

Interaktiver Reiseführer

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

Institute of Media Informatics

HCI Group

Ulm University

your.email@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.

- Study
- Writing
- (Gantt-Chart to illustrate the time schedule)

References

1 Zielgruppe

Unsere Zielgruppe sind Schüler und Jugendliche ab 12 Jahren, weswegen wir auf einen Edutainment Ansatz befolgen.

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. Für diese Aufgabe muss der User andere Berühmtheiten befragen um von diesen den Standort zu erfahren.

3 Previous Work

4 Implementation

How do you want to achieve your goals. Is this thesis build on top of existing frameworks or done from scratch. Is hardware needed and if so, what exactly and why. Are there co-operation partner involved or is everything done on your own.

5 Evaluation

How do you test your work. What needs to be tested to prove your contribution as relevant.

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

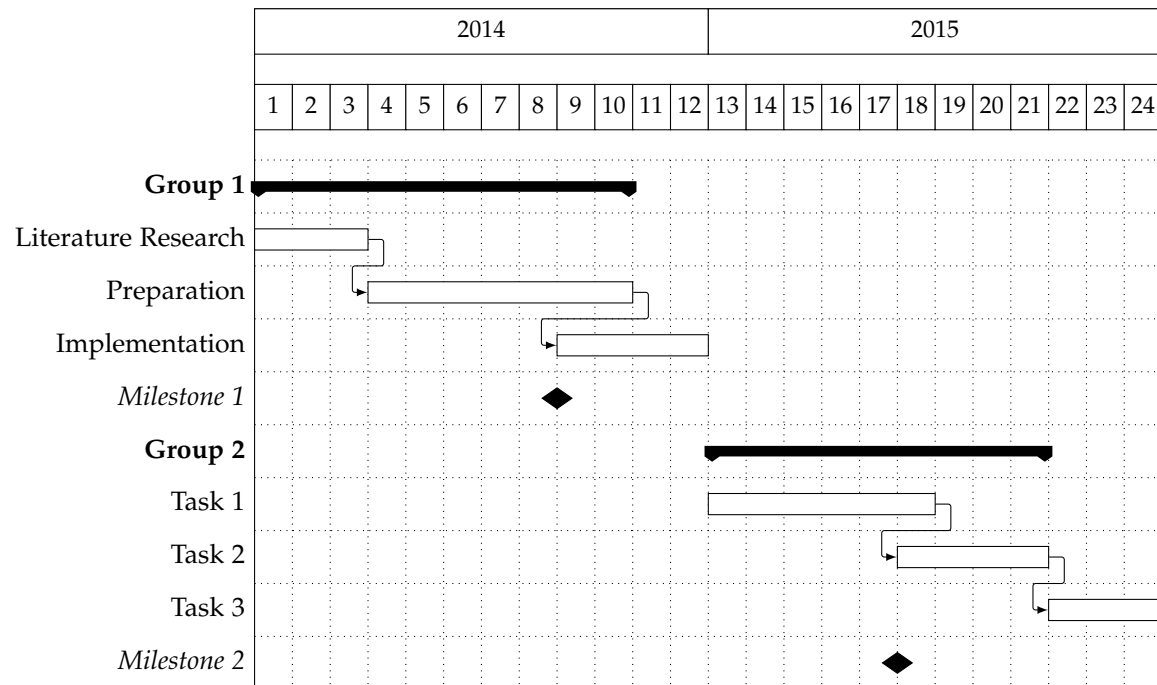


Figure 1: Gantt-Chart example