EDV & Multimedia Interaktionsdesign

01 – Einführung

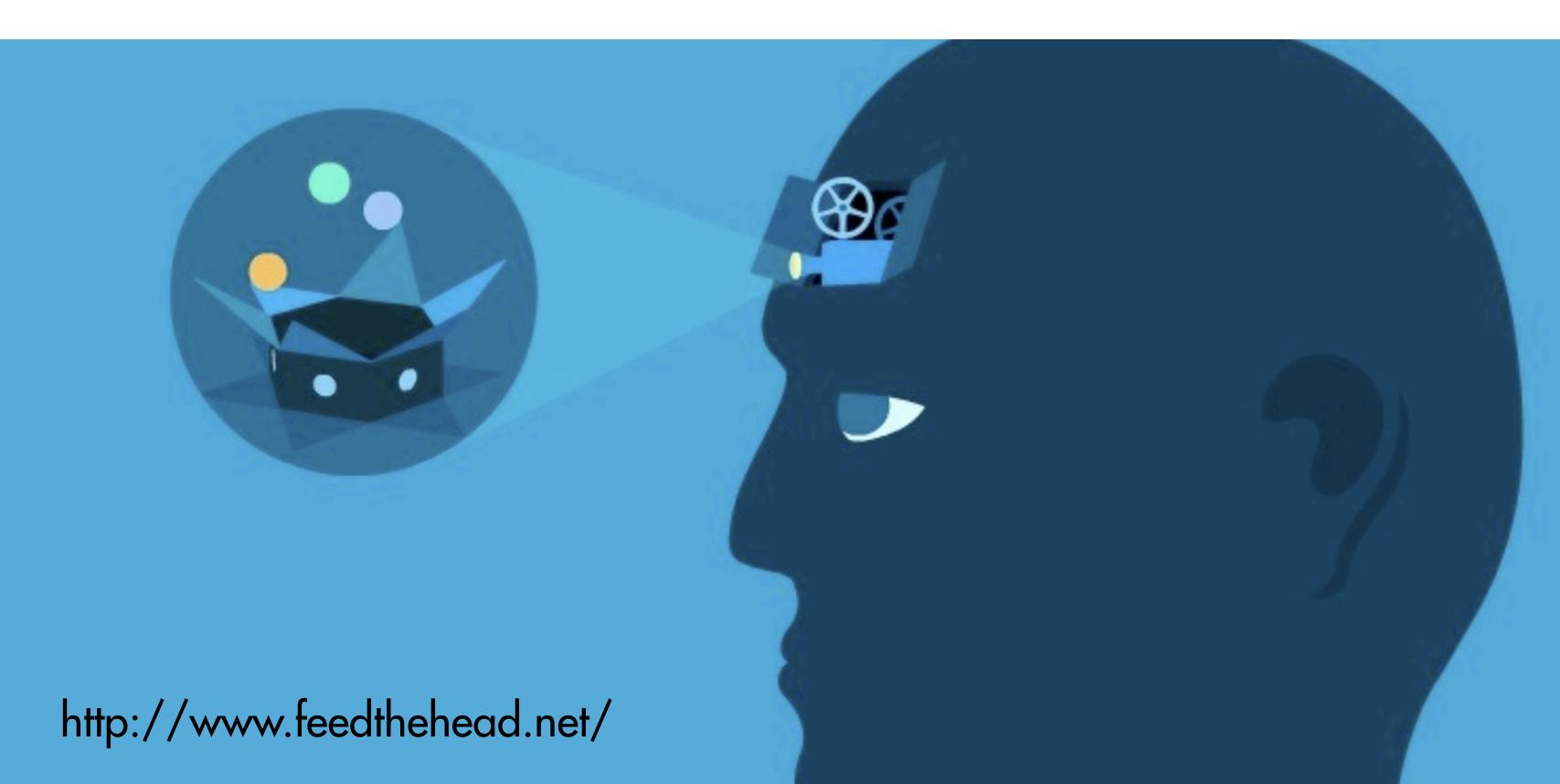
Prof. Dr. Jochen Koubek

25. Oktober 2010





Interactive Art





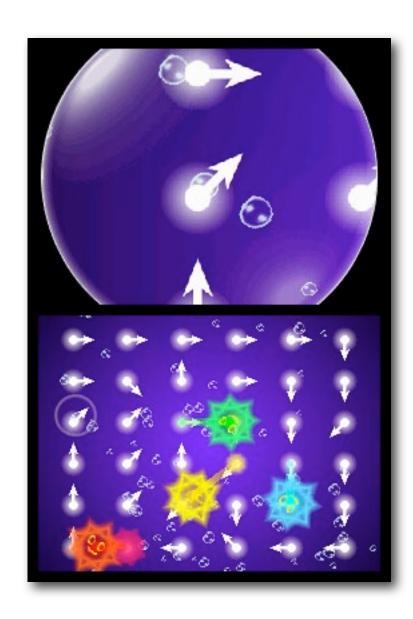
messa di voce

An Audiovisual Performance & Installation for Voice and Interactive Media by Golan Levin and Zach Lieberman with Jaap Blonk and Joan La Barbara Created Summer 2003

