

THE CAVE

DOKUMENTATION

Lucie Wittmer, Thang Nguyen, Yannick Hoffmeister
Webdesign

HfG Schwäbisch Gmünd
Daniel Utz, Sera Gökmen
Wintersemester 2020/2021

Inhaltsverzeichnis

1.	Aufgabenstellung	02
2.	Themenfindung	03
3.	Content Ideation	04
4.	Design Ideation	09
5.	Wireframes	12
6.	Styleguide	14
7.	Keyframes	18
8.	Mock-up	20

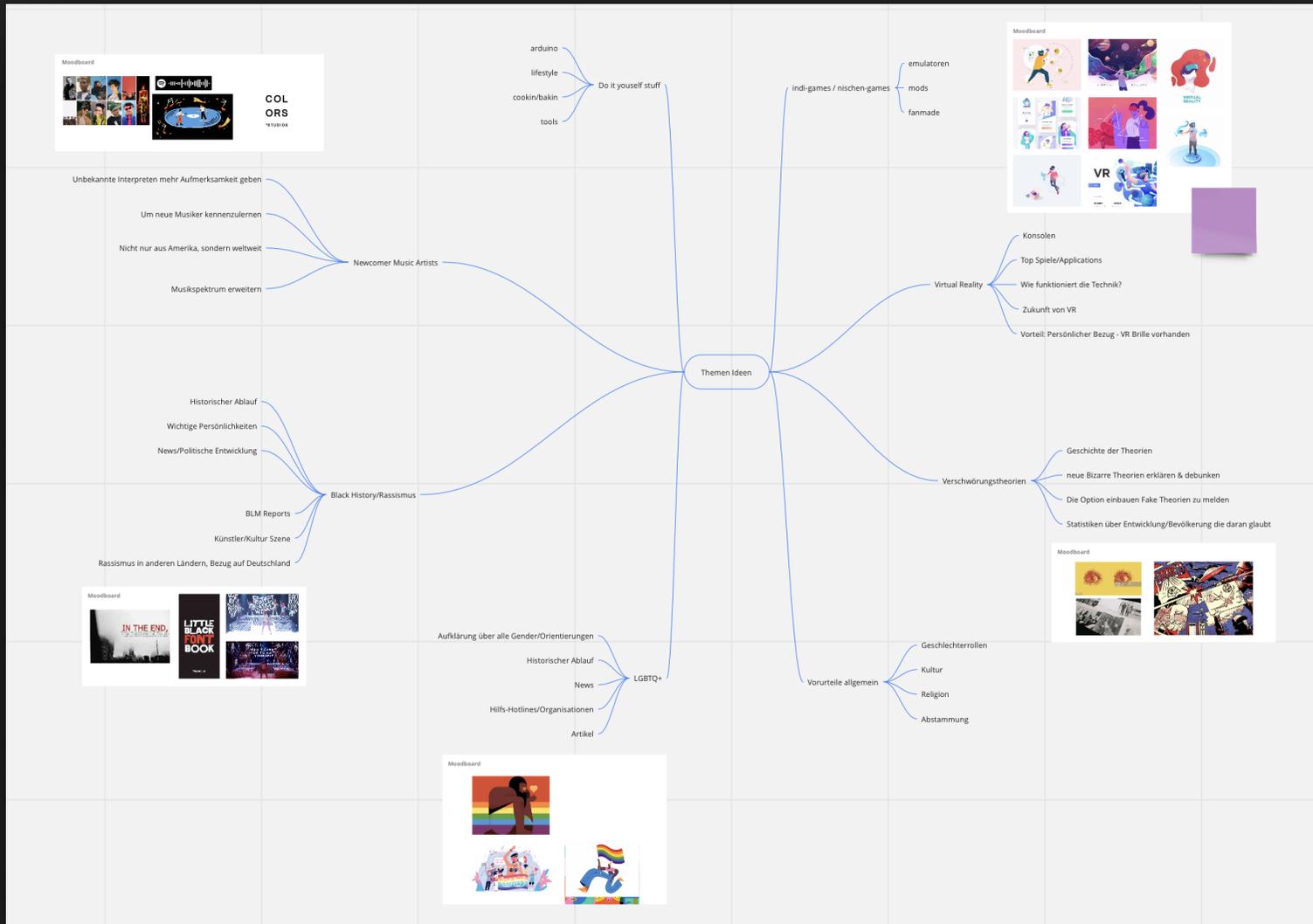
Online-Magazin

Die Aufgabe bestand darin, ein Webmagazin zu gestalten. Das Thema des Magazins konnte frei gewählt werden, sollte aber den eigenen Interessen entsprechen.

Das Magazin sollte nicht nur Text und Artikelbilder beinhalten, sondern auch etwas einzigartiges, zum Thema des Magazins passendes, aufweisen.

Auch zu den Tools mit denen das Projekt umgesetzt wurde gab es keine Vorgaben. Die Ideation sowie die Resultate der Researchphase wurden in Miro bearbeitet während Wireframes und der Prototyp in Figma umgesetzt wurden. Das Video zum Magazin entstand in After Effects.

Themenfindung



Die Auswahl

Zu Beginn der Projektes wurde eine Mindmap erstellt, die diverse erste Ideen für die Themenfindung beinhaltet.

- VR
- Indie-Games
- Verschwörungstheorien
- Vorurteile
- LGBTQ
- Black History / Rassismus
- Newcomer Music Artists
- Do it yourself

Wir entschieden uns am Ende der Themenfindung für "Virtual Reality", da man sich hier gute Gestaltungsmöglichkeiten ausmalte, man nicht das Gefühl hatte einen ausgetrampelten Pfad zu beschreiten und wir selbst eine VR-Brille für Tests zur Verfügung hatten.

