

 <b>stop for 3min</b> arrêt pour 3min sosta per 3min	 <b>use public transport</b> utiliser les transports publics utilizzare i mezzi pubblici { metro   train   bus }	 <b>find your favourite building</b> trouver votre bâtiment préféré trovare il tuo edificio preferito	 <b>ask someone for their favourite place</b> demandez à quelqu'un de leur lieu de prédilection chiedere a qualcuno per il loro posto preferito	 <b>ask someone for their favourite building</b> demandez à quelqu'un de leur bâtiment préféré chiedere a qualcuno per la loro costruzione preferita	 <b>find sound</b> trouver des sons trovare il suono
 <b>use public transport</b> utiliser les transports publics utilizzare i mezzi pubblici { metro   train   bus }	 <b>find shade</b> trouver de l'ombre trovare ombra	 <b>find silence</b> trouver le silence trovare il silenzio	 <b>follow something yellow</b> suivez quelque chose de jaune seguire qualcosa di giallo	 <b>follow something white</b> suivez quelque chose de blanc seguire qualcosa di bianco	 <b>follow something black</b> suivez quelque chose de noir seguire qualcosa di nero
 <b>follow something blue</b> suivez quelque chose de bleu seguire qualcosa di blu	 <b>turn around</b> faire demi-tour girarsi	 <b>follow a bag</b> suivi d'un sac seguire una borsa	 <b>find a crowd</b> trouvez une foule trovare una folla	 <b>find a street light</b> trouver un réverbère trovare un lampione	 <b>find a bright place</b> trouver un endroit lumineux trovare un luogo luminoso

credit: Derivé App, Eduardo Cachucho, 2011

Thema	Verschränkung zwischen alltäglicher Bewegung wie dem Spaziergehen oder Treppensteigen mit psycho-physischen Parametern wie Herzfrequenz und Stress-Level und verschiedenen Orten und Topographien in der Stadt.
Methode	Projekt-Teams bestehend aus Studierenden der Fachbereiche Psychologie, Architektur und Elektro- / Informationstechnik werden gemeinsam Prototypen von digitalen Stadtspielen entwickeln, testen und evaluieren, die zu mehr Bewegung in der Mittgaspause motivieren.
Ziel	Zusammenarbeit im interdisziplinären Team / Analyse und Spezifizierung von Gestaltungs-Richtlinien zur Förderung von körperlicher Bewegung im Alltag.
Anforderungen	Arbeiten im interdisziplinären Team / Konzeptionelles Entwerfen / Darstellungsmittel wie GIS, Photoshop, Handzeichnungen, Filme / Literaturrecherche

Termine	1.Termin	Dienstag, 16.4.2013, 13:30, est
	Kontakt	Prof. Dr.-Ing. Annette Rudolph-Cleff, Dr.-Ing. Martin Knöll
	Anmeldung	Seminarwahl, Tucan

<b>Termine</b>	Dienstags, 13:30 – 15:30 Uhr, Konsultationen am Fachgebiet est / Forschungsgruppe Digitale Stadtspiele nach Absprache
	16. April, Einführung
	23. April, Kick-Off-Veranstaltung
	11. Juni, Präsentation 1. Meilenstein
	16. Juli, 2. Meilenstein
	17. September, Abschluss-Präsentationen

**Kontakt** Prof. Dr.-Ing. Annette Rudolph-Cleff, Dr.-Ing. Martin Knöll