

Aktuelle Forschungsthemen der Teilnehmer des Workshops “Be-greifbare Interaktion” am 6.9.2015 auf der MuC in Stuttgart

(*): Ideen für die Zukunft

Gestaltung	<ul style="list-style-type: none">Entfallen von Reizen erfordert FinitionGestaltungsparameter/raum der neuen/natürlichen InteraktionenBest practices / guidelines für natürliche InteraktionenHaptisches FeedbackWahrnehmbarkeit & Sichtbarkeit (Affordanzen, ..)HolodeckStatus quo: TUI sind daWie lassen sich NUI in Wissensarbeitsplätze integrieren?Zustandsübergänge und RepresentationenEffizienzsteigerung von GesteneingabeBerührbar vs. Imaginierte BerührungResponsivenessGestures als Inspiration der InteraktionGestensteuerungGamification
Technische Grundlagen	<ul style="list-style-type: none">Alternative Bedienmöglichkeiten für SmartphonesMöglichkeiten von 3D Technologien3D Interaktion im VR mit TUIMöglichkeiten von 3D TechnologienGestures and Tangibility in VR/ARAugmented Reality / VirtualityInstrumente (Instrumental Interaktion)Wearables
Theoretisches Grundlagenverständnis	<ul style="list-style-type: none">Grasp InteractionWie greifen wir physische Artefakte? Wie kann man den verwendeten Griff erkennen? Was sagt der Griff über die Absicht des Benutzers aus?Wie können TUIs reagierenExperienceAdaptivitätBenutzemodellierungEmotionalität in der Mensch-Technik-InteraktionSoziale KommunikationMultimodalitätGestenformalisierung: Taxonomie, SemiotikDesign guidelines und social tangibles im öffentlichen Raum
Methoden	<ul style="list-style-type: none">SkizzierenPrototypingPrototyping (Werkzeuge) für neue/natürliche Interaktionen

Evaluierung

Actuation → User Experience
Material → Experience
Collaboration & Social Interactions around tangible tabletops
Körperlicher Beanspruch bei Verwendung innovativer
Interaktionstechnologien
Ethische Fragen im Bereich der Mensch-Technik-Interaktion
Natural experience
Web 3.0 ↔ Be-greifbare Interaktion in gemischen Wirklichkeiten
TUIs aus dem Lab in die Welt
Integration in existierende Kontexte
*Natürliche Interaktion mit der digitalen Welt
*Unterschiede
*Implizite Kommunikation
*herumlaufen können, denken im Raum, Arbeiten an der Wand

Anwendungsfelder

Rehabilitation mit Tabletop
Industrie 4.0
Interaction Design, HR Systeme
Pen-based Human Information Interaction
Wissen anfassen
Tangible Tabletops for collaborative problem solving
Tangible Tabletops for Assessment of 21st century skills
Collaborative Knowledge Awareness
Immersive Wissens- / Erlebniswelten
Assistierende Technologien
Actuation (sich bewegende Tangibles) ☑ Anwendungsszenarien
*Sensorische und olfatorische Interfaces (Nischenphänomen oder
Universell tauglich?)
*Office applications → Productivity
*gemeinschaftliches erarbeiten von Ideen fördern
*bespoke Interfaces
*begreifbare magische Linsen