Content Ideation

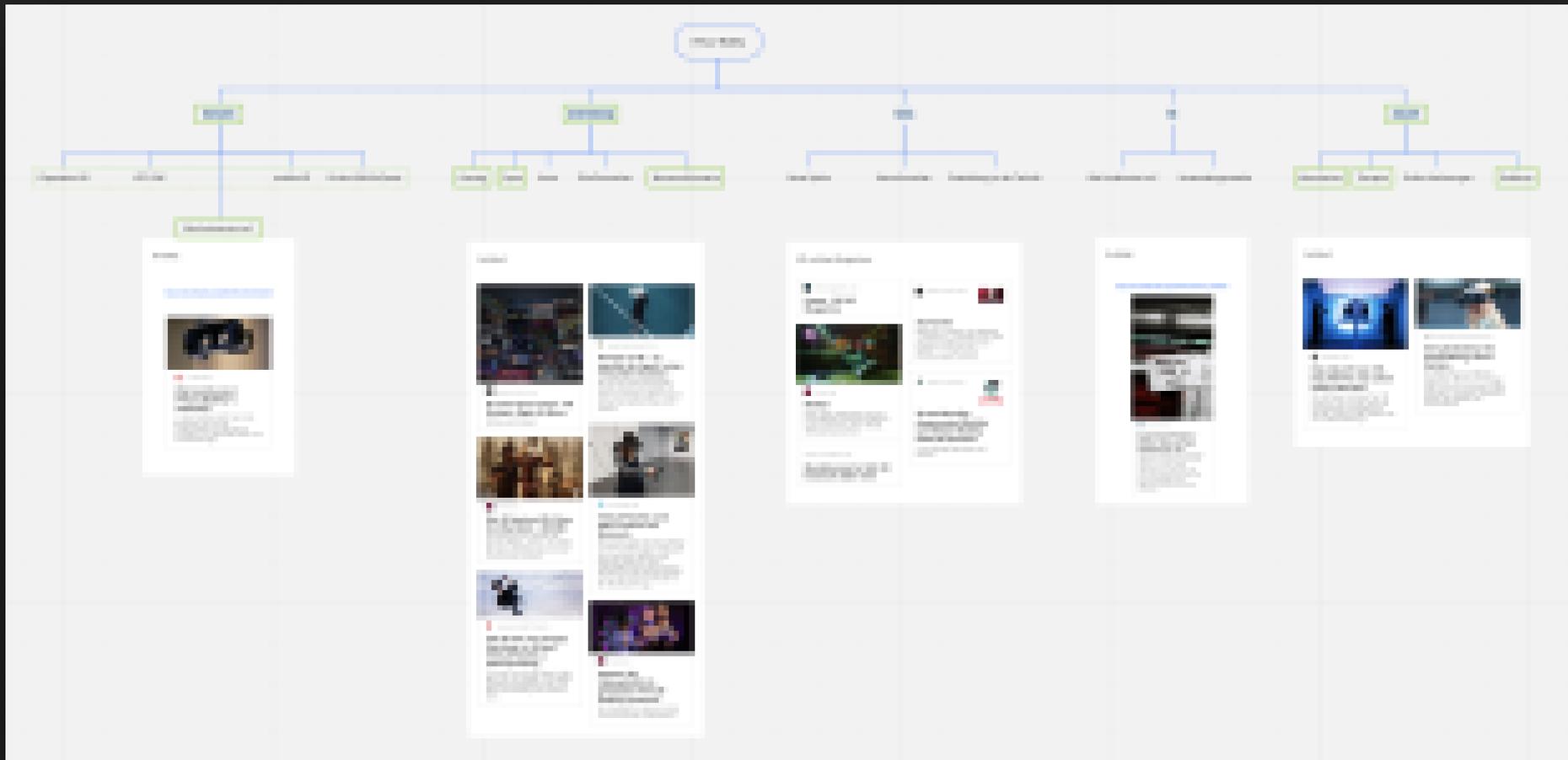
Inhalte

Inhalte des Magazins

Als das Thema definiert war, musste man die Inhalte, die man in Bezug auf das Thema zeigen wollte, definieren. Hierzu wurden übergreifende Themen festgelegt, zu denen wiederum Unterthemen definiert wurden. Nicht alle Themengebiete schafften es in die Endauswahl.

Die Themen auf die man sich geeinigt hatte waren:

- Consoles: Die Technik dahinter, verschiedene Modelle
- Entertainment: Sports, Gaming, Concerts
- Future: Therapy, Education, Services

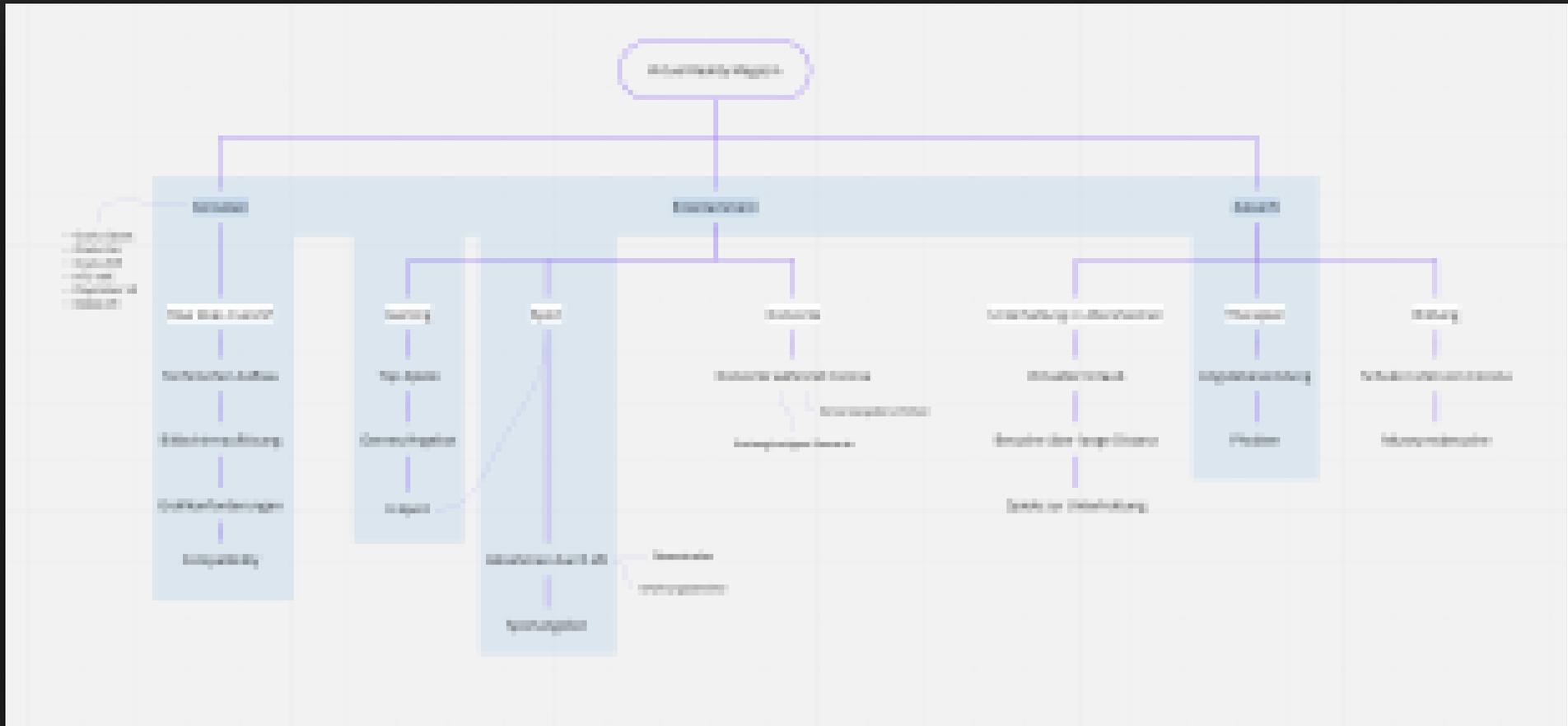


Content Ideation

Informationsarchitektur

Aufbau & Struktur

Nachdem die Inhalte klar waren musste überlegt werden, wie diese im Magazin untergebracht werden sollten. Hierfür wurde eine Informationsarchitektur erstellt. Das Magazin sollte simpel aufgebaut sein, weshalb die einzelnen Bereiche auf einer Ebene angeordnet wurden. Diese beinhalten dann die jeweiligen Unterthemen. Eine Home-Seite sollte als übergeordnete Instanz dienen, auf der die anderen Bereiche zu finden sind.



