

Toni, Yu, Serkan

2)

- Fernkommunikation mit **Tangibles** & Emotionen
 - Soviele Sinne wie möglich über ein Tangible ansprechen
-

Zielgruppe:

- Allgemein gehaltene Personengruppe (keine spezifische)
-

Ziel:

- **eine natürliche Kommunikation mit so vielen Sinnen wie möglich**
-

Zusammengefasst:

Einen Gegenstand zur Kommunikation über lange Distanzen entwickeln, welcher verschiedene Sinne kombiniert und mit diesen Gegenstand natürlich interagiert werden kann.

3) Technologische Probleme

- Peer to Peer Kommunikation
- Art der Verschlüsselung (da Kommunikation übers Netzwerk nicht unverschlüsselt sein sollte)
- Art der Datenspeicherung und Verwaltung
- Wie kann man Sound analysieren, um Emotionen festzustellen
- Soundaufnahme und Soundwiedergabe über Tangibles