EDV & Multimedia Interaktionsdesign

01 – Einführung

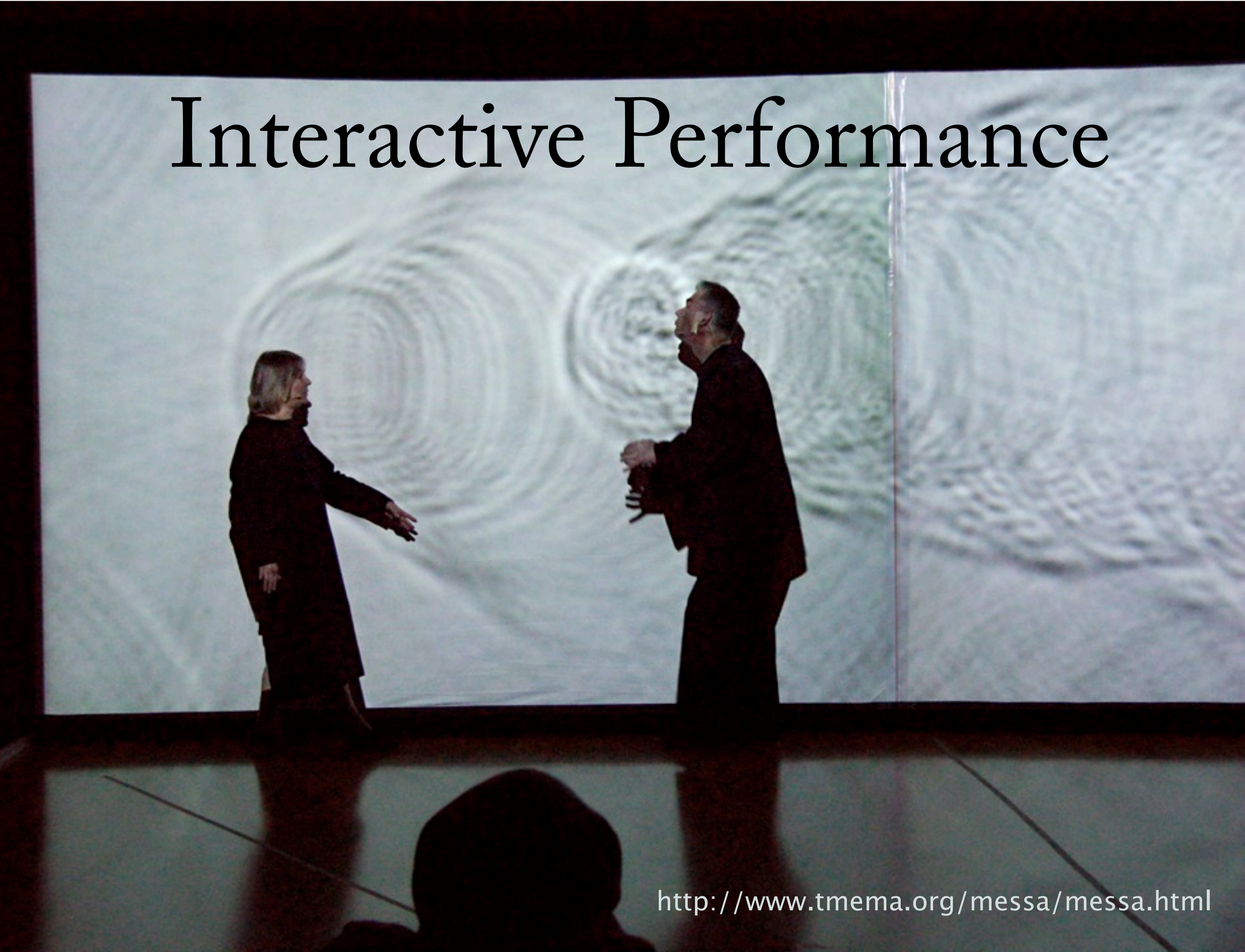Prof. Dr. Jochen Koubek

24. Oktober 2011

Zusammenfassung

Interaktionsdesign ist die Gestaltung interaktiver Systeme und ihrer Erfahrung durch die Nutzer (user experience design).

Die Aufgabenfelder sind vielfältig…

Interactive Art

Camille Utterback and Romy Achituv, 'Text Rain', 1999.   http://www.youtube.com/watch?v=toWFvXHghDk

Interactive Performance

http://www.tmema.org/messa/messa.html

messa di voce

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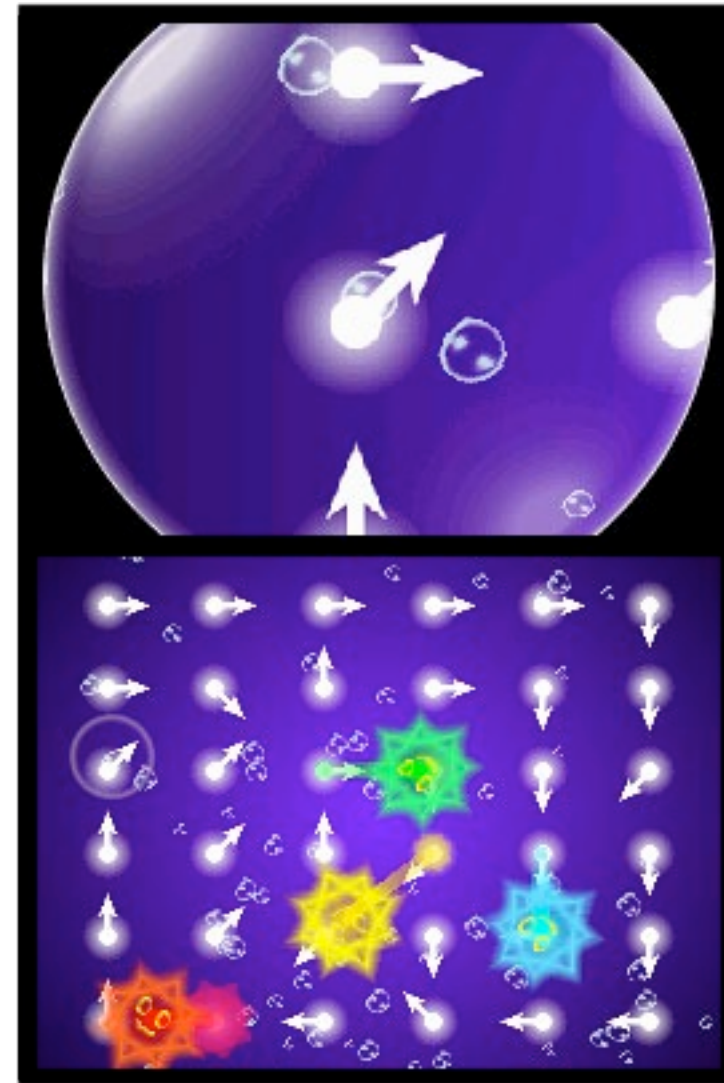with Jaap Blonk and Joan La Barbara
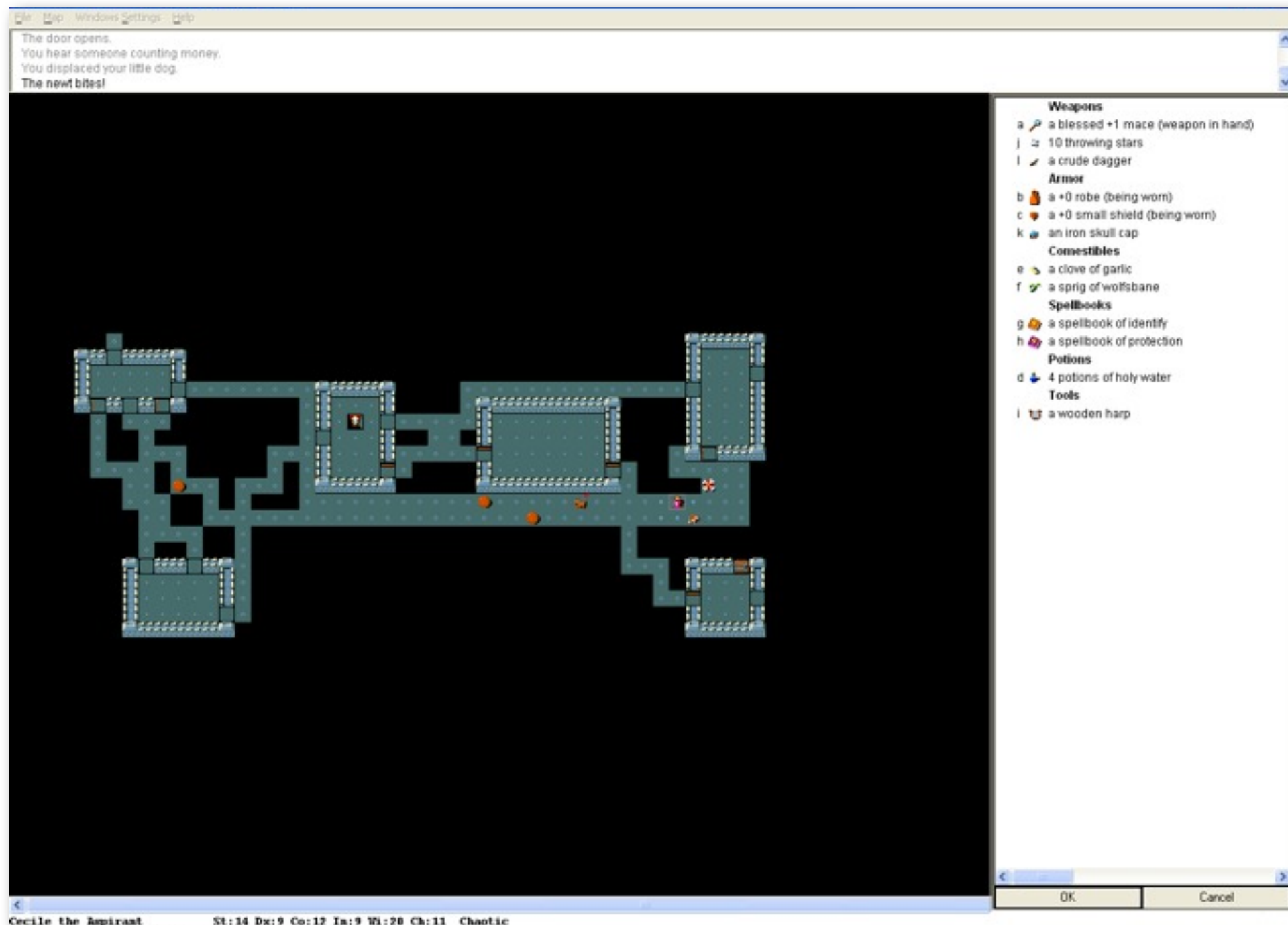Created Summer 2003