Content Ideation

Artikelübersicht



Staying Fit During Lockdown



Virtual Reality Arcades



A New Age of ESports



Your Tai Chi Course Substitute



Star Wars: Squadrons



Half-Life: ALYX



Beat Saber



Ghost Giant



A Fisherman's Tale



Cubism



Moss



Tilt Brush



Guided Tai Chi



Bait!



House Flipper



Pottery VR



Inside Imogen Heap's Concert



Party With Your Avatar



The Virtual Rave



Muse's Virtual Experience



Fear Confrontation



Physical Therapy



Fighting PTSD



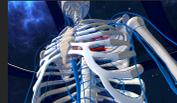
Gambling Addiction Therapy



The New Virtual Classrooms



Distant Museum Visits



Learn The Human Anatomy



Chernobyl VR Project



The Very First VR Rental



VR Headsets In Nursing Homes



Did Black Mirror Predict The Future?



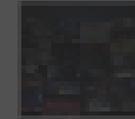
Car Dealer's Virtual Showcase



Digital Shopping

Entertainment

Gaming



1. The first VR game that I played was...
2. The second VR game that I played was...
3. The third VR game that I played was...



4. The fourth VR game that I played was...
5. The fifth VR game that I played was...



6. The sixth VR game that I played was...
7. The seventh VR game that I played was...

Sports



8. The eighth VR game that I played was...
9. The ninth VR game that I played was...



10. The tenth VR game that I played was...
11. The eleventh VR game that I played was...

Education

Healthcare



12. The twelfth VR game that I played was...
13. The thirteenth VR game that I played was...



14. The fourteenth VR game that I played was...
15. The fifteenth VR game that I played was...



16. The sixteenth VR game that I played was...
17. The seventeenth VR game that I played was...

Business



18. The eighteenth VR game that I played was...
19. The nineteenth VR game that I played was...



20. The twentieth VR game that I played was...
21. The twenty-first VR game that I played was...

Für die Artikel wurde eine ausführliche Recherche über die verschiedenen Themenbereiche durchgeführt, um einen ganzen Überblick zu erhalten und den ungefähren Umfang zu erfahren. Heraus gefiltert wurden dann nur die von uns erachteten wichtigsten Informationen. Diese wurden dann nochmals in eigenen und verständlichen Worten umformuliert, um den Leser einen angenehmen Lesefluss zu ermöglichen. Dazu wurden auch selbst verfasste Texte über die eigene Erfahrung hinzugefügt. Am Schluss entstanden zwei Videospiel Berichte, ein Bericht über Angstkonfrontation mit VR und ein Fitnessstest.



Staying Fit During Lockdown

Virtual Reality VS. The Gym

When Gyms were closing during the Corona lockdown frequent gym-goers saw themselves in a desperate Situation. On average in a gym visitor burns up to 1000 calories doing Cardio and about 600 calories doing weight lifting per hour. So how do you burn those calories during lockdown?

VR-console owners can consider themselves lucky. With various fitness programs players took the gym into their own living room for a quick home workout. Multiple players documented their weightloss and talked in blogs about their experience. But does fitness in the virtual world really burn calories? And is it a gym substitute?

We Did The Test

After reading about all the benefits of VR-Fitness we wanted to see what all the fuzz was about and did a test playing several fitness games. Our choice fell down to Beat Saber, FixIt and The Thrill of the Fight.

We played each game for an hour, recording calories burnt, heart rate, number of squats and over all well being. We measured the data using VUB, a tracking program for various VR consoles.

On this page you can also read on other players experiences.

Feel the Rhythm - Beat Saber

Beat Saber was definitely the most fun to test. The concept is simple: The player has two lightsabers in his hands that he uses to smash cubes approaching him. Meanwhile he has to dodge obstacles and be careful of hitting the cubes correctly.

Not only is the game a great workout, it also improves your reaction time when increasing the difficulty and doing fast songs. Depending on the game mode the player can burn a minimum of 30 calories per hour. The game is a great workout for someone new to fitness that just needs a quick burn while having some fun. With multiplayer mode you can also do dance battles with your friends while keeping a safe distance.

The only downside: The workout is mainly focused on the arms by doing quick swings and only occasionally uses the legs by having to dodge and head into a squat.

Calories: 372
Squats: 68
Heart Rate: 130

Make Yourself Sweat - FixIt

Keep a towel ready for this one! FixIt is the only proper fitness program on our list and the most well known you can find in the game store. It offers different workout modes such as boxing and boxing fitness. The courses are instructed by different fitness coaches that help you stay motivated and offer a range of difficulties. As a bonus you can also play this game online with friends.

After an hour of playing you will definitely sweat under your glasses and have burned around 516 calories at a minimum.

FixIt is great for anyone who wants to burn many calories in a short amount of time.

Unlike Beat Saber the game does not only focus on the arms, but is demanding full body movements. The winner on our list

Calories: 516
Squats: 190
Heart Rate: 155

Swing Some Punches - The Thrill of the Fight

The Thrill of the Fight is the most affordable game we tested. With a price of 10€ it beats any gym membership and offers a great exhausting workout. After 30 minutes of warm-up and 30 minutes of boxing you can burn a minimum of 400 calories per hour. The game offers multiple training methods such as boxing bags, sparring or a fight against virtual champions.

With some practice you can rise to the top and become the ultimate fighter.

You don't need to be a boxing pro to be able to master this game, but one thing is for sure: If you are able to take The Thrill of the Fight you will be sweating and you'll feel your arms the next day.

Just like Beat Saber the game focuses mainly on the upper body, with only a few leg movements. But if you put your heart and soul into this game it will be one of the most exhausting ones in the long run.

Calories: 408
Squats: 30
Heart Rate: 150

The Conclusion

After conducting our test we can say that VR-Fitness is a light substitute for your gym workout. While it doesn't burn as many calories and mainly focuses on the arms it is ideal if you want to stay in shape and spike up your heart rate a little. Just having to walk or get ready for the gym also will be time saving for any busy person out there who needs to squeeze in a little exercise into their work schedule.

If you're looking for a weightlifting workout to increase your muscles training with VR is not the right thing for you, but if you're looking for something fun, demanding or relaxing you will definitely find it for you in your game zone. But remember to listen to your body and keeping your workout to a healthy limit.

Fear Confrontation

As a VR user, you know that the most common reason for not using VR is the fear of motion sickness. However, there are many ways to overcome this fear and enjoy the benefits of VR. One of the most effective ways is to use VR for fear confrontation. This is a type of exposure therapy that uses VR to help you confront your fears in a safe and controlled environment.

