

IDEENFINDUNG

PARADOC

Paradoc ist ein interaktives Augmented Reality Erlebnis und befand sich in der Form eines Raumes. User mussten dort verschiedene Rätsel lösen, um an das Ende zu gelangen, ähnlich wie in Escape Room Spielen. Das Ziel war es, Menschen AR näher zu bringen, da sie ohne jegliches technisches Vorwissen und Geräten den Raum testen konnten. Es wurde erforscht, wie sich Interaktionen im digitalen und im realen Raum verbinden lassen, um so die Technologie voll auszunutzen und um neue, kreative Wege AR nutzen zu können zu entdecken. Ähnliche Ziele wurden mit Chromix verfolgt.

Linh Phi, Marlana Reinke,
Cecilia Pohl & Lydia Niekrawiec
[2019]



IDEENFINDUNG

PAPER CUBES & HYPER CUBES

Paper Cubes & Hyper Cubes sind beides AR Projekte, die mit physischen Objekten, den Papierwürfeln, arbeiten. Diese Papierwürfel können Dinge wie das Verhalten von digitalen Strichmännchen kontrollieren oder wenn sie in einer bestimmten Reihenfolge gesetzt werden verschiedene Szenen hervorrufen. Obwohl bei beiden Anwendungen Papierwürfel verwendet werden, werden sie nur als ganzes Objekt erkannt, ohne die verschiedenen Seiten in Betracht zu ziehen. Während Chromix von vielen Elementen der beiden Anwendungen inspiriert wurde, versucht es, die Interaktion mit dem Würfel darüber Hinaus zu erweitern.

