

Interaktiver Reiseführer

Anastasia Parlapani, Sandra Menhorn, Pascal Leber, Daria Waldow, Christoph Meyer

Institute of Media Informatics

HCI Group

Ulm University

anastasia.parlapani@uni-ulm.de, sandra.menhorn@uni-ulm.de, pascal.leber@uni-ulm.de,
daria.waldow@uni-ulm.de, christoph.meyer-1@uni-ulm.de

Abstract

Wir entwickeln einen interaktiven Reiseführer für die Stadt Ulm. Mithilfe eines Smartphones soll der Nutzer die Stadt Ulm erkunden. Auf einer Stadtkarte sind verschiedene Stationen vermerkt, die der Nutzer ansteuern kann. Dort trifft er auf berühmte Ulmer Persönlichkeiten, mit denen der er interagieren kann und verschiedene Aufgaben in Form von Mini-Games absolvieren muss.

1 Zielgruppe

Unsere Zielgruppe sind Schüler und Jugendliche ab 12 Jahren, weswegen wir auf einen Edutainment Ansatz blicken. Für diese Gruppe können wir Faktenbasiertes Wissen vermitteln und davon ausgehen, dass diese ein Smartphone verwenden können ohne nähere Beschreibung zu liefern. Eine weitere mögliche Zielgruppe wären Studenten, welche neu in die Stadt gezogen sind und keine Stadtführung mit mehreren Personen erleben wollen sondern auf eigene Verantwortung diese Stadt erkunden wollen.

1.1 Personas

Jens

Jens ist 13 Jahre alt und besucht die 7.Klasse eines Gymnasiums in einer fremden Stadt. Als Klassenfahrt fahren Sie über das Wochenende nach Ulm. Anstelle einer Stadtführung wollen Sie die Stadt alleine erkunden und nebenher auch noch einkaufen gehen.

Nadine

Nadine wohnt seit neuem in der Stadt, da sie ein Studium angefangen hat. Sie ist fasziniert von der Ulmer Stadtgeschichte möchte allerdings nicht mit anderen Touristen die Stadt besuchen, da Sie nicht als Fremd angesehen werden will.

Fr. Holle

Frau Holle ist Lehrerin. Sie möchte ihren Schülern Wissen über die Stadt auf moderne Art und Weise vermitteln.

Justin

Justin ist 16 Jahre alt und zu Besuch in der Stadt und er muss auf seine Freundin warten und will die Zeit

überbrücken. Um die Zeit zu überbrücken möchte er die Stadt erkunden.

2 Problem, Goal and Approach

Klassische Reiseführer in Buchform bieten für eine jüngere Zielgruppe keinen Mehrwert. Als Rahmenhandlung erzählen wir von dem Missglückten Physikversuch des fiktiven Professors Alfred Zweistein weswegen vergangene Persönlichkeiten der Ulmer Stadt Geschichte in unserer Zeit geraten sind. Er schickt den Nutzer als seinen Assistenten in die Stadt um Albert Einstein zu finden, welcher ihm bei dem Problem helfen soll. Der Nutzer erhält eine Karte, in denen alle Hotspots vermerkt sind, an denen sich Berühmtheiten aufhalten (z.B. das Ulmer Münster, altes Rathaus, ...). Der Nutzer kann mit diesen interagieren und muss verschiedene Aufgaben bewältigen um einen Hinweis über den Standort von Albert Einstein zu erfahren.

3 Konkurrenzanalyse

Reiseführer-Apps gibt es bereits viele. Jedoch handelt es sich meistens um Audio-Guides, die jedoch nicht standortgebunden sind, oder um Karten, in denen verschiedene Standorte markiert werden, zu denen man Informationen in Form von Texten, Bildern oder Videos bekommt.

Wenn man nach interaktiven Stadtführern sucht, erhält man im App-Store einen einzigen Vorschlag: "Industriegeschichte erleben" der Stadt Chemnitz. Hierbei handelt es sich um einen GPS-abhängigen Stadtführer, bei dem man erst Inhalte vermittelt bekommt, wenn man sich in der Nähe eines im voraus festgelegten Standortes befindet. Man kann auf der Karte navigieren, um zu schauen, welche Hotspots sich im Umkreis befinden und kann auch verschiedene Pfade auswählen, die man angezeigt haben will. Diesen Ansatz werden wir bei unserer Anwendung ebenfalls zu Teilen verwenden. Sobald man sich in der Nähe eines Hotspots aufhält, wird ein Event ausgelöst.

