

# WORUM GEHT'S?

## INTERAKTIVES LERN-TOOL

Das Ziel dieser Arbeit ist die Entwicklung eines niedrigschwelligen interaktiven Lernangebotes zum Thema **Farben**. Besondere Relevanz findet dieses Feld unter anderem im künstlerisch-gestalterischen Bereich und in der Informatik, ist aber auch integraler Bestandteil der grundlegenden Allgemeinbildung. Das dafür ausgewählte Medium **Augmented Reality** wird hierfür bezüglich seiner Potenziale im Zusammenhang mit Wissensaneignung und anschaulicher Visualisierung von farblichen Zusammenhängen erforscht und mit anderen möglichen Medien verglichen.

# WORUM GEHT'S?

## THEMA FARBE

Das Thema Farbe, ein grundlegendes Phänomen in der menschlichen Wahrnehmung, wurde als Ausgangspunkt gewählt, weil es allgegenwärtig und design-relevant ist. Es lässt sich gut anhand von räumlichen und interaktiven Parametern abstrahieren und somit einer breiten Zielgruppe zugänglich machen.