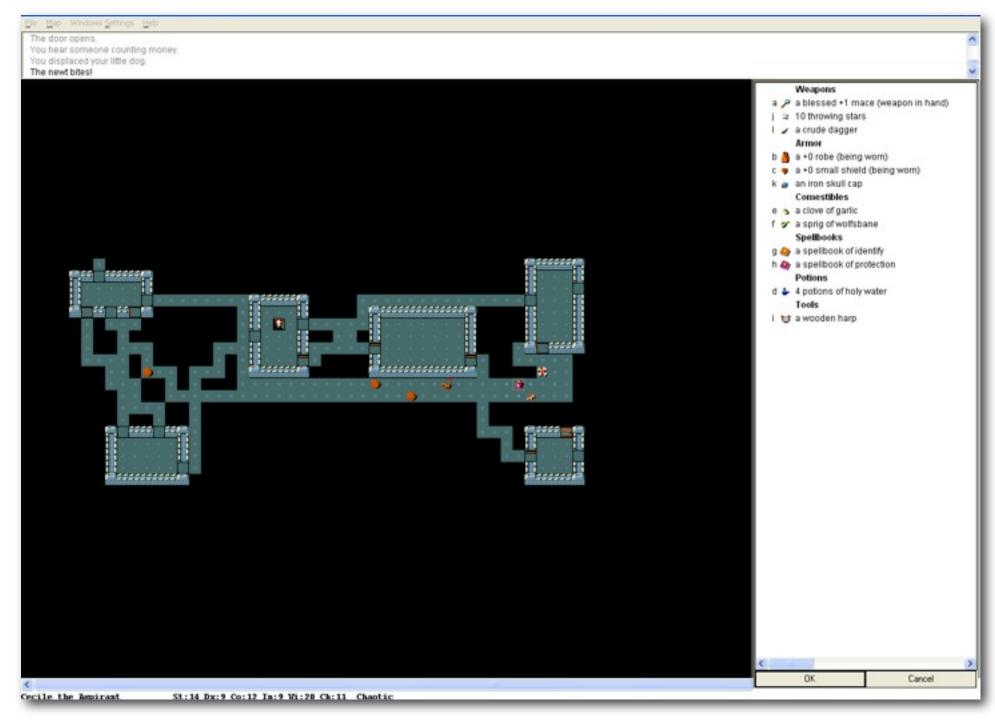
Interactive Music

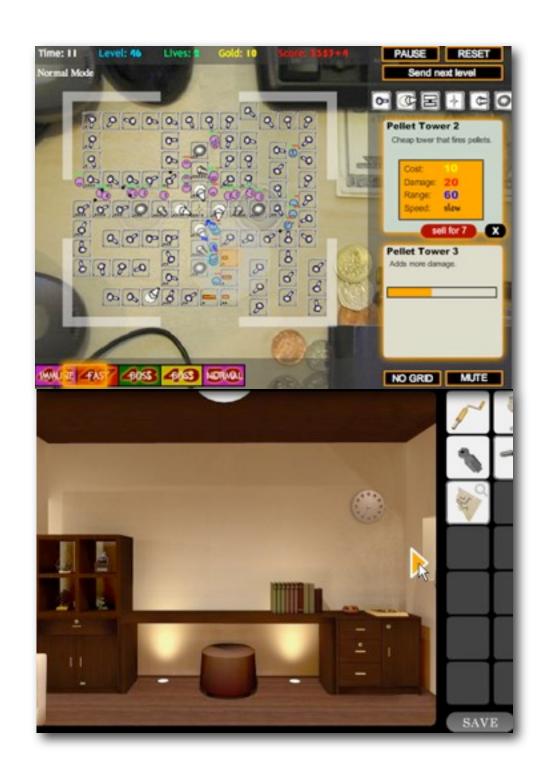


Iwai: Composition on the Table (PUSH)



Computerspiele

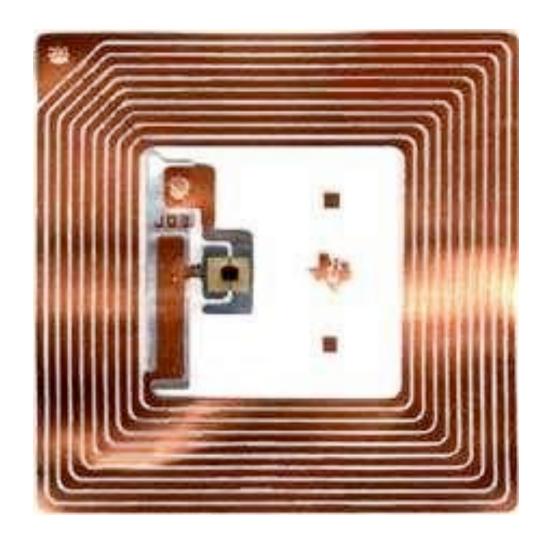




Location Based Games









Mobile Informationssysteme

GPS, RFID, Mobile Tagging

Mixed Reality Games





Sony's EyeToy "Groove" Interface supports single or multiplayer modes.

