

Vergleichende Untersuchung und Designempfehlungen für App-Launcher bei Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen

Thema:

Vergleichende Untersuchung und Designempfehlungen für App-Launcher bei Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen

Art:

BA

BetreuerIn:

Vitus Maierhöfer

BearbeiterIn:

Clara Hilmer

ErstgutachterIn:

Raphael Wimmer

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

Interaktive Tische, User Interfaces, Tangibles, Projected Augmented Reality

angelegt:

2021-06-17

Anmeldung:

2021-07-12

Antrittsvortrag:

2021-07-12

Abgabe:

2021-09-13

Hintergrund

Das Verbundprojekt VIGITIA untersucht, wie interaktive Tische mit projected augmented reality unseren Alltag unterstützen können. Die konkrete Problemstellung besteht darin, dass der Fokus von VIGITIA auf „Werkzeugen“ und Alltagshelfern liegt, weshalb sich das System nahtlos in den Alltag einfügen soll. Gute UI-Konzepte sind für Problemstellungen wie „Wie starte ich eine Anwendung?“ demzufolge entscheidend. Im Bereich der interaktiven Tische sind User Interface-Konzepte noch nicht so gut erforscht wie im Kontext Desktop oder Mobile. Zwar gibt es Literatur zu diesem Thema, allerdings ist diese nicht ausreichend systematisch aufbereitet, um Fragen wie „Wie muss ein ‚Launcher‘ für Anwendungen auf interaktiven Tischen aussehen?“ beantworten zu können. Einen relevanten Aspekt könnte bei der Klärung dieser Frage die Proximity zum System darstellen, womit Fragen wie „Wo befinden sich die Akteure?“ und „Was liegt in Reichweite?“ einhergehen.

Zielsetzung der Arbeit

In dieser Arbeit sollen Designkonzepte (Stichwort grafisch/tangible/proxemics) für Launching von Anwendungen auf einem interaktiven Tisch erarbeitet und anschließend am Beispiel eines ausgewählten Use Cases umgesetzt werden.

Konkrete Aufgaben

- Aufbereitung Literatur zum Thema „Wie müsste ein 'Launcher' für Anwendungen (kontextabhängig) aussehen (Grafisch/Tangible/Proxemics, etc.)?“
- Designkonzepte erarbeiten für Launching
- Prototyp/Mockup erstellen
- Studienkonzept entwerfen
- Auswertung Studie und Fazit

Erwartete Vorkenntnisse

Keine

Weiterführende Quellen

- Annett, M., Grossman, T., Wigdor, D., & Fitzmaurice, G. (2011, October). Medusa: a proximity-aware multi-touch tabletop. In Proceedings of the 24th annual ACM symposium on User interface software and technology (pp. 337-346). DOI: <https://doi.org/10.1145/2047196.2047240>
- Nacenta, M. A., Jakobsen, M. R., Dautriche, R., Hinrichs, U., Dörk, M., Haber, J., & Carpendale, S. (2012, June). The LunchTable: a multi-user, multi-display system for information sharing in casual group interactions. In Proceedings of the 2012 International Symposium on Pervasive Displays (pp. 1-6). DOI: <https://doi.org/10.1145/2307798.2307816>
- Ryall, K., Morris, M. R., Everitt, K., Forlines, C., & Shen, C. (2006, January). Experiences with and observations of direct-touch tabletops. In First IEEE International Workshop on Horizontal Interactive Human-Computer Systems (TABLETOP'06) (pp. 8-pp). DOI: <https://doi.org/10.1109/TABLETOP.2006.12>
- Toney, A., & Thomas, B. H. (2006, January). Considering reach in tangible and table top design. In First IEEE International Workshop on Horizontal Interactive Human-Computer Systems (TABLETOP'06) (pp. 2-pp). DOI: <https://doi.org/10.1109/TABLETOP.2006.9>
- Ullmer, B., & Ishii, H. (1997, October). The metaDESK: models and prototypes for tangible user interfaces. In Proceedings of the 10th annual ACM symposium on User interface software and technology (pp. 223-232). DOI: <https://doi.org/10.1145/263407.263551>
- <https://vigitia.de/>

From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/arbeitstitel_ui-konzepte_im_kontext_interaktiver_tische

Last update: **26.10.2021 14:01**