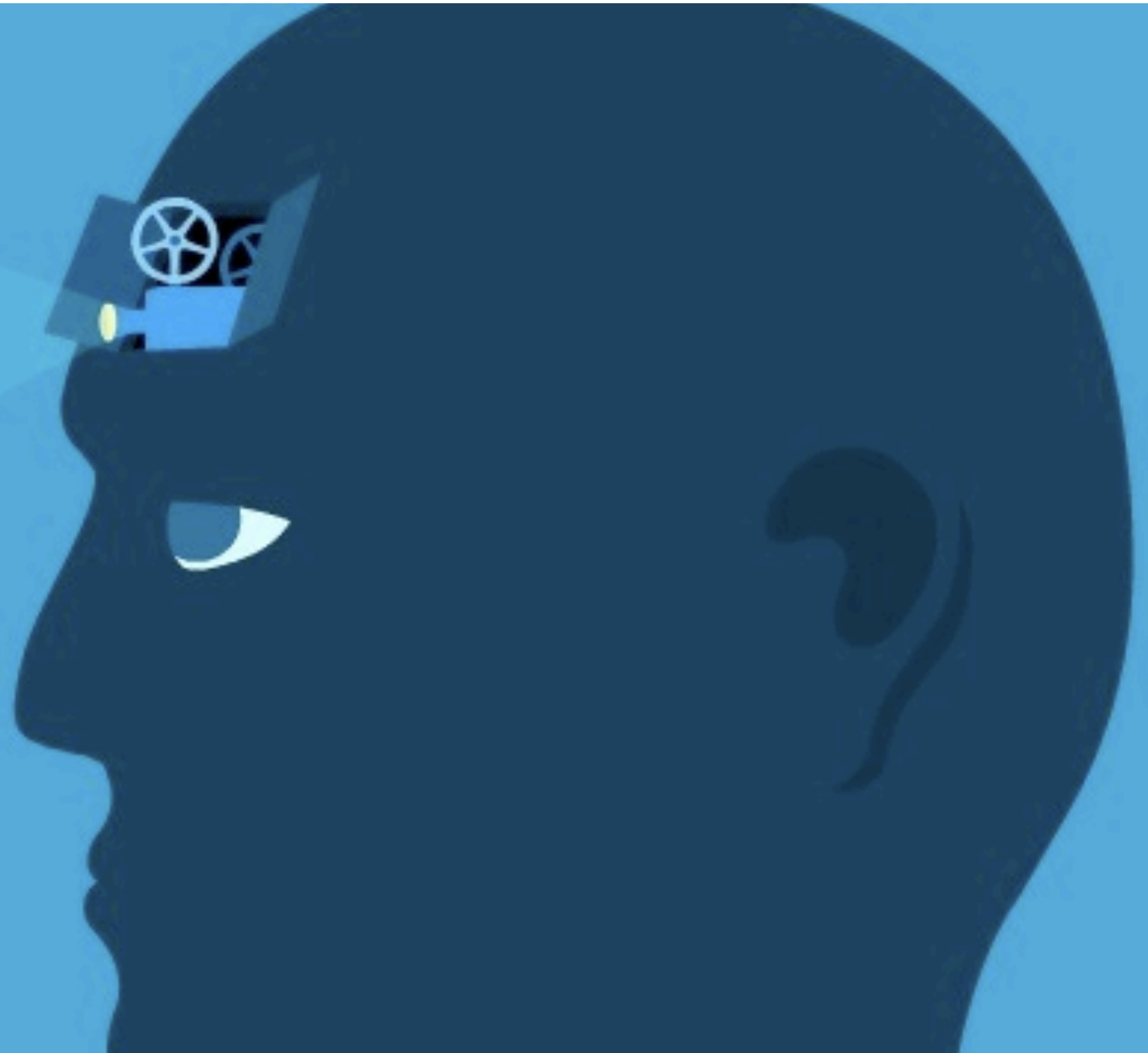# Interactive Music

Iwai: Composition on the Table (PUSH)

http://www.youtube.com/watch?v=Q6LWqmaaPyU

Computerspiele

NET HACK | DEFEND YOUR DESKTOP | ESCAPE GAME [VISION]

