

# Tablet - Totem - Twitter

Kulisse zum Testen, Spielen und  
Präsentieren von Mobile Games



stegreif\_ss13\_1cp

## **Thema:**

Einige der erfolgreichsten Apps sind heute ortsbezogen. Sie erkennen durch eine Reihe Sensor-Technologien (GPS, Kompass, Beschleunigungsmesser oder Bilderkennung) die Position und Bewegungen ihrer Benutzer und verknüpfen diese mit digitalen Inhalten. Besonders in der Tourismusbranche werden derzeit Stadtrundgänge entwickelt, die durch Hörspiele, Videos oder Games virtuelle Geschichten mit realen Orten vernetzen. Obwohl die Auswahl dieser Points of Interests (POIs) nach unterschiedlichen Atmosphären, Funktionalitäten, bzw. Möglichkeiten der Wegführung und Interaktion in der Stadt einen wesentlichen Teil des Erlebens ausmacht, sind Architekten und Stadtplaner bisher noch wenig in deren Entwicklung einbezogen. In einer Zusammenarbeit mit Serious Games-Experten der TUD entwickeln wir derzeit ein App, das die Qualitäten des Erholungsgebietes nahe der Lichtwiese und des Vivariums für neue Nutzergruppen erlebbar machen soll. In verschiedenen Missionen sollen Informationen zu Pflanzen, Tieren, und Biotopen in Form einer packenden, verzaubernden und anregenden Geschichte erzählt werden. Die Entwicklung soll nun durch den Entwurf und die Umsetzung einer mobilen Kulisse unterstützt werden, die das Testen, Spielen und Präsentieren von ortsbezogenen Applikationen ermöglicht.

**Aufgabe:**

Zu Entwickeln ist eine Kulisse, die sowohl als mobile Prototypen-Werkstatt für die Anwendung im realen Stadtraum, als auch zur wirksamen Präsentation auf Messen und Veranstaltungen dient. Hierfür sollen drei räumliche Szenarien - Tablet, Totem und Twitter - entworfen werden, in denen Interaktionen wie dem Abspielen von Augmented Reality-Features, dem gemeinsamen Informieren in der Gruppe oder dem Austausch von Nachrichten getestet werden können. Durch unterschiedliche Konfiguration der Objekte sollen stadträumliche Umgebungen und Wegeführungen im Labor simuliert und vor Ort getestet werden können. Zum anderen sollen die zu entwerfenden Objekte durch Form, Anmutung und Materialität den szenografischen Hintergrund für ein App liefern, welches Charakter, Geschichte und Aktivitäten des Ortes neugierig macht. Exemplarisch sollen hierzu das Gebiet rund um den Darmbach bearbeitet werden.

Die Entwürfe sollen in Teams entwickelt und die beste Arbeit für die Messe Gamedays am 23. März bzw. der Konferenz am ESOC am 12. April in Darmstadt mit einem Materialbudget von 300,- umgesetzt werden.

**Leistungen:**

Inspirierende, funktionale, lehrreiche, verzaubernde und realisierbare Entwürfe, die mit einem Budget von 300,- und innerhalb von wenigen Tagen umgesetzt werden können.

**Termine:**

Ausgabe

**Di, 19. Februar**

Rücksprache

**Di, 05. März 2013**

Abgabe, Präsentation und Jurierung

**Di, 12. März 2013**

Realisierung des Siegerentwurfes

**Do, 13. März - Fr, 22. März 2013**

Aufbau als Station auf der „Serious Games (Team) Challenge“ und Workshops im Rahmen der Gamedays 2013, TUD, Lichtwiese oder KOM

**Sa, 23. März 2013, 10:00 - 17:00 Uhr**

Aufbau auf Fachkonferenz „Global Navigation meets Geoinformation 2013“ am Europäischen Satellitenkontrollzentrum ESOC, Darmstadt

**Fr, 12. April 201**

**Ansprechpartner:**

Martin Knöll, Britta Eiermann