There are many different types of fear confrontation VR experiences. Some are designed to help you confront your fears of heights, spiders, or snakes. Others are designed to help you confront your fears of social situations, public speaking, or performance. The key to successful fear confrontation is to start with a low level of difficulty and gradually increase the difficulty as you become more comfortable.

VR is a powerful tool for fear confrontation. It allows you to confront your fears in a safe and controlled environment. If you are looking for a way to overcome your fears, VR may be the answer.

Aerophobia

Aerophobia is the fear of flying. It is a common phobia that affects many people. The symptoms of aerophobia include feeling nervous, dizzy, and short of breath when flying. There are many ways to overcome aerophobia, including exposure therapy and cognitive behavioral therapy. VR can be used as a tool for exposure therapy to help you confront your fears of flying in a safe and controlled environment.

Entophobia

Entophobia is the fear of insects. It is a common phobia that affects many people. The symptoms of entophobia include feeling nervous, dizzy, and short of breath when around insects. There are many ways to overcome entophobia, including exposure therapy and cognitive behavioral therapy. VR can be used as a tool for exposure therapy to help you confront your fears of insects in a safe and controlled environment.

Arachnophobia

Arachnophobia is the fear of spiders. It is a common phobia that affects many people. The symptoms of arachnophobia include feeling nervous, dizzy, and short of breath when around spiders. There are many ways to overcome arachnophobia, including exposure therapy and cognitive behavioral therapy. VR can be used as a tool for exposure therapy to help you confront your fears of spiders in a safe and controlled environment.

How effective is virtual reality therapy?

Virtual reality therapy (VRT) is a type of exposure therapy that uses VR to help you confront your fears in a safe and controlled environment. VRT has been shown to be effective for a variety of phobias, including aerophobia, entophobia, and arachnophobia. The effectiveness of VRT is due to the fact that it allows you to confront your fears in a safe and controlled environment, which is a key component of exposure therapy.

What technology do you need in practice?

To use VR for fear confrontation, you will need a VR headset, a computer or console, and a VR controller. There are many different VR headsets available, and you can choose the one that best fits your needs and budget. You will also need a computer or console that is capable of running VR games. Finally, you will need a VR controller to interact with the virtual world.

Aufmerksam

Aufmerksam is the German word for "attentive" or "focused". It is a common trait that is associated with high cognitive function and is a key component of many skills, including learning and problem-solving. There are many ways to improve your attentiveness, including mindfulness and cognitive behavioral therapy.

Erkennung

Erkennung is the German word for "recognition" or "identification". It is a common skill that is associated with high cognitive function and is a key component of many skills, including learning and problem-solving. There are many ways to improve your recognition skills, including exposure therapy and cognitive behavioral therapy.

Fearless VR

Fearless VR is a VR experience that is designed to help you confront your fears in a safe and controlled environment. It is a type of exposure therapy that uses VR to help you confront your fears of heights, spiders, or snakes. Fearless VR is a powerful tool for fear confrontation and can be used to help you overcome your fears.

Psychie

Psychie is the German word for "psychic" or "spiritual". It is a common trait that is associated with high cognitive function and is a key component of many skills, including learning and problem-solving. There are many ways to improve your psychic abilities, including meditation and cognitive behavioral therapy.

Virtuos

Virtuos is the German word for "virtuoso" or "expert". It is a common trait that is associated with high cognitive function and is a key component of many skills, including learning and problem-solving. There are many ways to improve your virtuosity, including practice and cognitive behavioral therapy.

Optimiert

Optimiert is the German word for "optimized" or "improved". It is a common trait that is associated with high cognitive function and is a key component of many skills, including learning and problem-solving. There are many ways to improve your optimization skills, including practice and cognitive behavioral therapy.

Design Ideation

Gestaltungsformen

Highlights der Website

- Wie funktioniert VR?
- Therapie Mit VR
- Selbsttest (Sport)

Magazin Namen

- Virtuality
- Virtual Visitor
- Simulation Room
- The Virtual Room
- **The CAVE**
- The Scaled Room

Bestimmung der Medien für jeden Bereich

Konsolen:

- Animationen/ Illustrationen
- Timeline
- Interaktive Elemente
- Fotos
- Grafiken/Diagramme

Entertainment:

- Videos
- Illustrationen
- Berichte/Textartikel
- Interaktive Elemente
- Grafiken/Diagramme
- Screenshots

Zukunft:

