

TOUCHTISCH

02

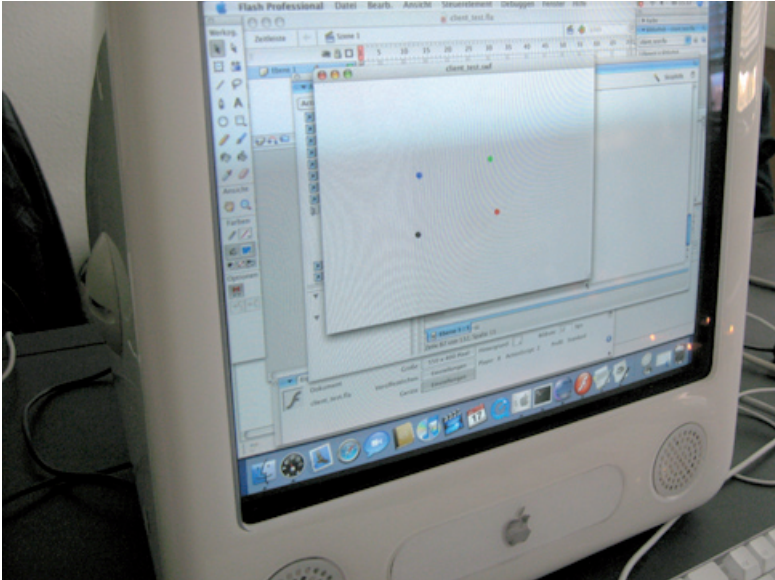
UNSERE **ZIELE**



DAS ZWISCHENZIEL

Noch vor einigen Wochen beschäftigten sich die Informatiker intensiv mit der Erkennung von vier Fingerpunkten durch die Wii. Anschließend konnte das Zwischenziel präsentiert werden. Die grobe Struktur der Software steht nun. Es ist uns möglich, in Flash die vier Fingerpunkte zu erfassen und damit zu arbeiten. Während der Zwischenpräsentation hatten wir zudem Besuch von Tojio, einer Agentur für Interactive Branding, die sehr interessiert an unserem Projekt war.

→ www.tojio.com



→ vier Punkte Erkennung
in Flash MX

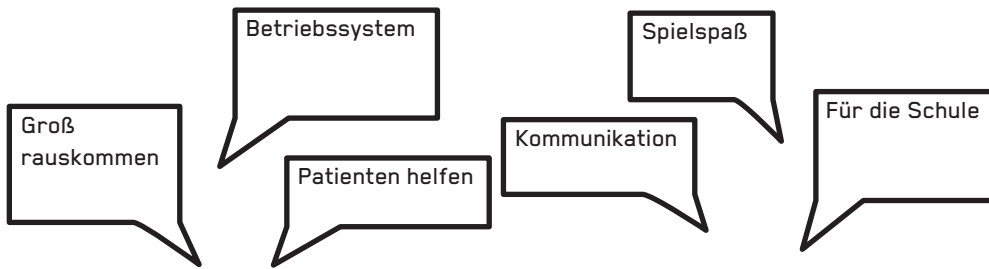
UNSERE ZIELE

Um nun mit der Konzeption der Applikation weitermachen zu können, fuhr das ganze Team in das Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) nach Karlsruhe.

→ www.zkm.de

Im weltweit ersten und einzigen Museum für Interaktive Kunst wurden wir mit aktuellen Softwareapplikationen konfrontiert. Installationen und Environments zeigten unterschiedliche Strategien der Einbeziehung des Betrachters in das Werk und demonstrieren uns den kreativen Umgang mit neuen Technologien. Auf drei Stockwerken konnten wir Inspiration finden.

Als Hilfestellung zu unserer Konzeptionsphase bekommen wir momentan Unterricht im "Creative Briefing", einer verbreiteten Form von Kreativarbeit, bei der es darum geht, die Aufgabenstellung bestmöglich abzustecken um sich in späteren Phasen der Gestaltung nicht zu verlieren.



MONIKA TENHÜDNFELD: Kindern soll ermöglicht werden, schnell und einfach Gegenstände in einem extra für sie konzipierten Modellingprogramm zu kreieren.

MARTIN DEFFNER / TOBIAS HOSS / ADRIAN SUSIN: Unsere Applikation für den Touchtisch soll in Form eines Spiels vor allem die Möglichkeiten der Multitoucheingabe sinnvoll umsetzen. Die Eingabe soll möglichst intuitiv zu bedienen sein und langanhaltenden Spielspaß gewähren.

DAVID HECK: Mein Ziel ist es, eine Applikation zu schaffen, die Schulkindern, die gerade eingeschult wurden, die Berührungsängste in Bezug auf Computern nimmt, in dem ich ein Lehrprogramm schaffe, der die Funktionsweise eines Computers als Baum darstellt. Dadurch soll ein leichter Einstieg für die Kinder in das Verständnis und die Benutzung von Computern geschaffen werden.

MERCEDES SENDEROWICZ: Meine Applikation entwerfe ich für Bildungsinstitutionen. Ein interaktiver Schreibtisch, der den klassischen Schreibtisch sowie Schulbücher und Hefte ersetzt. Es lässt sich eine individuell abgestimmte Arbeitsoberfläche konfigurieren. Durch die intuitive Bedienung wird das Lernen und das Vermitteln von Lerninhalten erleichtert.

CHRISTIAN SCHWENTKE: Ich möchte ein Betriebssystem entwickeln, dass der Benutzung des Touchtisches und seinen neuen Möglichkeiten einen leichten und vor allem intuitiv benutzbaren Rahmen bietet. Die Bedienung soll leicht verständlich sein und auch Spaß bereiten.

SARAH MRUSEK / PATRICK WEBER: Wir möchten mit unserer Öffentlichkeitsarbeit und dem Touchtisch Projekt richtig groß raus kommen. So viele Leute wie möglich sollen Einblicke davon bekommen, was momentan bei uns im Studiengang passiert.

EDITH MAIER: Ich habe an eine Anwendung für Schulen gedacht. Jedes Kind kann sich seinen privaten Bereich am Touchtisch einrichten und mit anderen lernen, spielen oder Hausaufgaben machen. Mein Ziel ist es dabei, nicht das Arbeiten am Touchtisch in den Vordergrund zu rücken, sondern das Zusammenkommen.

STEFANIE JÖHNK: Meine Applikation soll im Krankenhaus zum Einsatz kommen. Das Ziel ist, einerseits den Patienten den Krankenhaus Aufenthalt und andererseits dem Krankenhauspersonal die Arbeit zu erleichtern und angenehmer zu gestalten.

IMPRESSUM

Auflage: 50 Stück
Ausgabe: 02
Konstanz 2008

Herausgeber: HTWG Konstanz,
Kommunikationsdesign

KONTAKT

Sekretariat Studiengang KD
Touchtisch Projekt
Brauneggerstraße 55
D-78462 Konstanz
Gebäude M, Raum 102

<http://touchtisch.wordpress.com>
touchtisch@htwg-konstanz.de

Ansprechpartner des Projekts:
Patrick Weber: +49 177 609 02 27 (Deutschland)
Sarah Mrusek: +41 78 647 64 00 (Schweiz)