Art Games

http://www.feedthehead.net/

Virtual Reality

Augmented Reality

http://open-tube.com/ten-amazing-augmented-reality-applications/
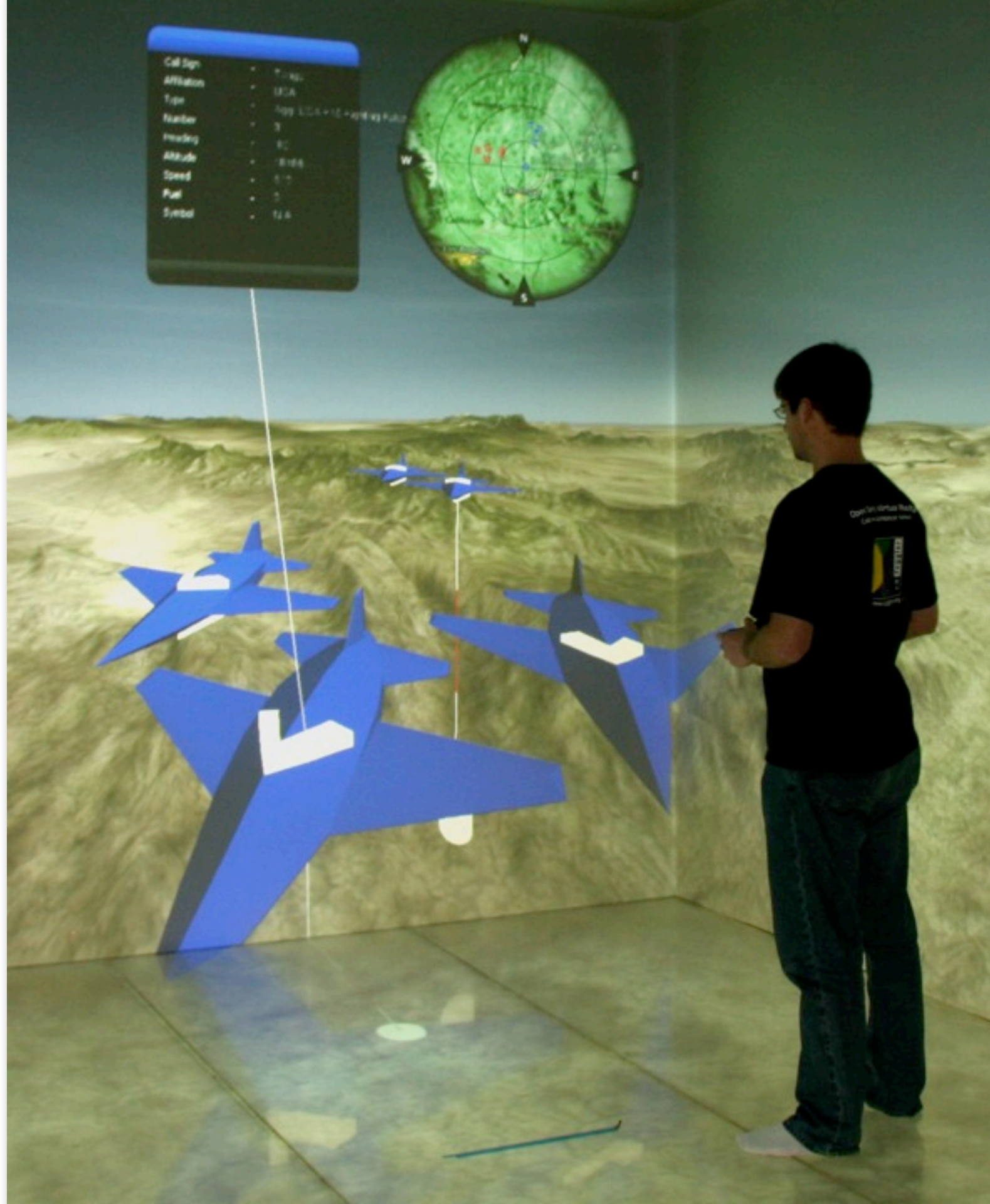
Mixed Reality Games

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

http://www.youtube.com/watch?v=XYYEREd5a1o&feature=related

Spielsachen

Jedi Force Trainer

Gadgets

http://www.getdigital.de/products/clocky

http://www.youtube.com/watch?v=23uiDQ88EP8&

Spielkonsolen

Sifteo

https://www.sifteo.com/
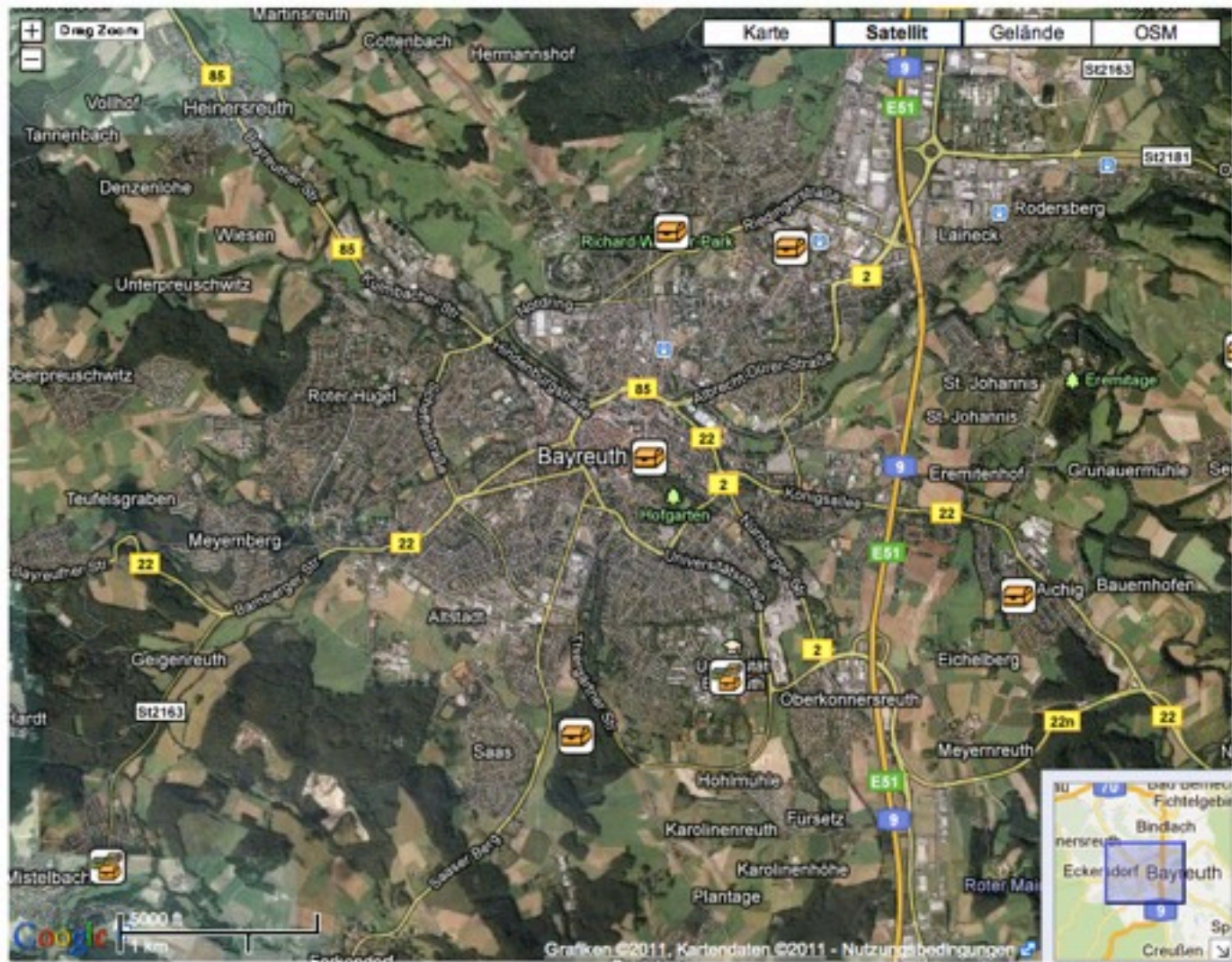
Location Based Games

