

Carsten Busch (Hrsg.)
Inside Creative Media
Werkstattbericht

Autoren

Carsten Busch
Sabine Claßnitz
Florian Conrad
Paul Hadwiger
Alexander Kramer
Robert Meyer
Henning Müller
André Selmanagić
Martin Steinicke

vwh
Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft



Carsten Busch (Hrsg.): Inside Creative Media - Werkstattbericht

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

Förderung

Das Forschungs- und Entwicklungsprojekt *Creative Media* wird vom Europäischen Fond für Regionalentwicklung unter dem Forschungskennzeichen EFRE 20072013 2/54 gefördert.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2015

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung des Herausgebers möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Satz und Umbruch: Alexander Kramer, HTW Berlin
Druck und Bindung: DENONA d.o.o., Zagreb

Printed in Croatia

ISBN: 978-3-86488-086-5

Inhaltsverzeichnis

Vorwort des Herausgebers.....	7		
Applied Interactive Technologies.....	11		
<i>Wann stirbt die Maus?</i>			
Blowback.....	13	Spheros.....	39
<i>Interaktives Ohrenkino</i>		<i>Anwendungsszenarien für rollende Roboter</i>	
Tag'n'Present.....	15	Die Erde zum Anfassen.....	41
<i>Ortsbasiertes Präsentationssystem</i>		<i>Tangible Uwser Interfaces für</i>	
<i>mithilfe von NFC-Tags</i>		<i>physisch-digitale Lernanwendungen</i>	
Tactile VR-Objects.....	17	Neuron.....	43
<i>Immersion in virtuellen Räumen</i>		<i>Bring-Your-Own-Controller</i>	
Interaktiver Tisch.....	21	Planet C.....	45
<i>Multi-Touch-Apps in Übergröße</i>		<i>Die digitale Erweiterung der Welt</i>	
SmartLift.....	25	Medienfassade.....	47
<i>Infotainment-Apps im öffentlichen Raum</i>		<i>Interaktion im öffentlichen Raum</i>	
Interaction Cube.....	29	SCAPE.....	49
<i>Public Science Labor</i>		<i>Geschichten in und durch Bewegung</i>	
ExpoPlaner3D.....	31		
<i>Ausstellungsplanung im Web unter</i>			
<i>Berücksichtigung konservatorischer</i>			
<i>Bedingungen</i>			
Industrial Data-Gear.....	35		
<i>Mobile Unterstützung von</i>			
<i>Wartungsaufgaben im Industriekontext</i>			
Flying Gadgets.....	37		
<i>Alternative Nutzungskonzepte für</i>			
<i>Unmanned Aerial Vehicles</i>			
		Vom interaktiven Lernen zum Natural Learning.....	51
		<i>Ein bisschen Spaß darf sein!</i>	
		IMARU - Interactive Media and Research Utilities.....	53
		<i>Mobile Interaktionsmöglichkeiten in</i>	
		<i>Ausstellungs- und Lehrsituationen</i>	
		Crazy Robots.....	57
		<i>Spielmechaniken für digitales Lernen</i>	
		Study Companion.....	61
		<i>Digitale Begleitung praxisnaher Projektstage</i>	
		Pulsbetrachtung im Biologieunterricht.....	63
		<i>Unterstützung des naturwissenschaftlichen</i>	
		<i>Unterrichtes durch mobil-digitale Technologien</i>	
		SceneBuilder.....	65
		<i>Interkulturelle Fragestellungen aus dem</i>	
		<i>Szenenbaukasten</i>	
		Veranstaltungsort FKI.....	67
		<i>Rückblick auf die „8th European</i>	
		<i>Conference on Game-based Learning“</i>	