

# 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 einen Edutainment Ansatz befolgen. Anhand von spielerischen Inhalten werden Inhalte übermittelt.

## 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, um Karten, in denen verschiedene Standorte eingezeichnet 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 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 befindet und kann auch verschiedene Pfade auswählen, die man angezeigt haben will.

## 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.

## 5 Time Schedule

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

## References

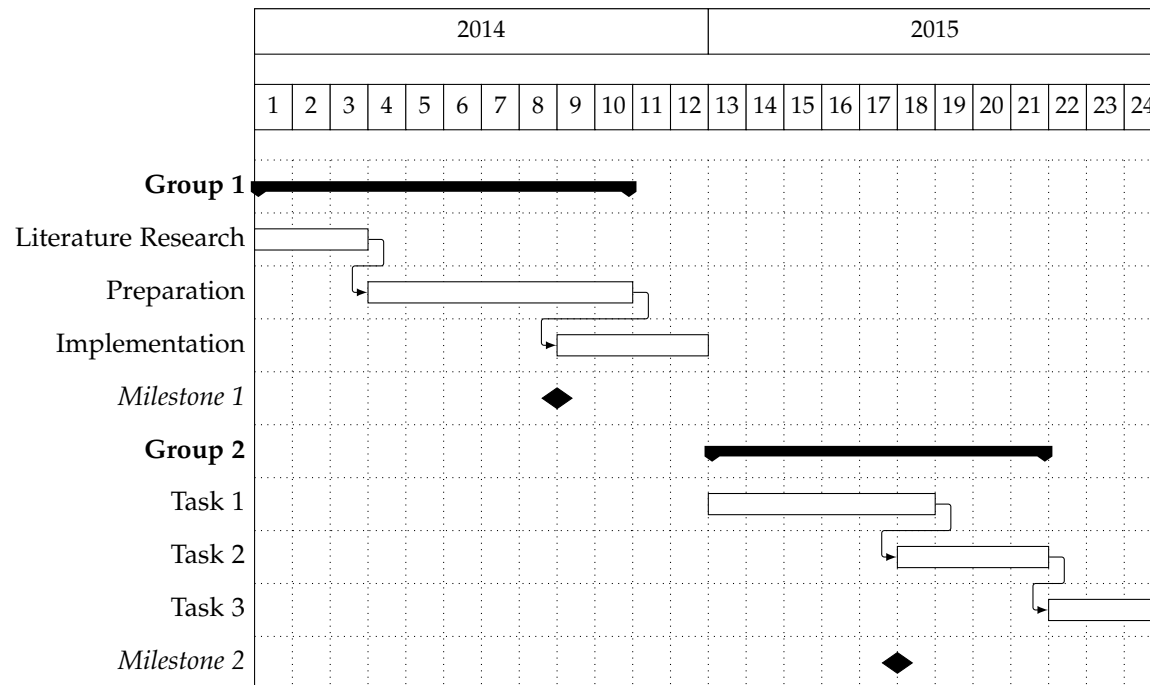


Figure 1: Gantt-Chart example