Geocaching

Responsive Environments

© K J Vogelius, Flickr

http://www.youtube.com/watch?v=2lXh2n0aPyw
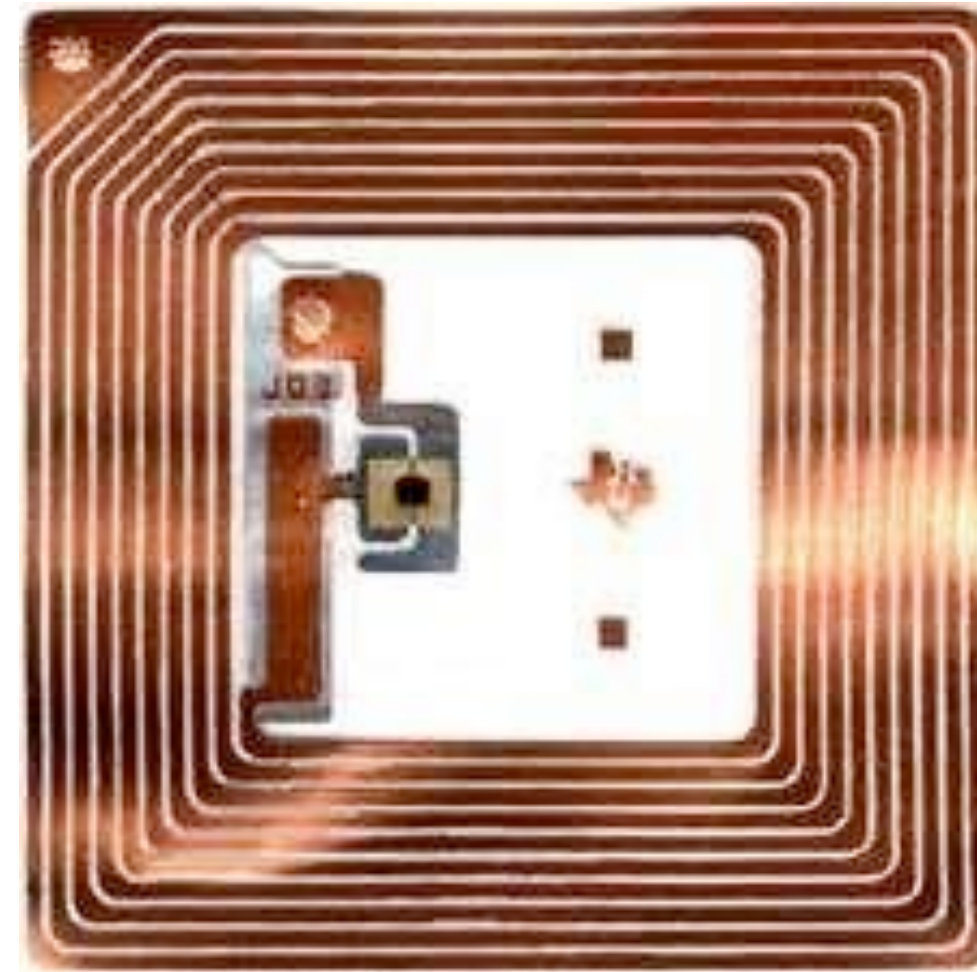
Mobile Informationssysteme

GPS, RFID, Mobile Tagging

Wearable Computing

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

(a) 1980
(b) Mid 1980s
(c) Early 1990s
(d) Mid 1990s
(e) Late 1990s

Integrationsdesign

Multitouch Interfaces

http://portal.mace-project.eu/maeve/
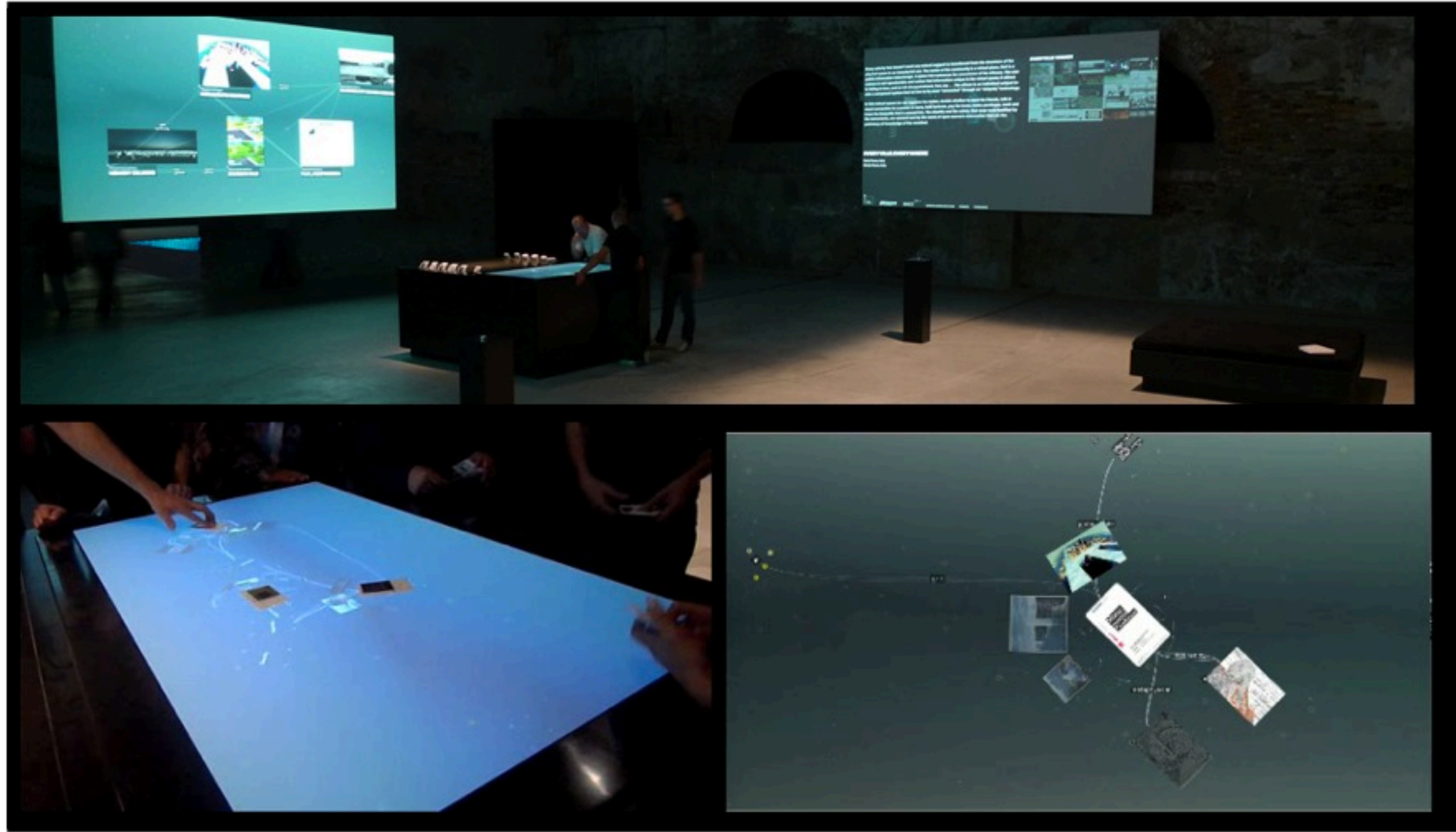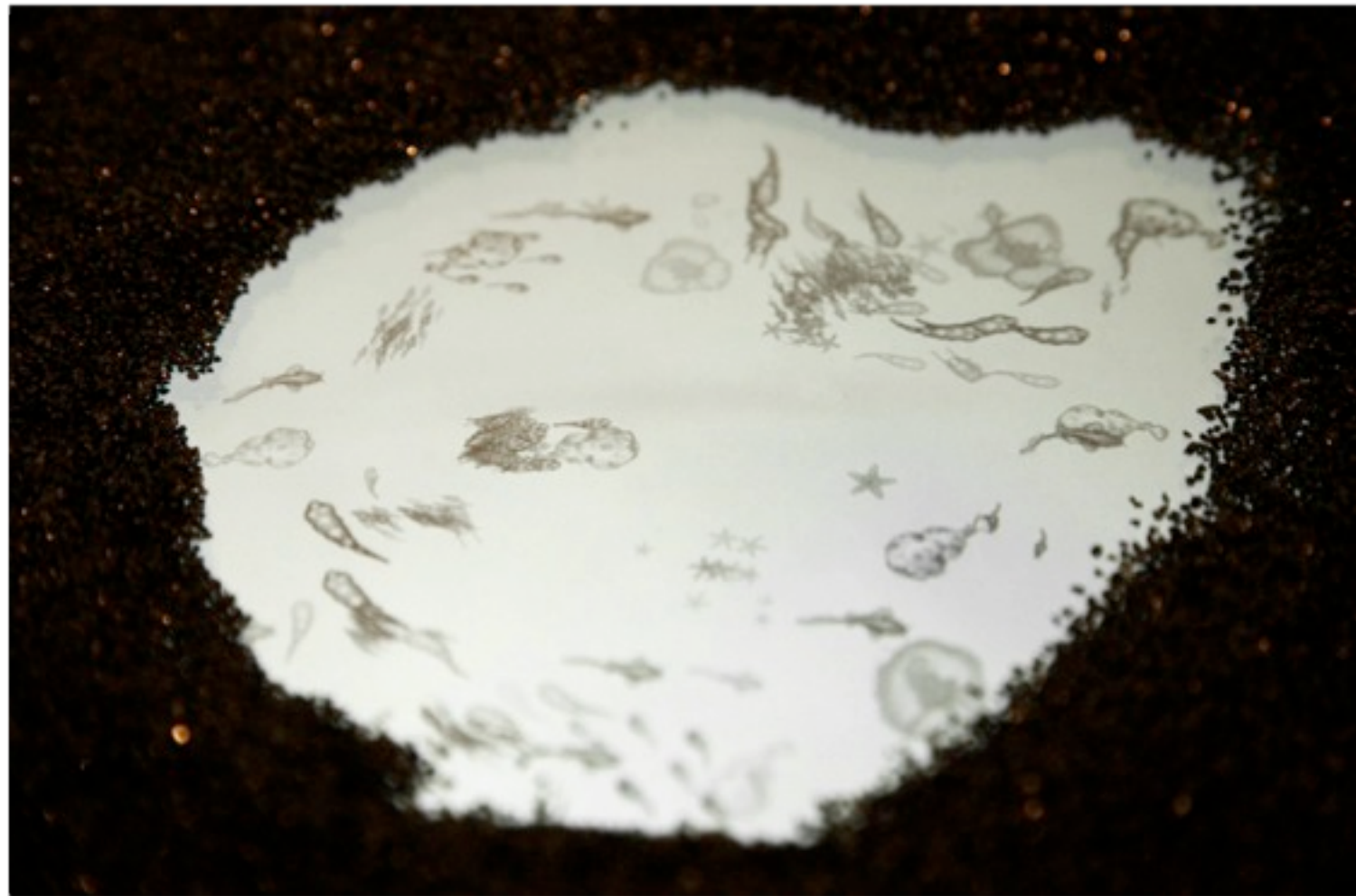
Tangible Interfaces

