

Projektphase

In der Projektphase sollen Sie ein eigenes Visualisierungsprojekt mit Processing umsetzen.

1. Sketch

Am Ende der Projektphase wird von jedem Team ein **lauffähiger Processing-Sketch** erwartet, der folgenden Anforderungen genügt:

- die visualisierten Daten werden aus einer externen Datenquelle (.txt, .xml, ..) geladen
- die Darstellung soll sich in sinnvollem Maß dynamisch der Bildschirmauflösung anpassen (z.B. keine „hardgecodeten“ Koordinaten)
- verschiedene Sichten auf die Daten (Filter, Sortierungen, Suche, Darstellung)
- entsprechende Interaktionsmöglichkeiten

2. Dokumentation

Kommentieren Sie Ihren Code ausführlich. Dokumentieren Sie des Weiteren den Gesamtverlauf des Projekts. Verfassen Sie hierzu täglich einen kurzen, tagebuchartigen Bericht. Halten Sie Erfolgserlebnisse sowie Probleme fest und legen Sie insbesondere auch Screenshots ihres aktuellen Sketches bei (mind. zwei pro Tag). Es genügt, eine einfache Textdatei mit Verweisen auf die beigefügten Bilder. Nutzen sie die Kursgruppe auf OpenProcessing.org um lauffähige Zwischenstände ihrer Visualisierung online zur Verfügung zu stellen¹. Fügen Sie Ihrem Beitrag einen entsprechenden Link bei. Abschließend werden alle Berichte auf dem Lehrstuhlblog (www.medien.ifi.lmu.de/blog) veröffentlicht.

3. Präsentation

Am Ende des Praktikums sollen die Ergebnisse von jedem Team präsentiert werden (Dauer: ca. 10 Minuten). Bereiten Sie einen entsprechenden Foliensatz vor und gehen Sie dabei auf folgende Aspekte ein:

- Welche Daten werden visualisiert? Warum haben Sie sich für diese Datengrundlage entschieden?
- Welches Konzept haben Sie sich zur Visualisierung dieser Daten überlegt (z.B. Skizzen aus dem Brainstorming)
- Stellen Sie den Projektverlauf dar: Was waren Probleme, was funktionierte gut?
- Was haben Sie gelernt?
- Demonstrieren Sie ihre Visualisierung und führen Sie ihr Interaktionskonzept vor

¹ Anmerkung: Alle bei OpenProcessing.org eingestellten Sketches werden unter der CreativeCommons CC-BY-SA 3.0 Lizenz veröffentlicht. Achten Sie darauf, dass Sie kein Material einbinden, welches die Bestimmungen dieser Lizenz verletzt.