- Textartikel
- Fotos
- Illustrationen

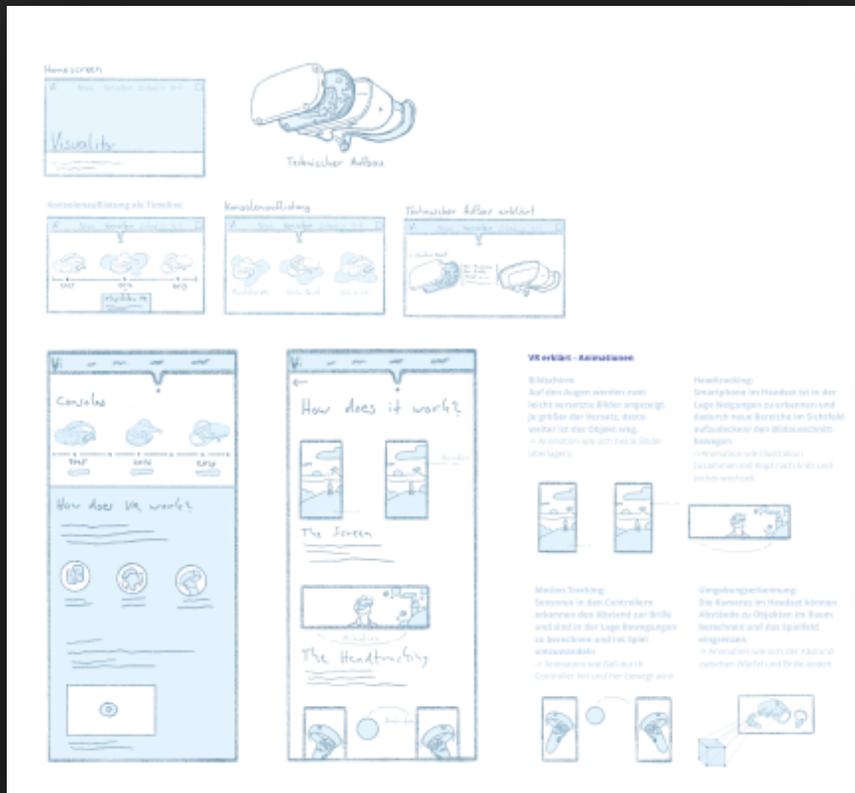
Design Ideation

Skizzen

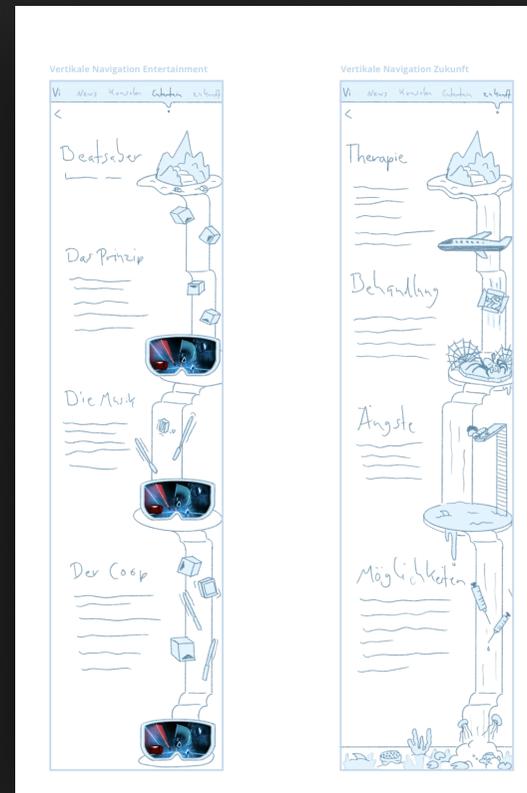
Scribbles

Die erdachten Inhalte müssen veranschaulicht werden, weshalb es nun galt die richtige Form dafür zu finden. Erste Scribbles wurden erstellt um erste Ideen festzuhalten. Die Technik hinter den VR-Brillen und Konsolen würde man mit kleinen Illustrationen und Animationen erklären. Die Bereiche Future und Entertainment sollten einfache Seiten sein, die die Artikel zu den jeweiligen Unterbereichen gesammelt anbieten und zu diesen weiterleiten. Die ersten Entwürfe hierzu beinhalten noch diverse Designelemente, die sich aber im Laufe des Projektes noch stark änderten oder ganz wegfielen.

Consoles



Future

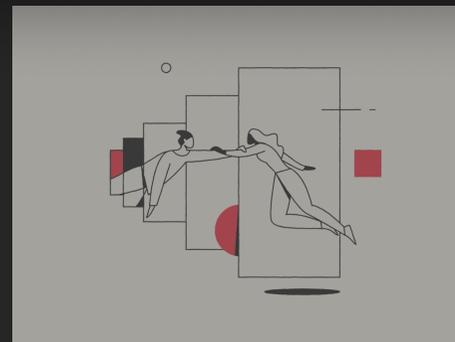
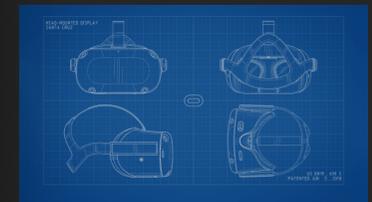
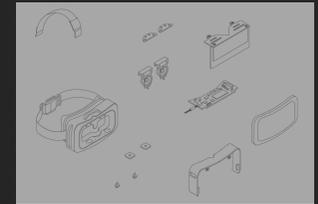
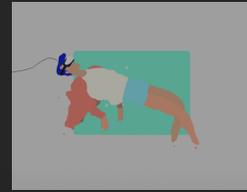