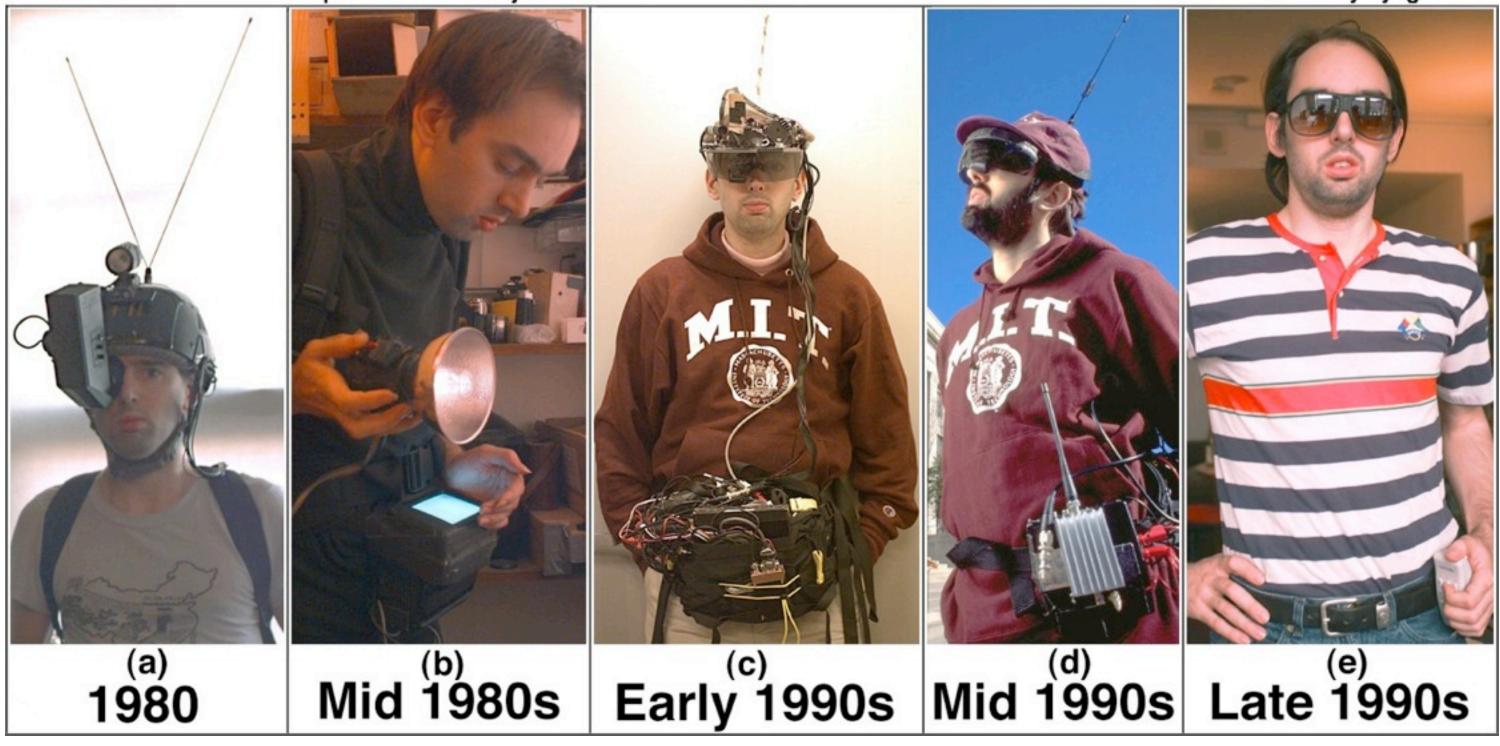
Integrationsdesign

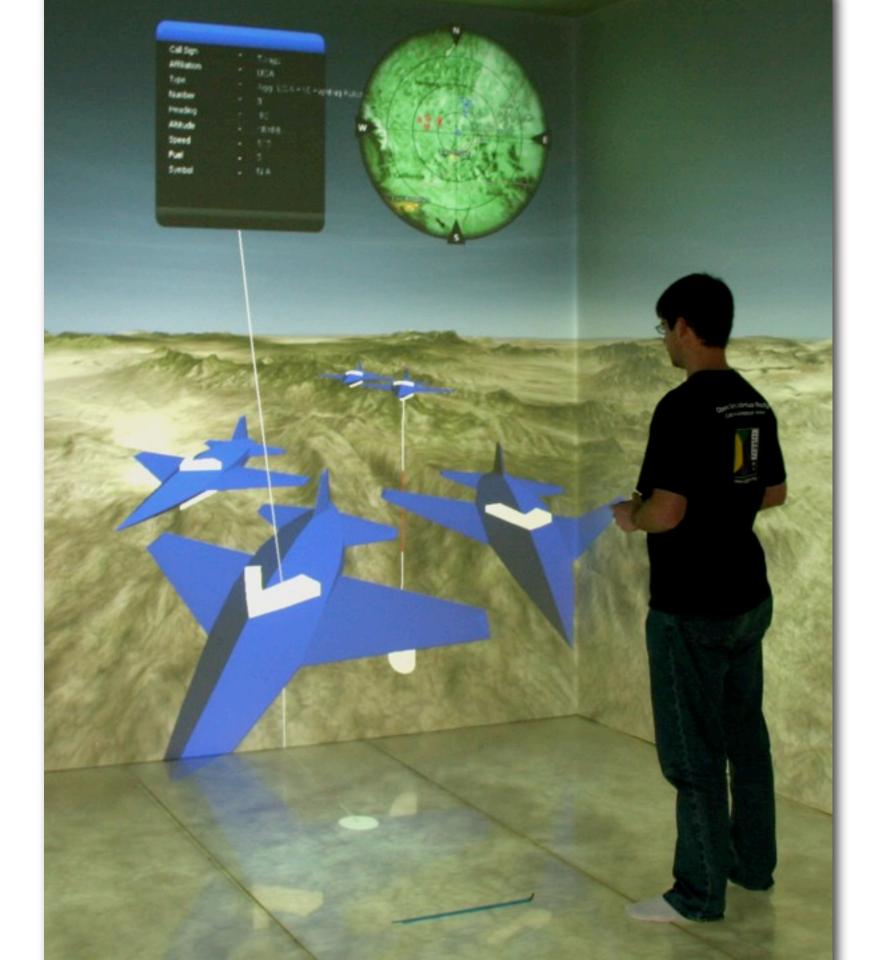




Wearable Computing

Steve Mann's "wearable computer" and "reality mediator" inventions of the 1970s have evolved into what looks like ordinary eyeglasses.