Wenn man nach einem interaktiven Stadtführer für die Stadt Ulm im Internet sucht bekommt man tatsächlich ein Ergebnis. Hierbei handelt es sich um den Stadtführer "Jakobs Welt", die von des Ulmer Digital Media Studenten Maximilian Girndt erstellt wurde. Hierbei handelt es sich um einen interaktiven Film, bei dem man den Weg der Hauptfigur Jakob bestimmen kann.

4 Projektpartner

Unsere Projektpartner sind Jörg Zenker und Annika Fuchs. Diese helfen uns sowohl bei der Story und

Geschichte, als auch bei der Visualisierung/ Animation der Charaktere.

References

5 Time Schedule

See this list as examples, feel free to add more if needed.

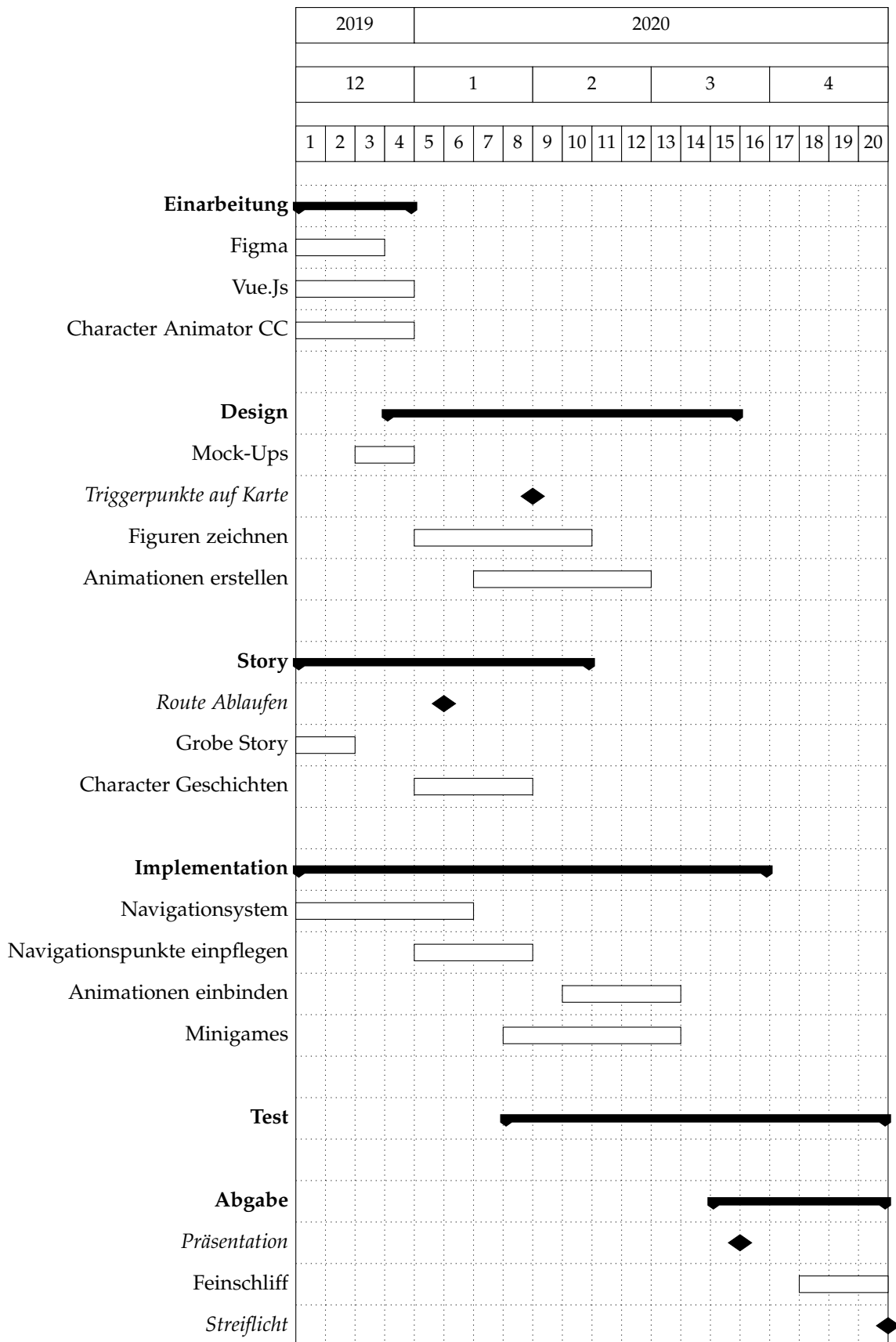


Figure 1: Zeitplan