Entertainment

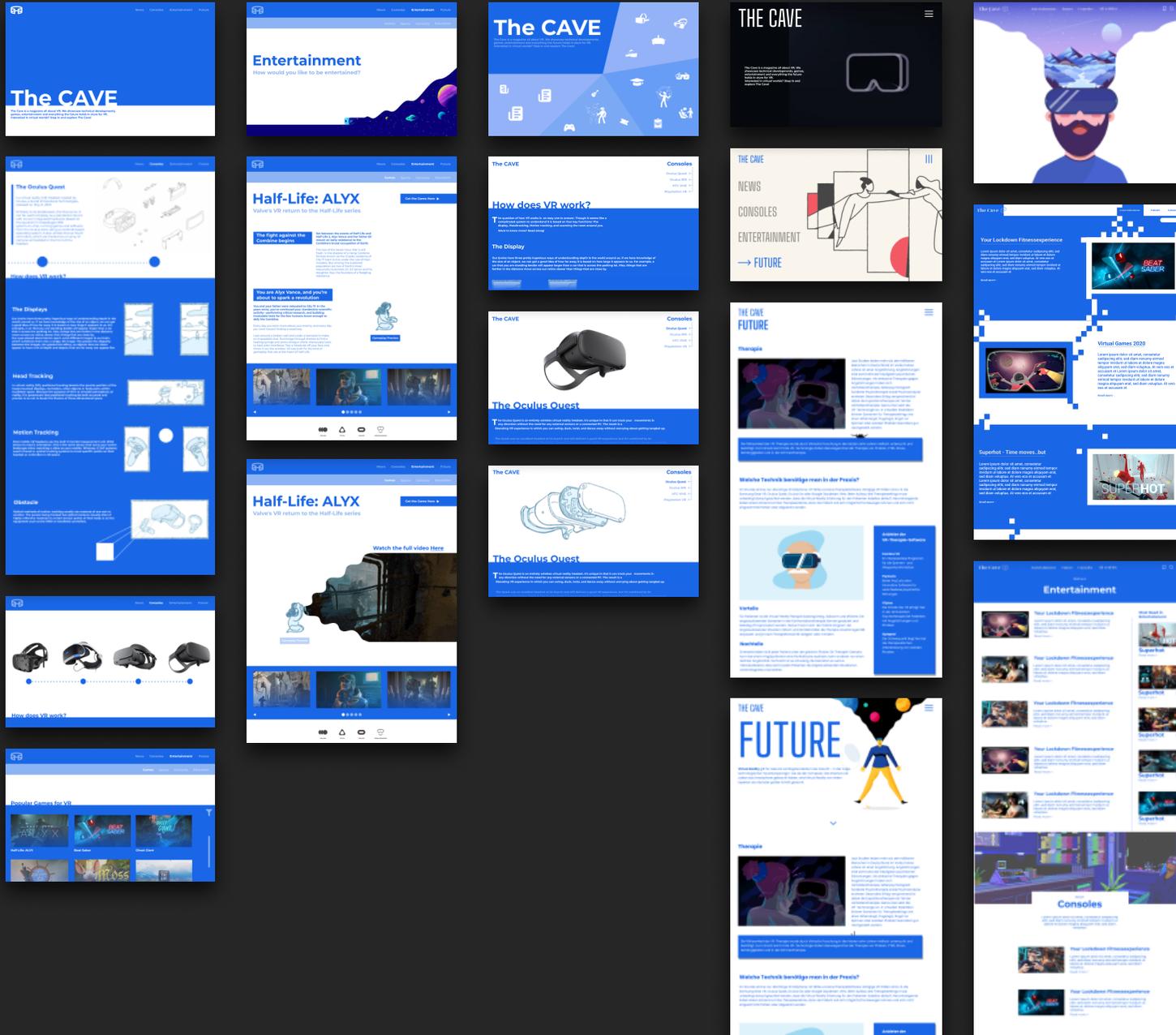


Design Ideation

Moodboard



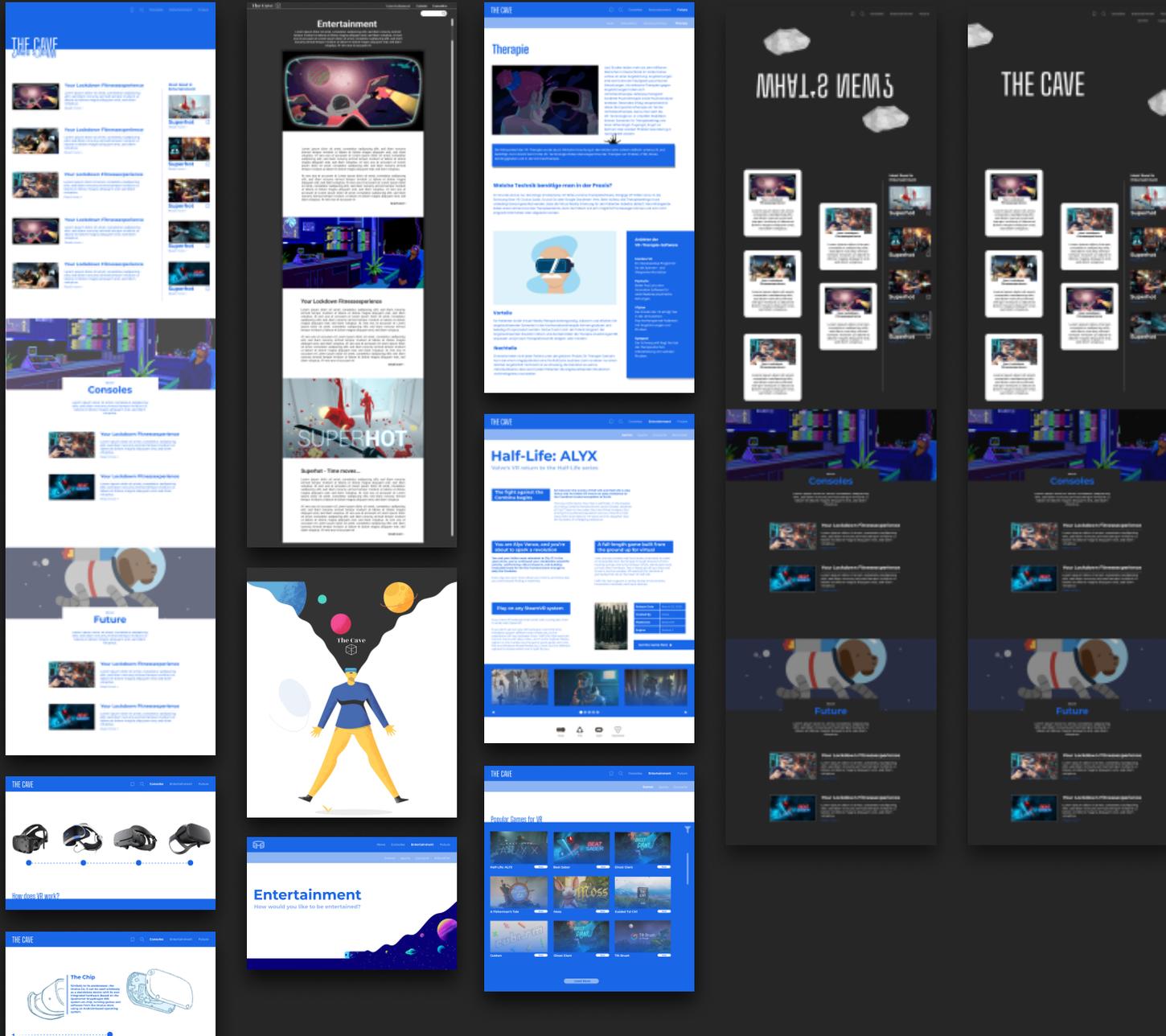
Wireframes



Erklärung

In diesem Schritt probierte man aus, wie man die Artikel am besten präsentieren konnte. Man entschied sich die einzelnen Konsolen als klickbare Illustration zu zeigen, welche dann auf eine Seite zu den jeweiligen Specs führen würde. Hier sollten es möglich sein die Konsolen direkt zum Vergleich gegenüber zu stellen. Desweiteren konnte man hier Buttons finden, die die Technik anhand der vorher geschilderten Animationen verdeutlichen. Bei der Anordnung der Artikel der zwei anderen Bereiche war man sich nicht so schnell sicher. Die Wireframes zeigen Versuche, wie man die Artikel anordnen und wie man auf ähnliche Artikel verweisen könnte.

Wireframes



Erklärung

Da technische Zeichnungen üblicher Weise in blau gestaltet werden, dachte man sich diese Farbgebung auch im Magazin zu verwenden, da ein technischer Bezug besteht. Mit der Zeit kam man allerdings vom anfänglichen hellen blauen Design weg, zu einem dunklen Design, was schnell Anklang fand und im Bezug auf Virtual Reality passender war aber dennoch technisch wirkt. Auch über die Unterteilung der Unterthemen zu den jeweiligen Bereichen war man sich nun sicher. Dies sollte mit bannerartigen Bildern geschehen, die die Grenze zum nächsten Bereich darstellen sollten. Zusätzlich sollte ein Text über den jeweiligen Bereich informieren. Die Artikel würden mit Bild und kleinem Text angeteasert werden.

Styleguide

Look

Fonts

Big Shoulders Text

150p Titles

150p Background

14p Small Text

Montserrat

24p Headlines

15p Small headline

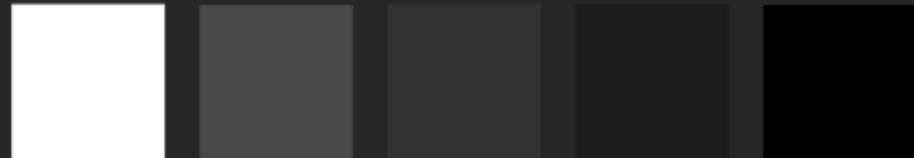
15p Text

Erklärung

Die Fonts die verwendet wurden sind Montserrat und Big Shoulders Text. Montserrat wurde für die Artikeltexte gewählt, da sie einen guten Lesefluss ermöglicht und sehr webkompatibel ist. Außerdem wurde Montserrat für Überschriften verwendet. Big Shoulders Text wurde für Titel, Autorennamen und große Überschriften verwendet, da sie einen futuristischen Look hat und gut zu dem Thema VR passt.

Die Wahl der Farben entspricht Abstufungen von weiß nach schwarz, da man sich für ein dunkles Design entschieden hatte und dies ein einheitliches Gesamtbild schuf. Auf eine Akzentfarbe, die einem anderen Farbspektrum entspringt, verzichtete man und löste dies mit den vorher genannten Abstufungen.

