

Interaktiver Reisefhrer

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

Institut für Medieninformatik

Forschungsgruppe HCI

Universität Ulm

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

Zusammenfassung

Wir entwickeln einen interaktiven Reisefhrer fr 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 berhmte Ulmer Persnlichkeiten, mit denen der er interagieren kann und verschiedene Aufgaben in Form von Mini-Games absolvieren muss.

1 Zielgruppe

Unsere Zielgruppe sind Schler und Jugendliche ab 12 Jahren, weswegen wir einen Edutainment Ansatz befolgen. Anhand von spielerischen Inhalten werden Inhalte ermittelt.

2 Problem, Goal and Approach

Klassische Reisefhrer in Buchform bieten fr eine jngere Zielgruppe keinen Mehrwert. Als Rahmenhandlung erzen wir von dem Missglckten Physikversuch des fiktiven Professors Alfred Zweistein weswegen vergangene Persnlichkeiten 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 erh eine Karte, in denen alle Hotspots vermerkt sind, an denen sich Berhmtheiten aufhalten (z.B. das Ulmer Mnster, altes Rathaus, ...). Der Nutzer kann mit diesen interagieren und muss verschiedene Aufgaben bewltigen um einen Hinweis ber den Standort von Albert Einstein zu erfahren.

3 Konkurrenzanalyse

4 Implementation

Implementiert wird der Reisefhrer als Android Application. Um den Nutzer eine bessere Emersion zu vermitteln werden Standortdaten Abgefragt und bei Erreichen von vordefinierten Lokalitn wird ein Animationsfilm abgespielt. Als Programmiersprache wird

5 Projektpartner

Mgliche Projektpartner sind Jrg Zenker und Annika Fuchs. Diese helfen uns sowohl bei der Story und Historie, als auch bei der Visualisierung der Charaktere.

6 Time Schedule

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

- Literature Research
- Preparation (e.g. Hardware Setup)

- Framework/Architecture Development
- Implementation
- Evaluation
- Study
- Writing
- (Gantt-Chart to illustrate the time schedule)

Literatur

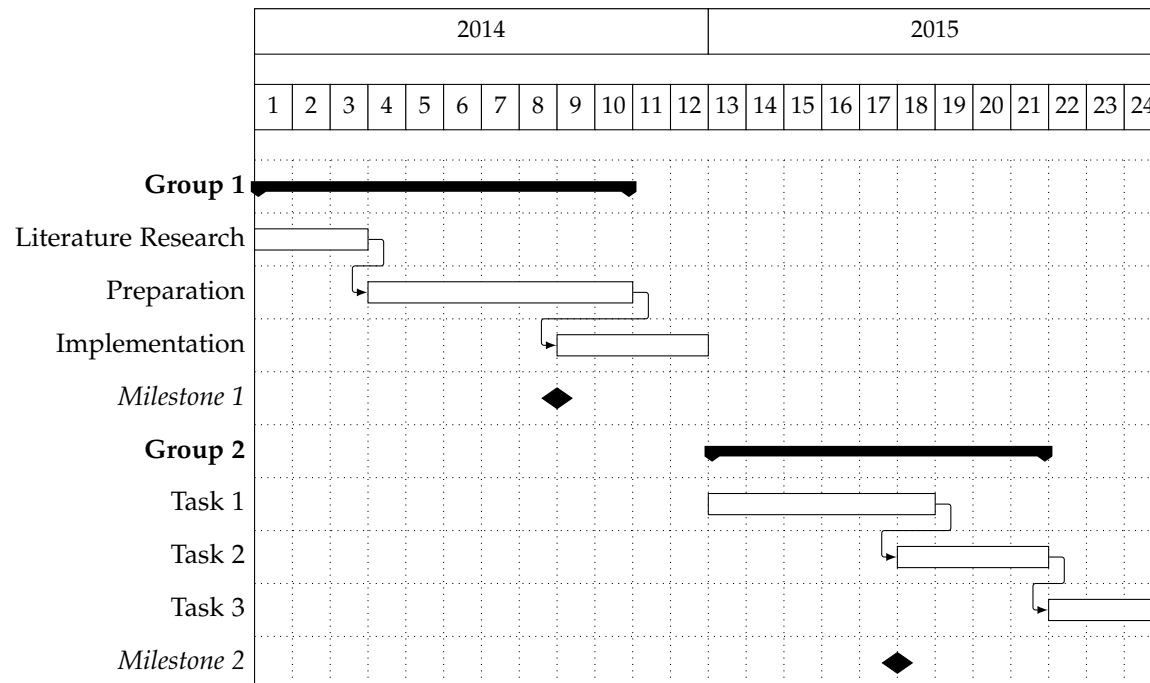


Abbildung 1: Gantt-Chart example