Oasis   Mud Tub

Interface-Design
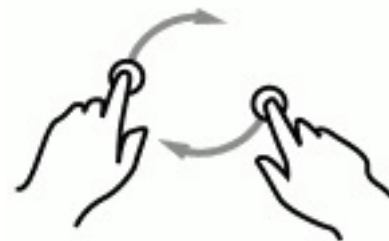
Haustechnik

Visualisierung
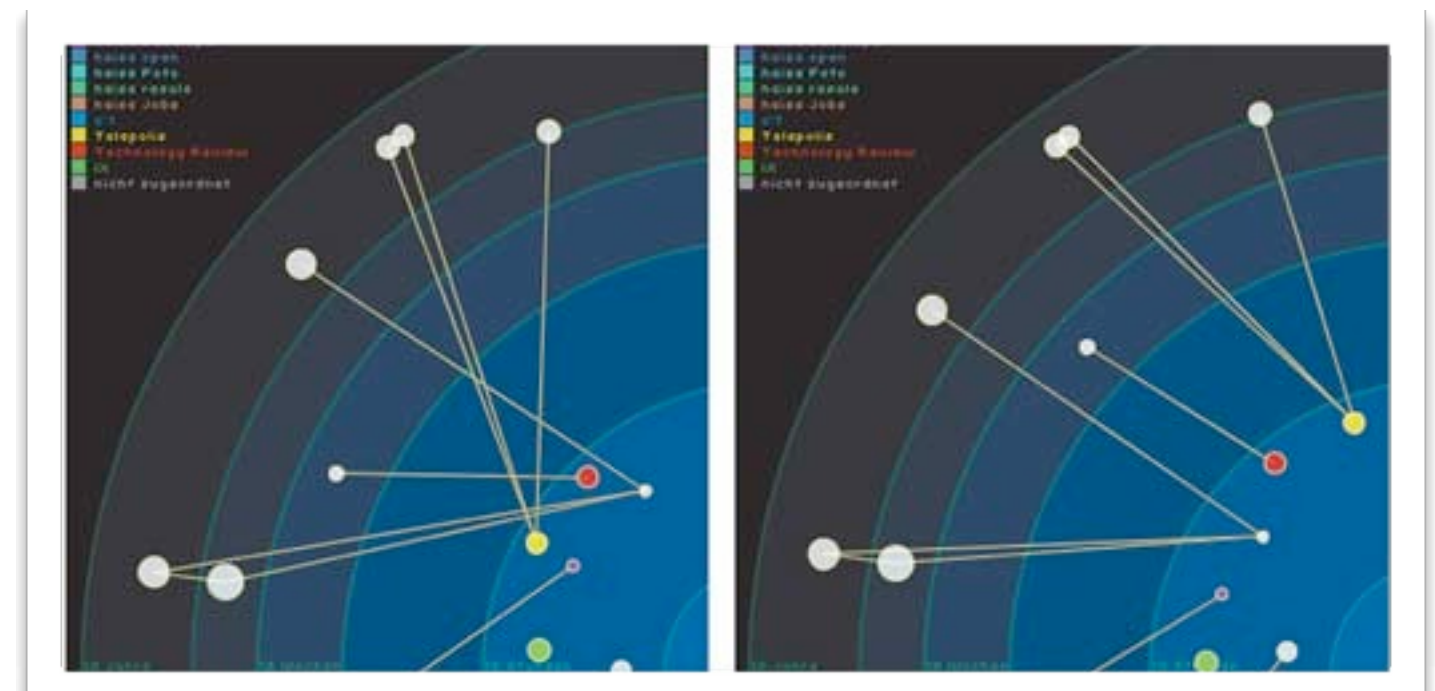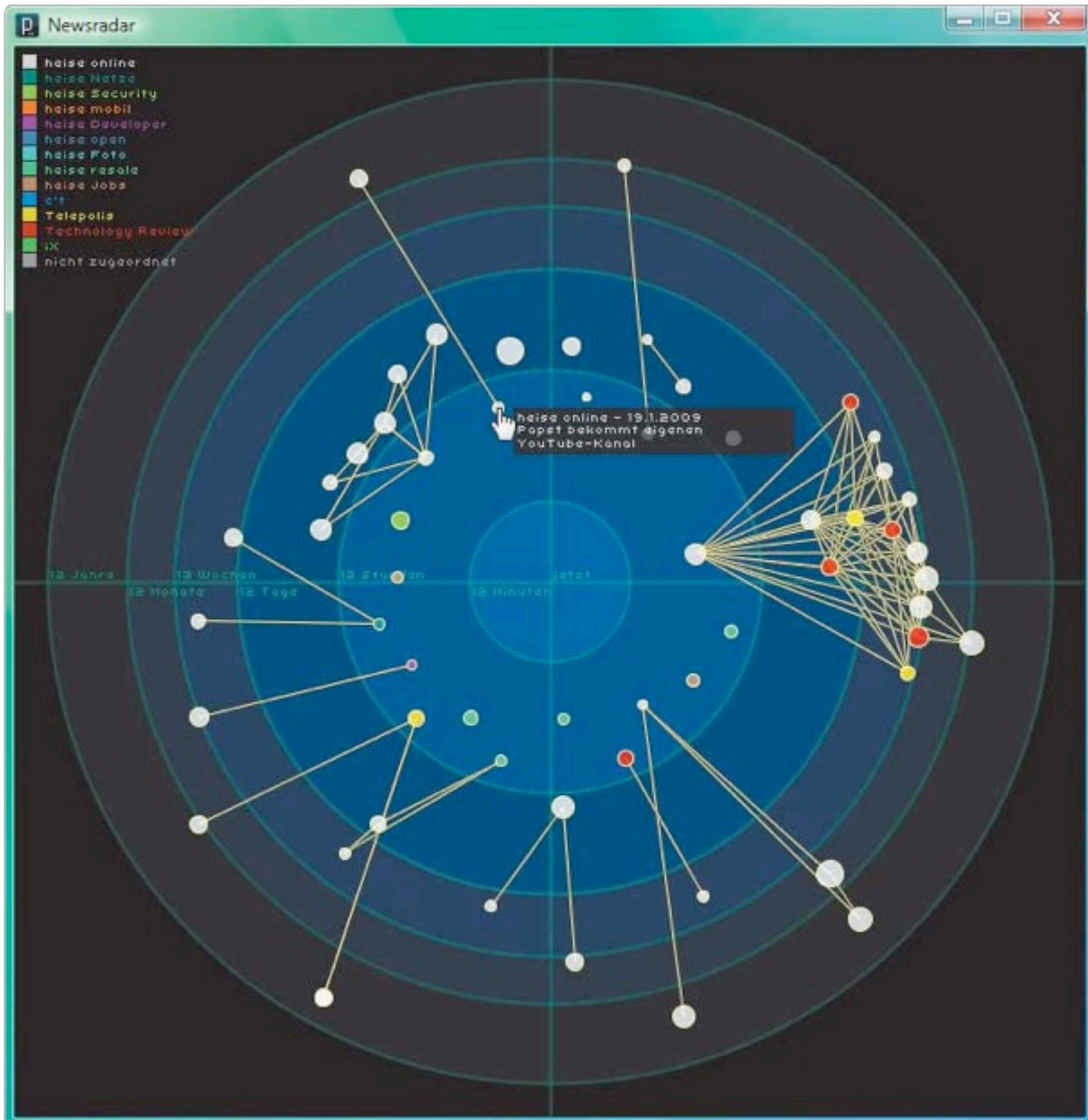
Interaktive Präsentation