Farben



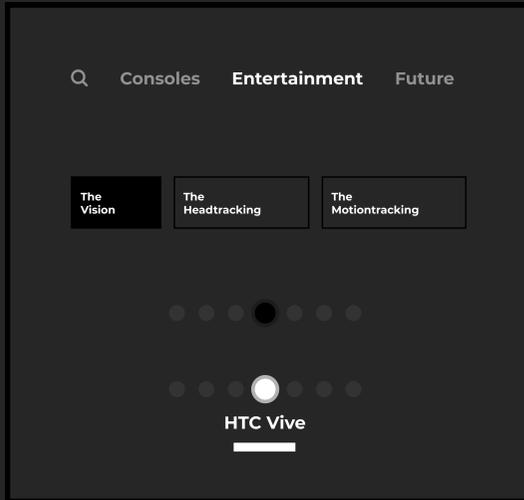
Erklärung

Bei den einzelnen interaktiven Elementen wurde großer Wert auf die Detailtypografie gelegt. Die Fonts Montserrat und Big Shoulder Text findet man auch hier wieder.

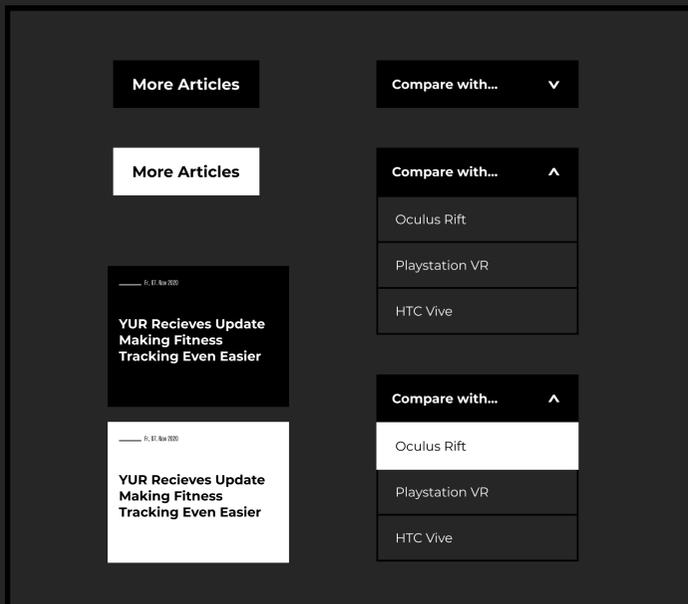
Der Hover-Effekt äußert sich bei Elementen wie z.B. Buttons in der Art, dass sich die Farben umkehren. Schwarze Flächen werden weiß, während die vorher weiße Schrift nun schwarz wird. Bei Bildern die zu Artikeln führen vergrößert sich das Bild im vorgesehenen Rahmen und der Kontrast des Titels erhöht sich. Gleichzeitig wird ein Balken animiert, der sich unter dem Titel auftut.

Auch Dropdown-Menüs wurden ausgearbeitet, deren Elemente ebenfalls bei einem Mouse-Over die Farbe Weiß annehmen und leicht größer werden.

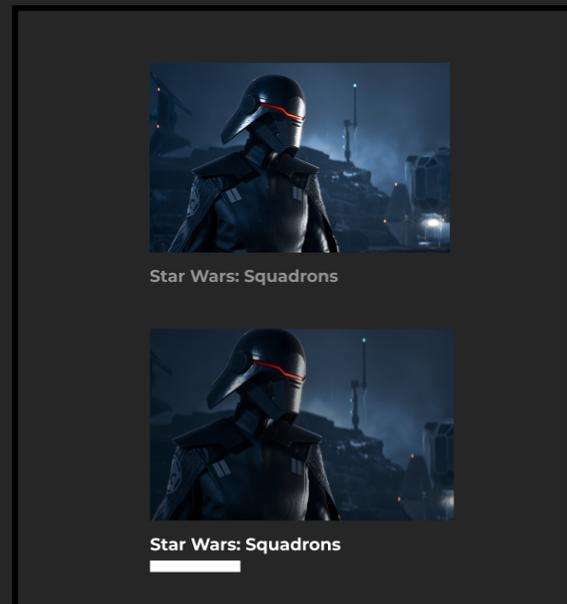
Menüs



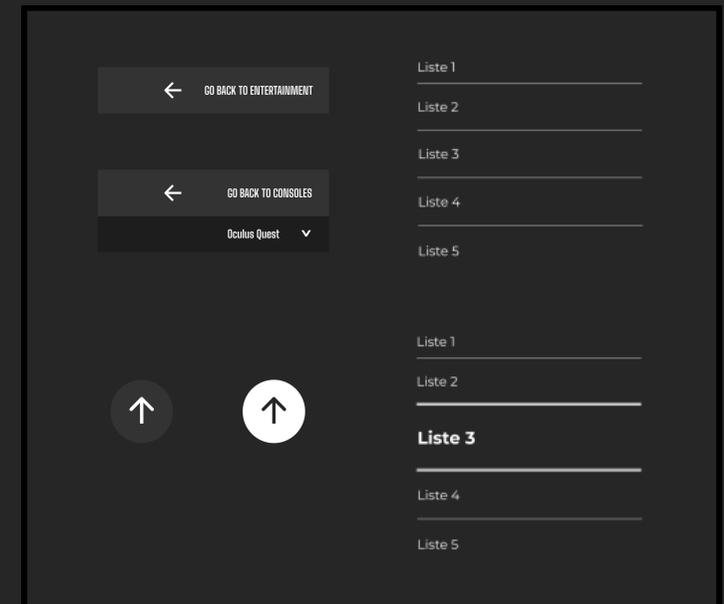
Buttons & Drop-in



Mouse-over Artikel



Pfeile & Listen



Styleguide

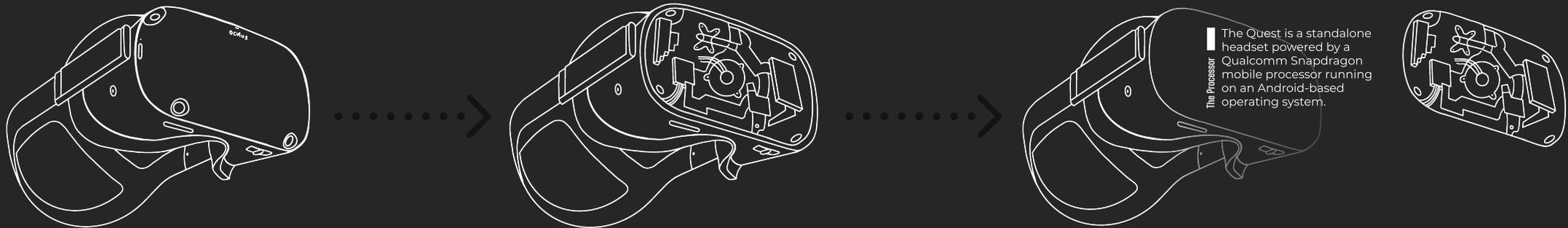
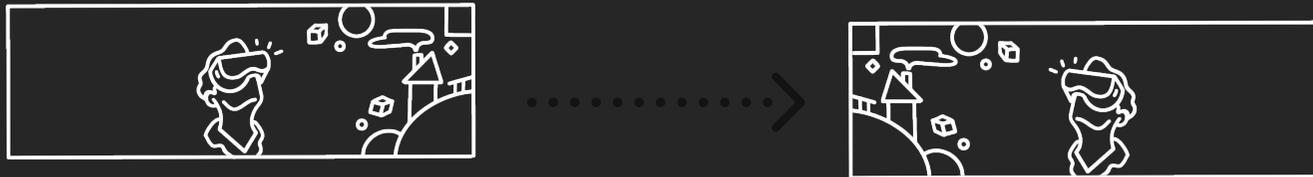
Illustrationen

Animationen

Um gewisse Techniken und Teile hinter dem Thema VR und deren Geräte zu zeigen, wurden Animationen erstellt. Diese sollten anschaulich erklären welche Bereiche man benötigt damit VR funktioniert. Fokussiert wurde sich hier auf die Erklärung der Displays und des Headtrackings.

