

Konzeption und Implementierung eines Tangible User Interfaces zur spielerischen Exploration von Museen und Ausstellungen

Abschlussarbeit Komedie/Informatik

1 Themenbeschreibung

Aufgrund ihrer meist sehr hohen Affordance-Eigenschaften, erfahren Tangible User Interfaces (TUIs) im Bereich von Ausstellungen und Museen erhöhte Aufmerksamkeit. Ein in diesem Rahmen einsetzbares Grundsystem wurde bereits in einem vergangenen Projekt realisiert. Bei dem System handelt es sich um eine mit Sand gefüllte Box, dessen Oberflächenprofil digital erfasst und auf der mit Hilfe eines Projektors visuelle Informationen abgebildet werden können.

Diese Sandbox soll nun erweitert werden, um es Museumsbesuchern zu erlauben die Exponate eines Museums spielerisch zu erkunden. Vorstellbar wäre beispielsweise, dass ein Ausgrabungsbereich auf die Sandoberfläche projiziert wird, auf dem Nutzer dann durch das Graben im Sand positionsabhängig Fundstücke präsentiert bekommen.

Für diese Abschlussarbeiten werden fortgeschrittene Programmierkenntnisse und ein grundlegendes Interesse an der Thematik vorausgesetzt. Die Entwicklung wird voraussichtlich in Java erfolgen. Die Arbeit kann als Master- oder Bachelorarbeit umgesetzt werden.

Interessenten bewerben sich bitte mit Angabe von Vorerfahrungen und beigefügtem Notenspiegel per Mail bei Johannes Kunkel (johannes.kunkel@uni-due.de).