Bild: M. Kleiber, Unitel

Webdesign

Kombinationen

Interaktives, vernetztes AR-Spielzeug mit iPhone-App

Life of George

http://www.youtube.com/watch?v=1DHZwSOVKBY
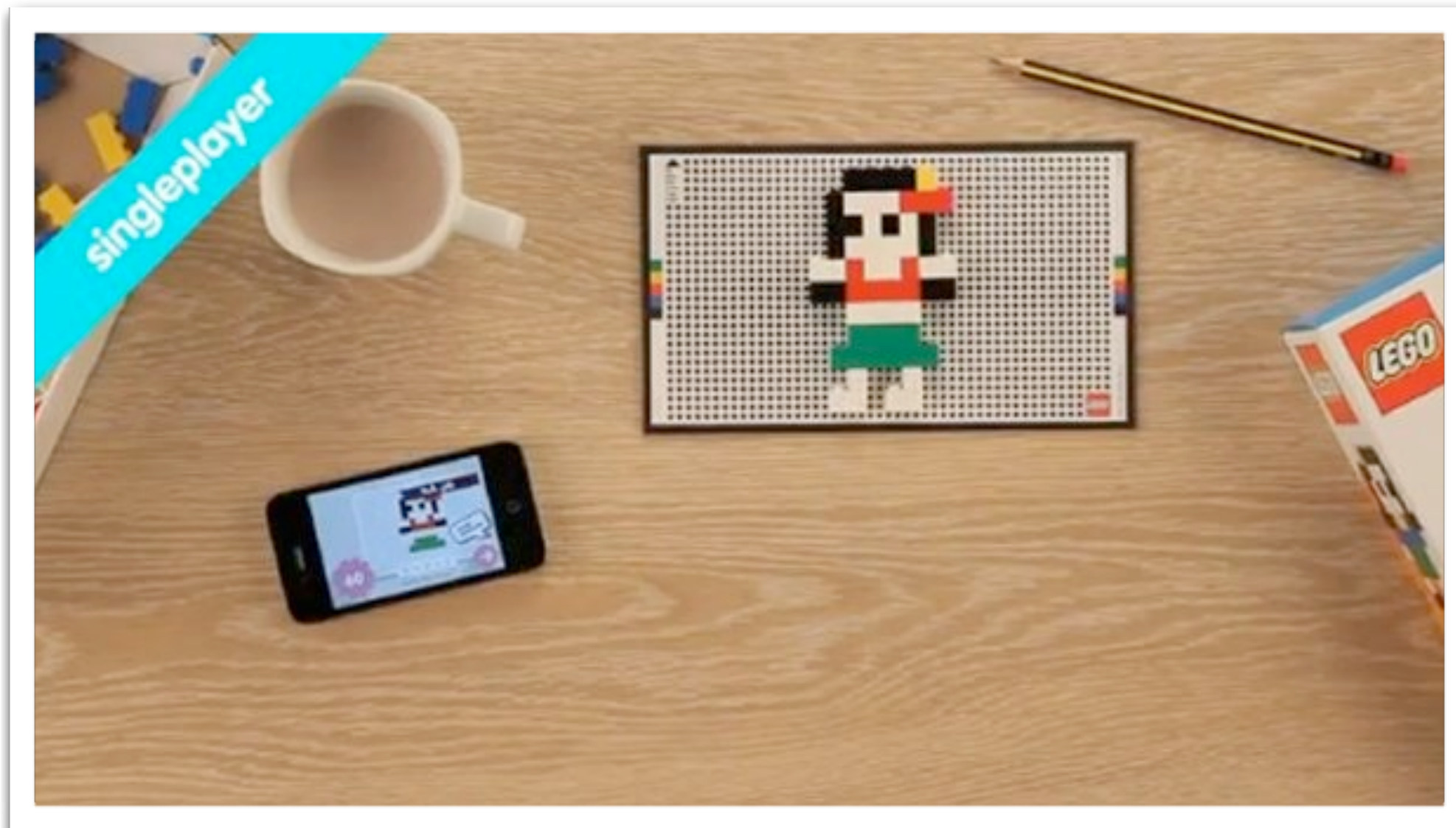
Interaktionsdesign

Interaktionsdesign ist die Gestaltung interaktiver Systeme und ihrer Erfahrung durch die Nutzer (user experience design).