Desweiteren wurde eine Animation verwendet, um das Innere der VR Konsolen zu veranschaulichen.

Zusätzlich sollen die Animationen das Magazin etwas auflockern und interessanter machen.



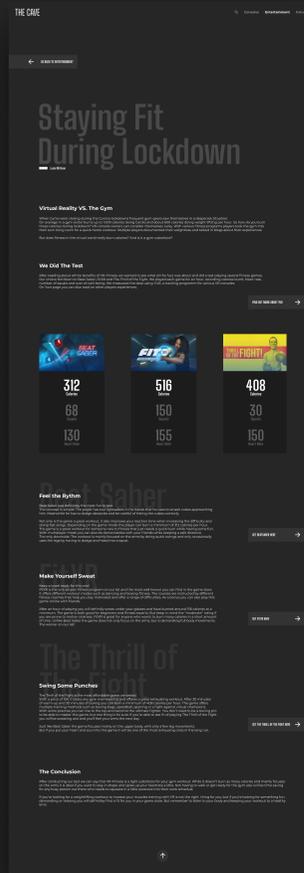
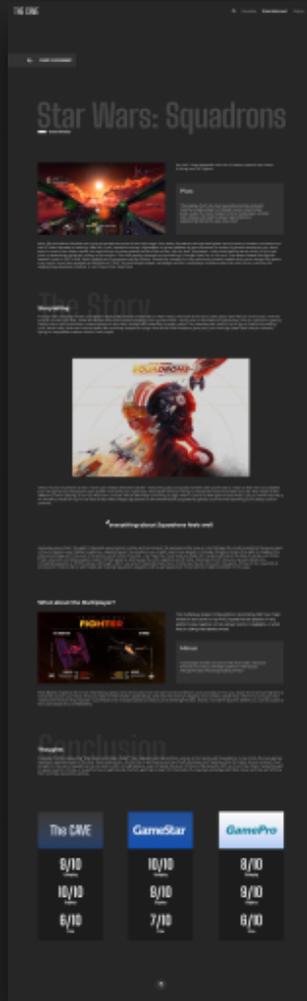
Keyframes



Hauptscreens

Die Keyframes bestehen aus dem Homescreen der die verschiedenen Bereiche anbietet und den Screens die diese Bereiche darstellen. Jeder Bereich wird mit einem Eyecatcher eröffnet und führt dann eine Übersicht zu den Artikeln auf. Der Bereich "Consoles" beinhaltet zudem Animationen und Technikinformatoren.

Keyframes

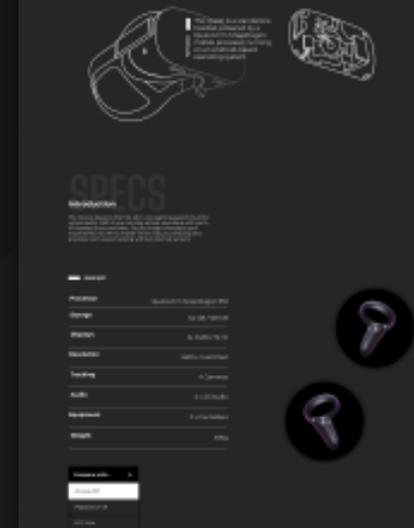


Artikel

Als Artikel zur Gaming-Sektion des Bereiches Entertainment wurden Tests zu den Spielen Star Wars: Squadrons und Half-Life: Alyx ausgearbeitet. Diese wurden mit diversen Bildern, Trailern und Ratings abgerundet. Außerdem gibt es einen Artikel welcher Möglichkeiten von VR im Bezug auf Sport bietet. Der Bereich Future erhielt einen Artikel über Therapien wie beispielsweise die Angstbewältigung über Virtual Reality. Auch hier wurden zu den reinen Texten auch Bilder und Illustrationen eingefügt.

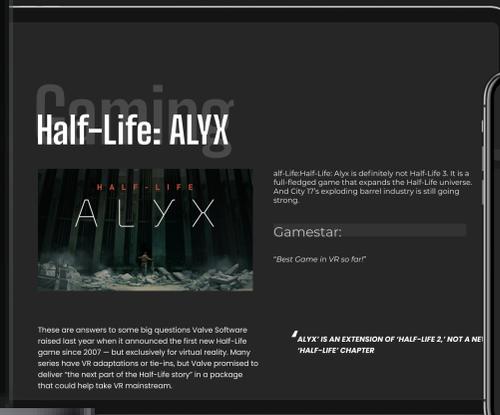
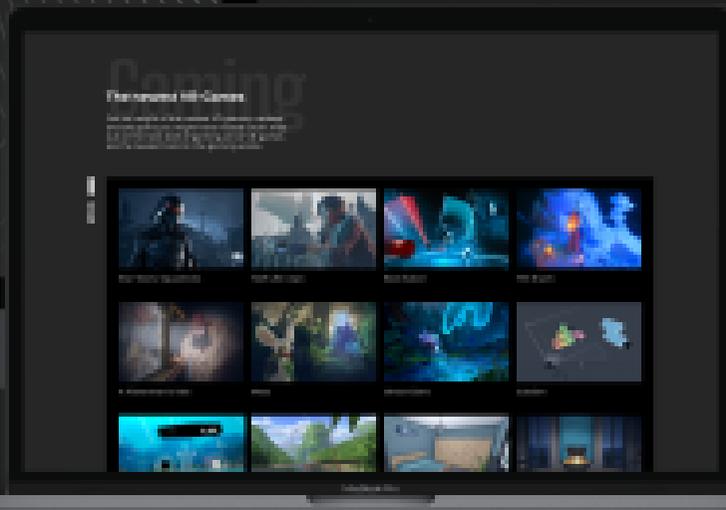
Mock-up

Full Screens



Mock-up

All Devices



These are answers to some big questions Valve Software raised last year when it announced the first new Half-Life game since 2007 — but exclusively for virtual reality. Many series have VR adaptations or tie-ins, but Valve promised to deliver “the next part of the Half-Life story” in a package that could help take VR mainstream.

ALYX IS AN EXTENSION OF HALF-LIFE 2, NOT A NEW HALF-LIFE CHAPTER