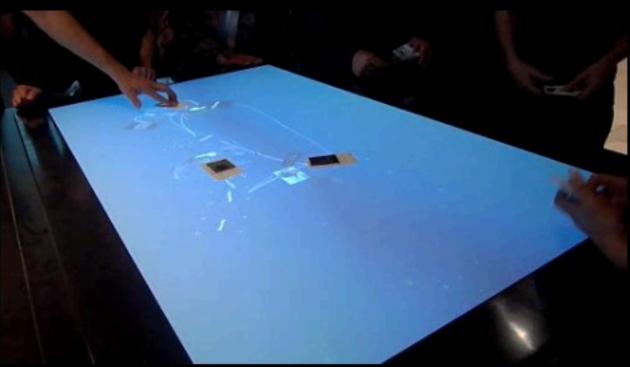




Virtual Reality

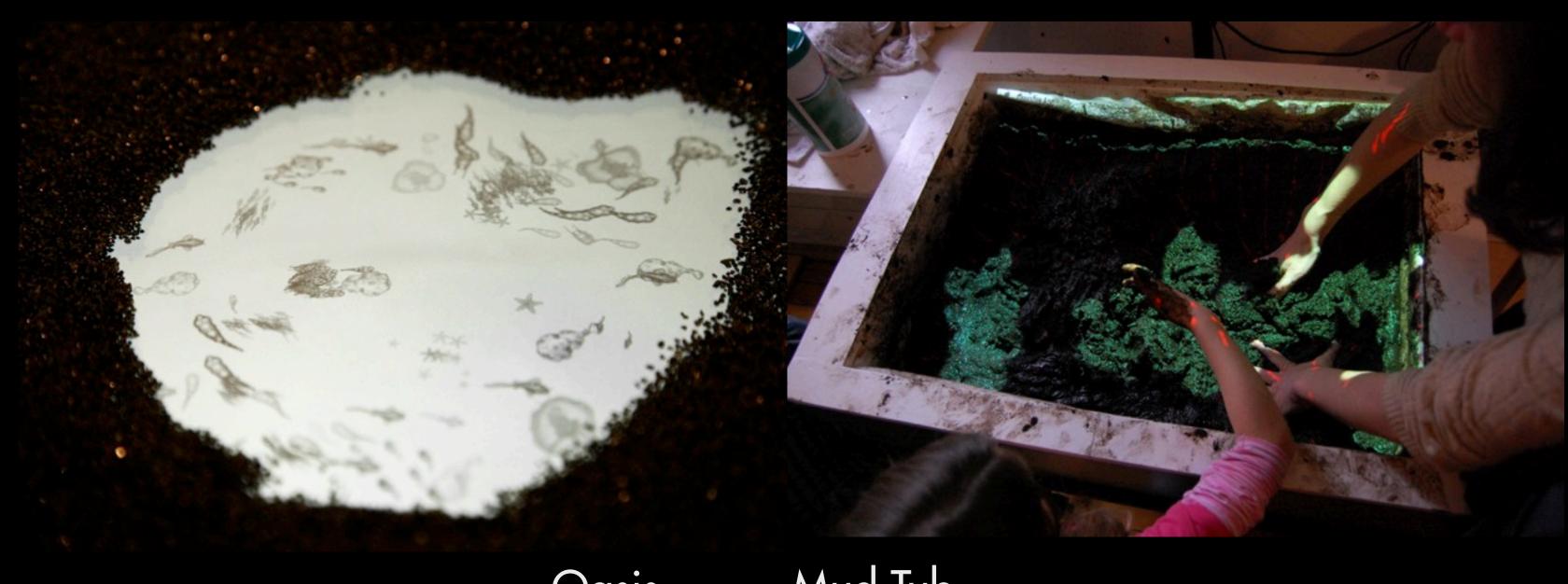
User Interfaces







Interfaces

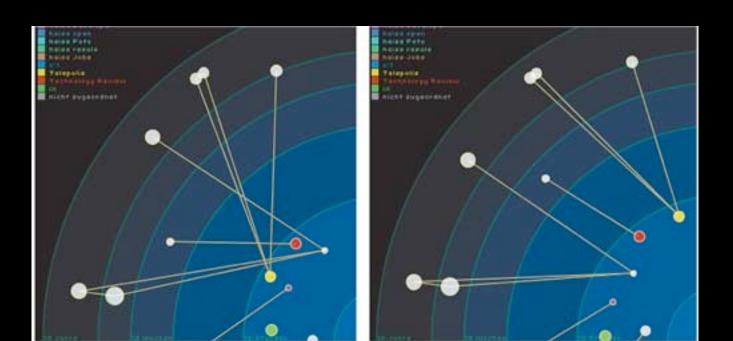


Oasis

Mud Tub

_ - X Newsradar neise online heise Security heise mobil heise resale heise Jobs nicht zugeordnet heise online – 19 1.2009 Papst bekommt eigenen YouTube-Kanal

