.dk</p>	<p>konstruktionsorienteret</p>
<p>15.Samarbejdet med Superchannel om studie her på IT-højskolen – fx indretning af alternativt rum til virtuel undervisning, der udnytter 3D universets muligheder (www.superchannel.org)</p>	<p>Nicolas; nice@it-c.dk</p>	<p>16 ugers projekt – Superchanneler interesser og samarbejde</p>
<p>16.”Eden” -spillet: dyrkes i egen have, køb planter, tage højde for naturlige biologiske forhold (for havefolket om vinteren!) + tilhørende virtuel have-community Inspiration: www.biota.org + Robot i the garden</p>	<p>Christina; christina@it-c.dk</p>	
<p>17.”Immersion” – hvad skaber den? Perceptuel, narrativ etc – i forhold til gameplay.</p>	<p>Nicolas; nice@it-c.dk</p>	