Die Aufgabenfelder sind vielfältig

http://de.wikipedia.org/wiki/Interaction_Design
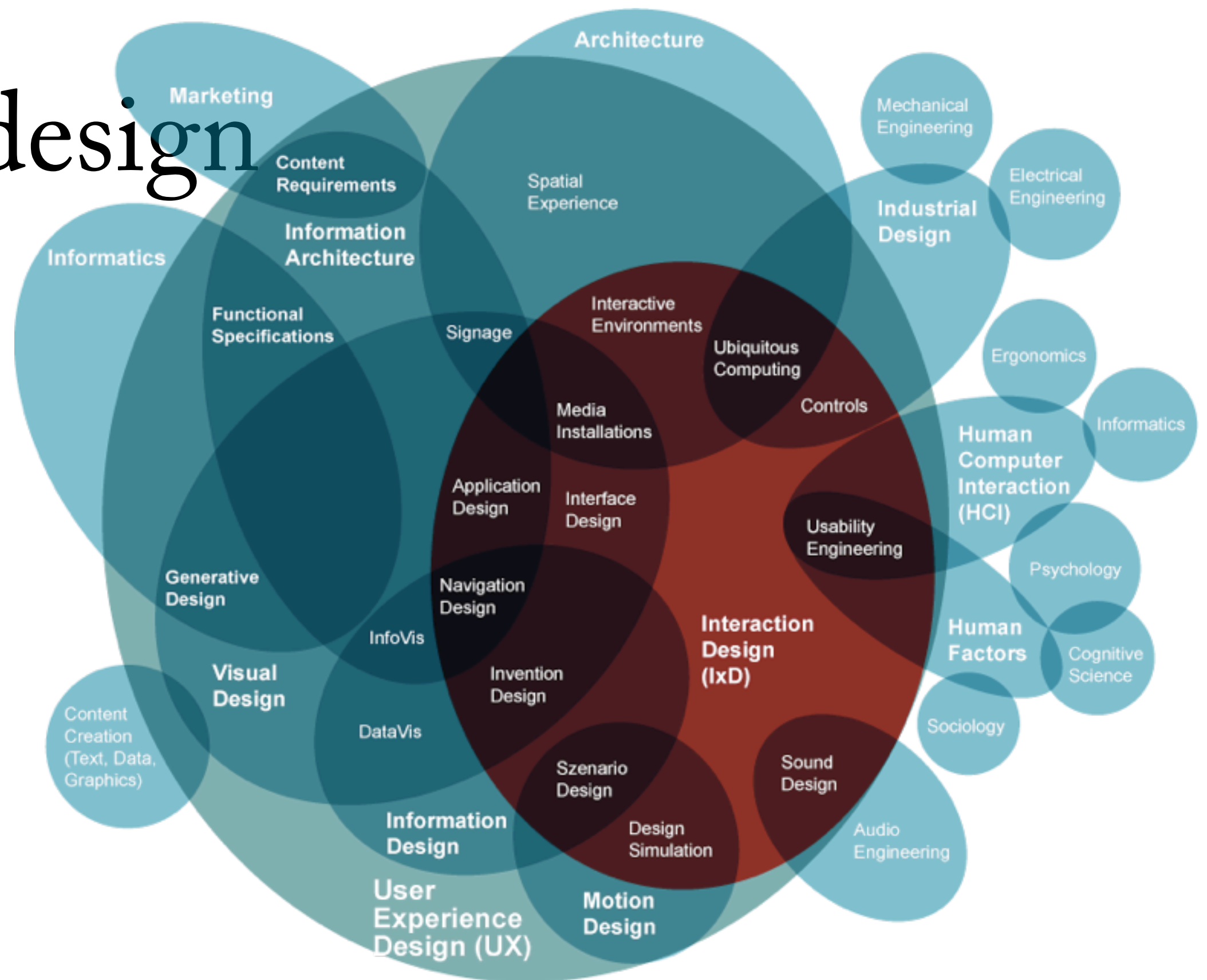
Schwerpunkt Interactive Art

1. The computer has become a new medium (a new set of media forms).
2. To design a digital artifact is to design an experience.
3. Digital design should not try to be invisible.

The most visible, and in some ways the most important, part of any digital application is its interface—the face that the application presents to its users. And digital art is all interface, defined entirely by the experience of its viewing or use. That is why digital art can provide such a clear test of the possibilities and constraints of digital design: it fails or succeeds unequivocally on the strength of its interface.

If we only look *through* the interface, we cannot appreciate the ways in which it shapes our experience.

Works of digital art are experiments in interaction design.

Jay Bolter; Diane Gromala: *Windows and Mirrors*. MIT Press 2003

Schwerpunkt Interaktive Performance

Die ideale Schnittstelle zwischen Theater und Medien
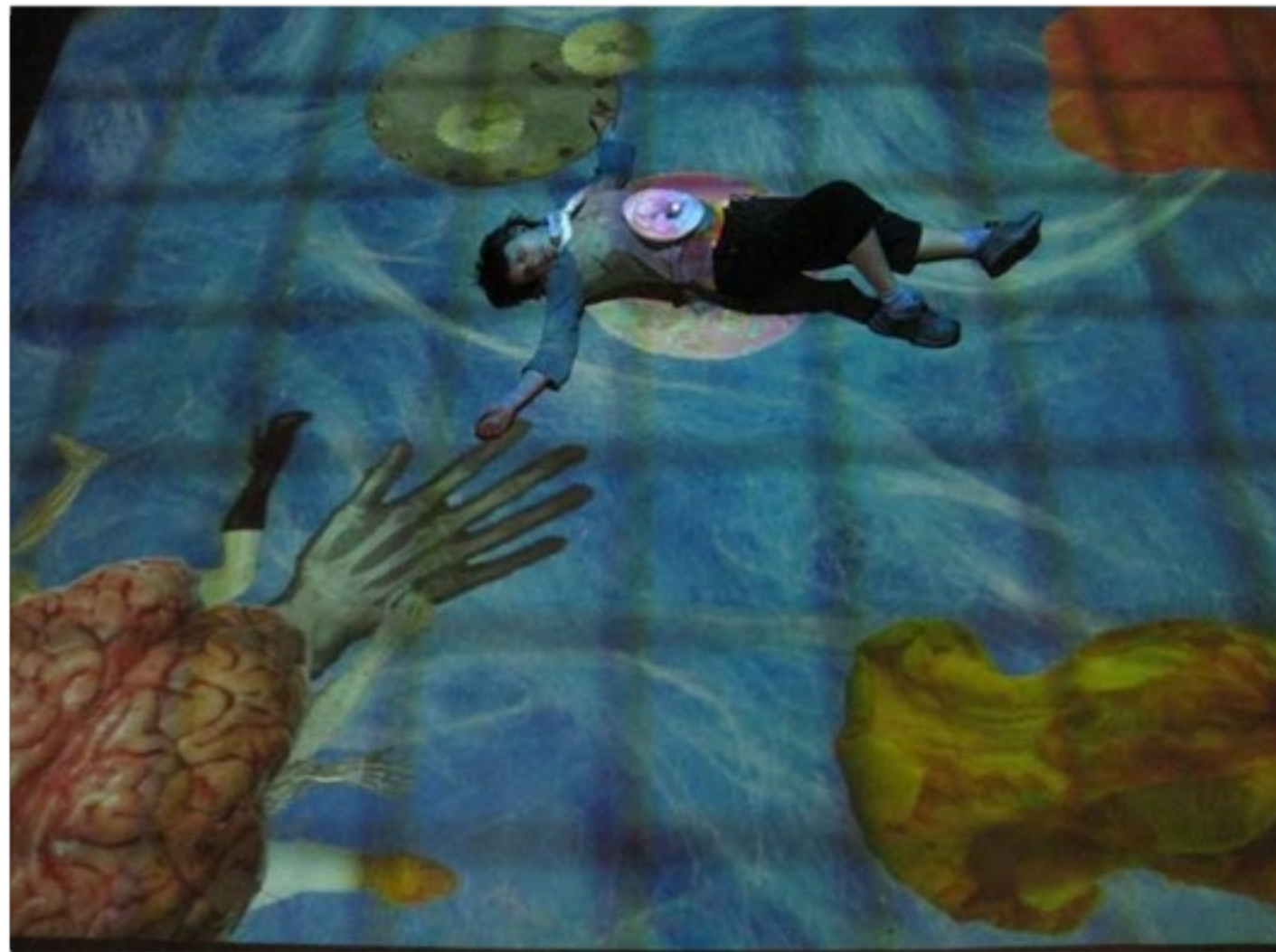
Treasure Islands
by Matti Niinimäki