Visualisierung



Interaktive Präsentation



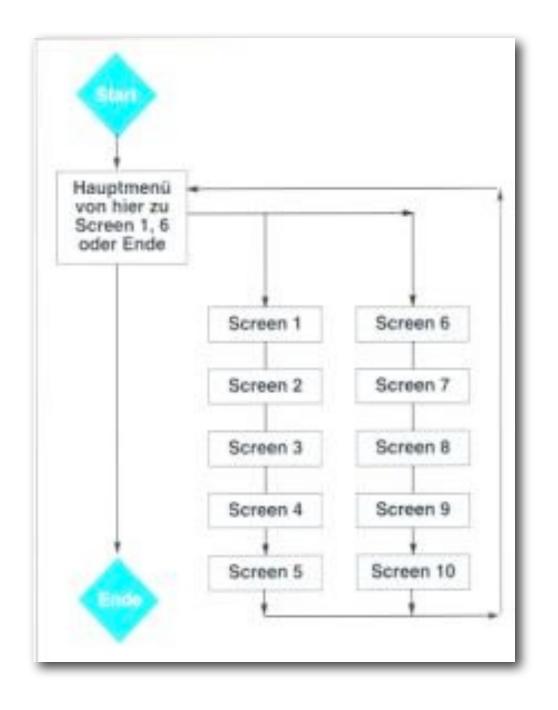


Bild: M. Kleiber, Unitel







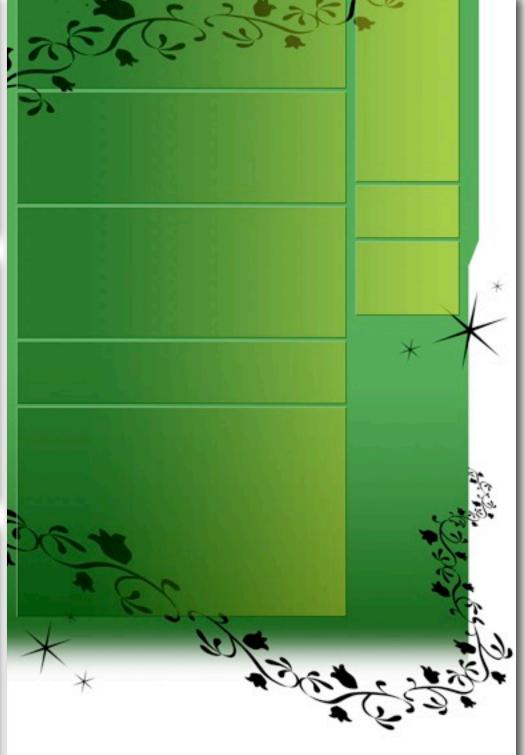
E next designs to S a province design

Wase This Geolge's





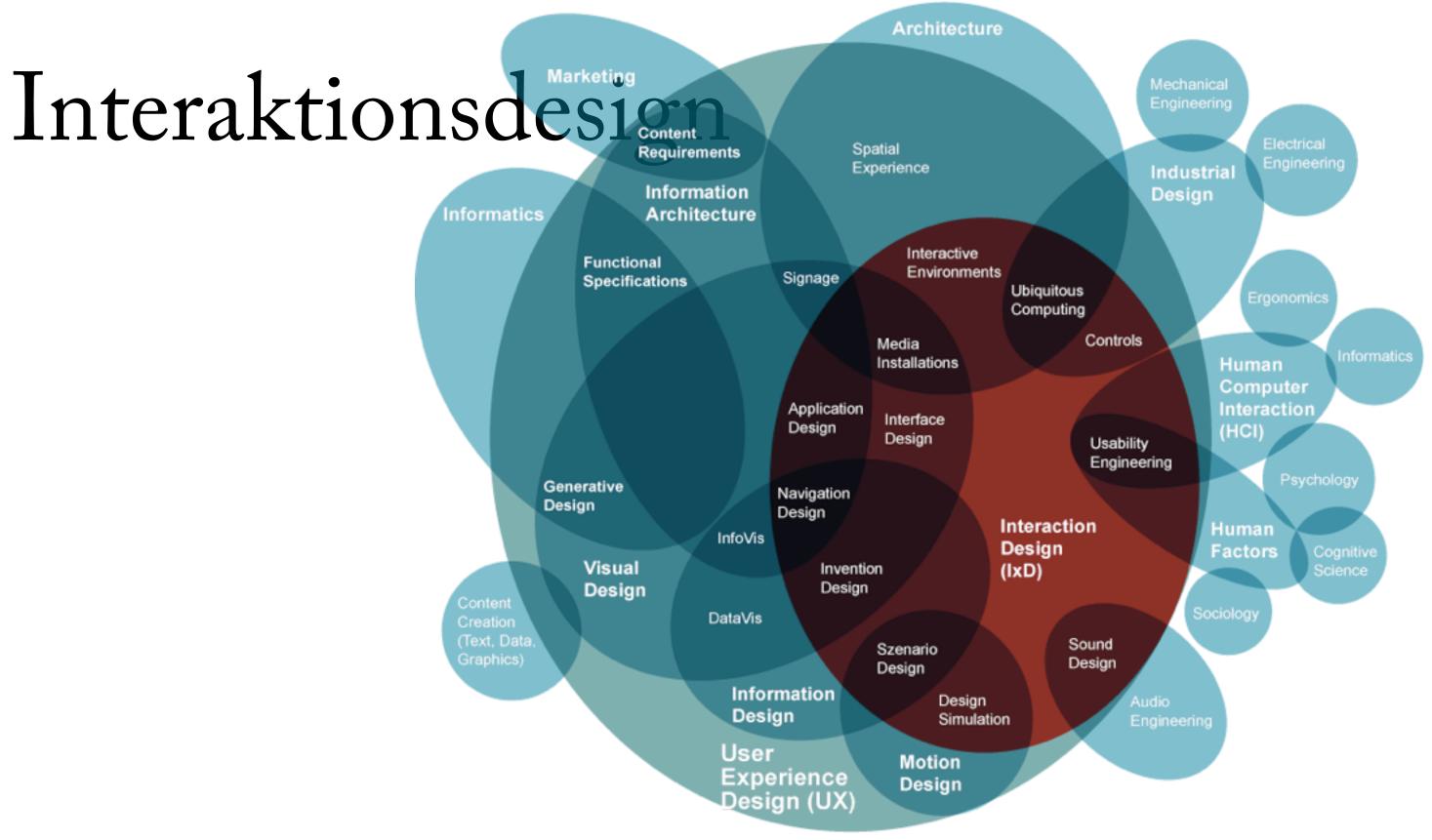








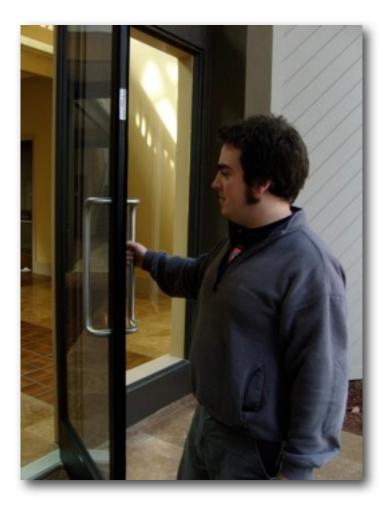
HTML, CSS, CMS



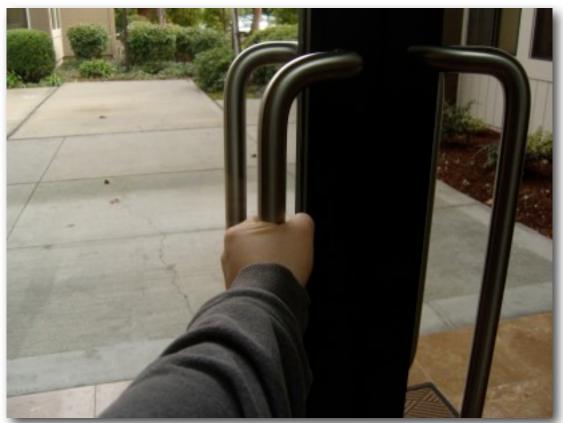
Schlechtes Interaktionsdesign

Tür





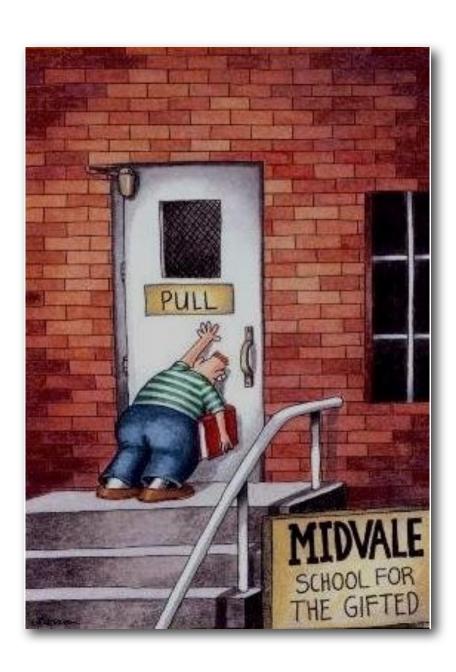






Nur für Begabte





Mischbatterie, Wasserhahn





http://www.baddesigns.com/faucet2.html



Griffe







http://www.baddesigns.com/file.html

Wo ist der Suppenlöffel?

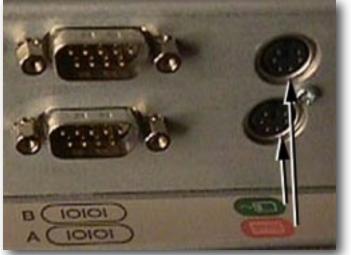


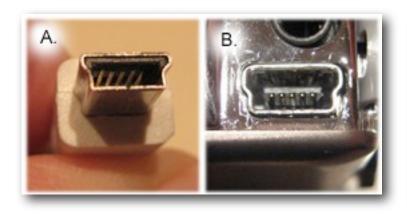


http://www.baddesigns.com/soupspoon.html

Stecker













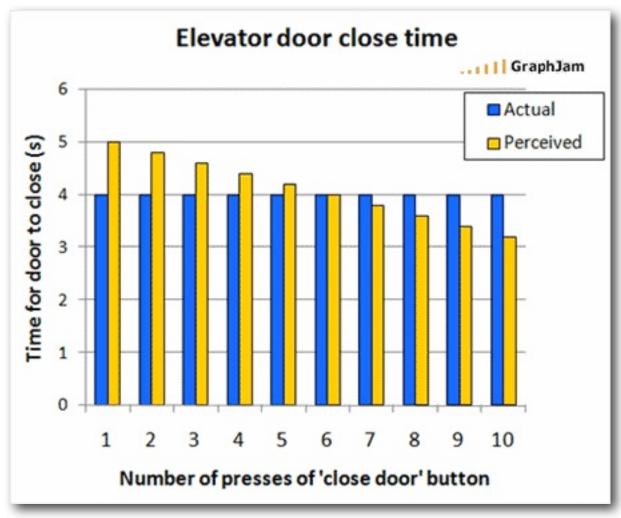


Placebo Knöpfe



http://architectures.danlockton.co.uk/2008/10/01/placebo-buttons-false-affordances-and-habit-forming/







Widersprüchliche Erklärungen







Defekte Interfaces





Modale Interfaces



hese switches on an RPV controller cannot be operated accidentally; the handle must be pulled out before the switch can be operated

"An human-machine interface is modal with respect to a given gesture when (1) the current state of the interface is not the user's locus of attention and (2) the interface will execute one among several different responses to the gesture, depending on the system's current state." (Rafkin, Human Computer Interface, S. 42).