http://vimeo.com/4895941

Schwerpunkt Computerspiele

Osmos

http://vimeo.com/5892502
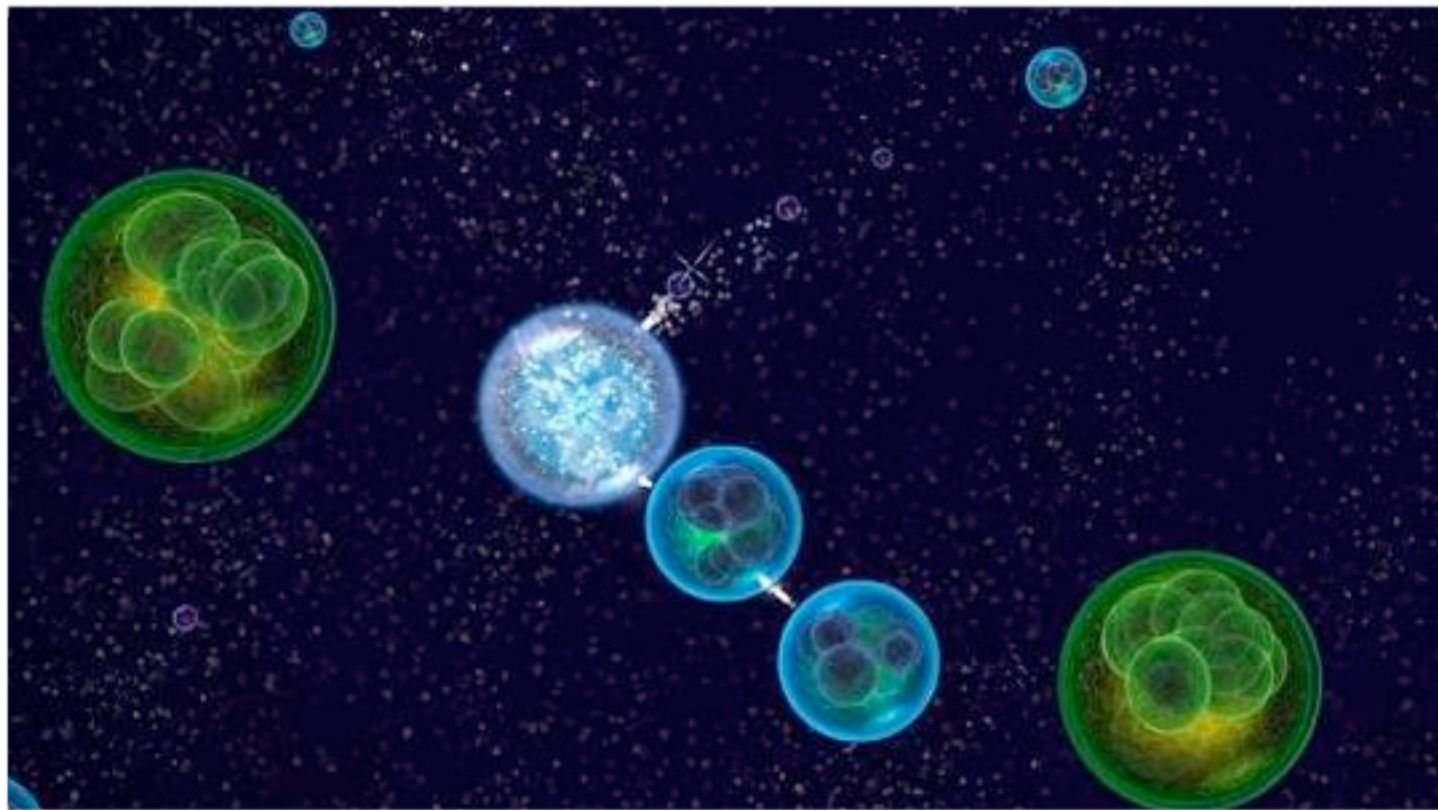
»To play, understand, and – especially – design games, one ends up having to understand them as systems. Any game is a kind of miniature artificial system, boundend and defined by the game rules that create the game's magic circle.«

Eric Zimmerman

Überblick über die Vorlesung

Inhalte

Einführung

Interaktive Kunst

Interaktive Performanz

Computerspiele

Interaktion

Kognition

Emotion

Interfaces

Vorgehensmodelle

Anforderungsanalyse

Modellierung

Prototyping

Evaluation

Ziele

Am Ende der Vorlesung planen Sie ein eigenes interaktives 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.

Organisatorisches

Display Window

Menu
Toolbar
Tabs

Text Editor

Message Area

Text Area

Processing

Schein

Gruppenarbeit

Processing

Pool-Kennung

Fortsetzung im Sommersemester

3D GameLab

Achtung!

Um Zugriff auf fachspezifische Software zu erhalten, senden Sie bitte eine Mail an:

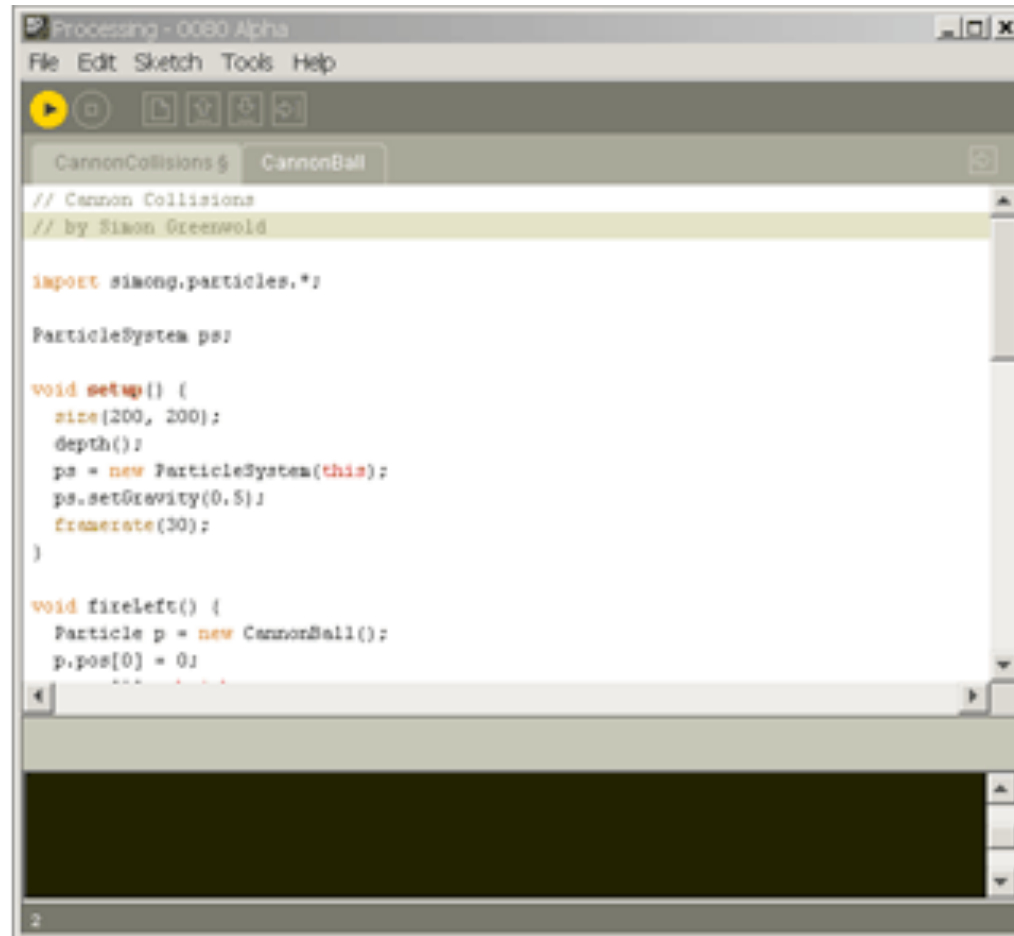**software@stmail.uni-bayreuth.de**

Bitte geben Sie folgendes in der Mail an:

in der <u>Betreff-Zeile</u>:
Fachbereich: *z.B. BIO, CHEMIE, …*

im <u>Text der Mail</u>:
entweder:
Kurs: *Titel der Lehrveranstaltung*
Dozent: *Name des Dozenten*
Benutzerkennung: *z.B. s0mamust*
oder
Abschlussarbeit: *Studiengang*
Betreuer: *Name des betreuenden Dozenten*
Benutzerkennung: *z.B. s0mamust*

Der hier kursiv geschriebenen Text muss in der Mail natürlich Ihre entsprechenden Angaben enthalten.

Die Freischaltung der entsprechenden Software erfolgt nach Prüfung Ihrer Angaben.

Fachbereich: GSP

Kurs: EDV & Multimedia

Dozent: Prof. Dr. Jochen Koubek

Benutzerkennung: s4…

3D GameLab

Quest based learning

http://3dgamelab.org.shivtr.com/