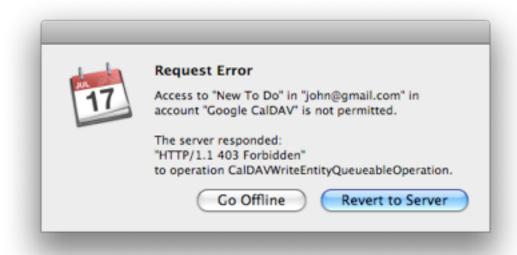




Obskure Fehlermeldungen

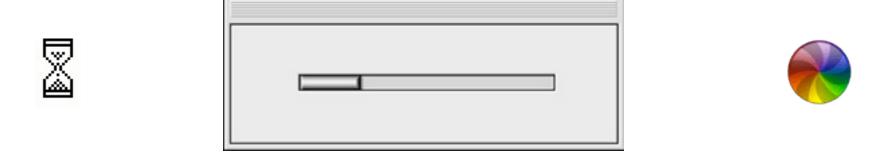








Langsames Feedback



Handlungsauftrag

Testen Sie Interaktionsangebote in Ihrer Umgebung, z.B. Schalter, Griffe, Knöpfe, Hebel, Automaten. Welche Probleme können Sie bei der Bedienung feststellen?

Achten Sie bei sich auf die folgenden Reaktionen:

Verstehen Sie, wie es zu dem Problem gekommen ist?

Geben Sie sich die Schuld für die Bedienschwierigkeiten ?

Gefallen Sie sich in Ihrer erlernten Hilflosigkeit?

Kommunikationsguerilla





Überblick über die Vorlesung

Inhalte

Einführung

Interaktion

Kognition

Emotion

Interfaces

Computerspiele

Interaktive Kunst

Interaktive Performanz

Vorgehensmodelle

Anforderungsanalyse

Modellierung

Prototyping

Evaluation

Ziele

Am Ende der Vorlesung planen Sie ein eigenes Medienprojekt

Benennen Sie wegweisende und inspirierende Projekte aus der Interaktions- bzw. Spielegeschichte.

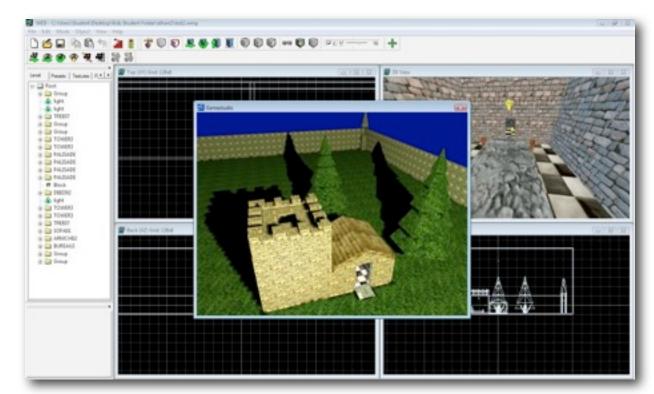
Konzipieren Sie Ihr Projekt unter interaktions-, kognitions- und emotionstheoretischen Gesichtspunkten.

Schreiben Sie eine (intuitive) Anforderungsanalyse sowie einen typischen Anwendungsfall /Spielverlauf.

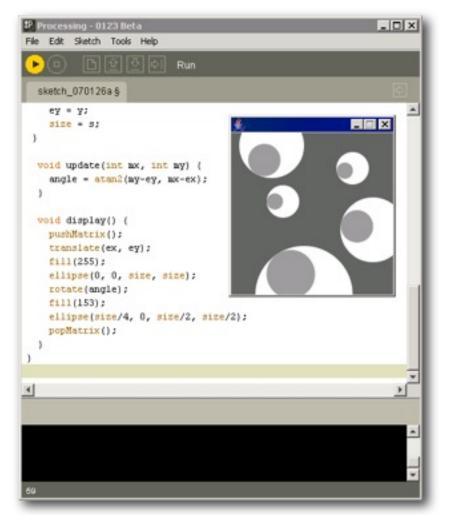
Modellieren Sie das Projekt mit einem Zustands-Übergangs-Diagramm.

Skizzieren Sie das Projekt und beschreiben Sie die benötigten Bestandteile, insbesondere die Schnittstellen.

Im Sommersemester bekommen Sie die Gelegenheit, dieses (oder ein anderes Projekt) als Prototyp zu realisieren.



GameStudio / Lite C



Processing

Organisatorisches

Klausur / Konzept

Weihnachtspause

Processing / LiteC

Übungsgruppen einteilen

Workload

Pool-Kennung beantragen

Software

Fortsetzung im Sommersemester