

# Sinneslandschaften

Nadine Walter, Rebekka Auber 7. Semester

# Erste Gedanken

Bewegung, Aktion = Spaß

# Erste Gedanken

Bewegung, Aktion = Spaß

Bewegung stärker miteinbeziehen

Direktes Feedback auf Aktion

# Erste Gedanken

Bewegung, Aktion = Spaß

Interaktion im Raum

# Erste Gedanken

Bewegung, Aktion = Spaß

## Interaktion im Raum

Kooperation zwischen den Besuchern

Soll zum Ausprobieren anregen

Intuitiv erfahrbar

# Erste Gedanken

Bewegung, Aktion = Spaß

Interaktion im Raum

360° Grad Raum nutzen

# Erste Gedanken

Bewegung, Aktion = Spaß

Interaktion im Raum

360° Grad Raum nutzen

Mehrwert des Raumgefühls nutzen

# Unsere Idee

Den Raum aus dem Gleichgewicht bringen!

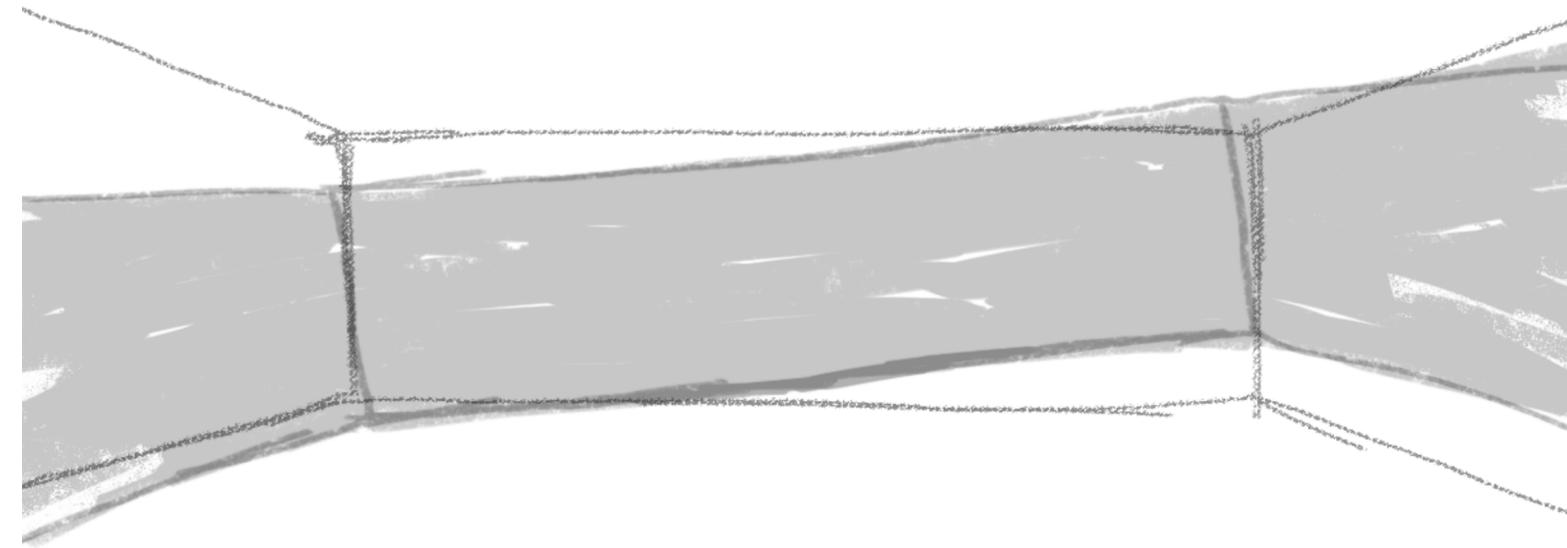


Abb.: Konzeptzeichnung, kein Design

# Unsere Idee

## Den Raum aus dem Gleichgewicht bringen

Der reale Raum wird durch einen virtuellen Raum erweitert, der durch Interaktion aus dem Gleichgewicht gerät, bzw ins Gleichgewicht gebracht werden muss

Im virtuellen Raum befinden sich Objekte, die auf das Kippen reagieren

# Unser Ansatz

Den Raum aus dem Gleichgewicht bringen

Mögliche Varianten der Interaktion

# Unser Ansatz

Den Raum aus dem Gleichgewicht bringen

Mögliche Varianten der Interaktion

Variante 1: Der gesamte reale Raum als Plattform

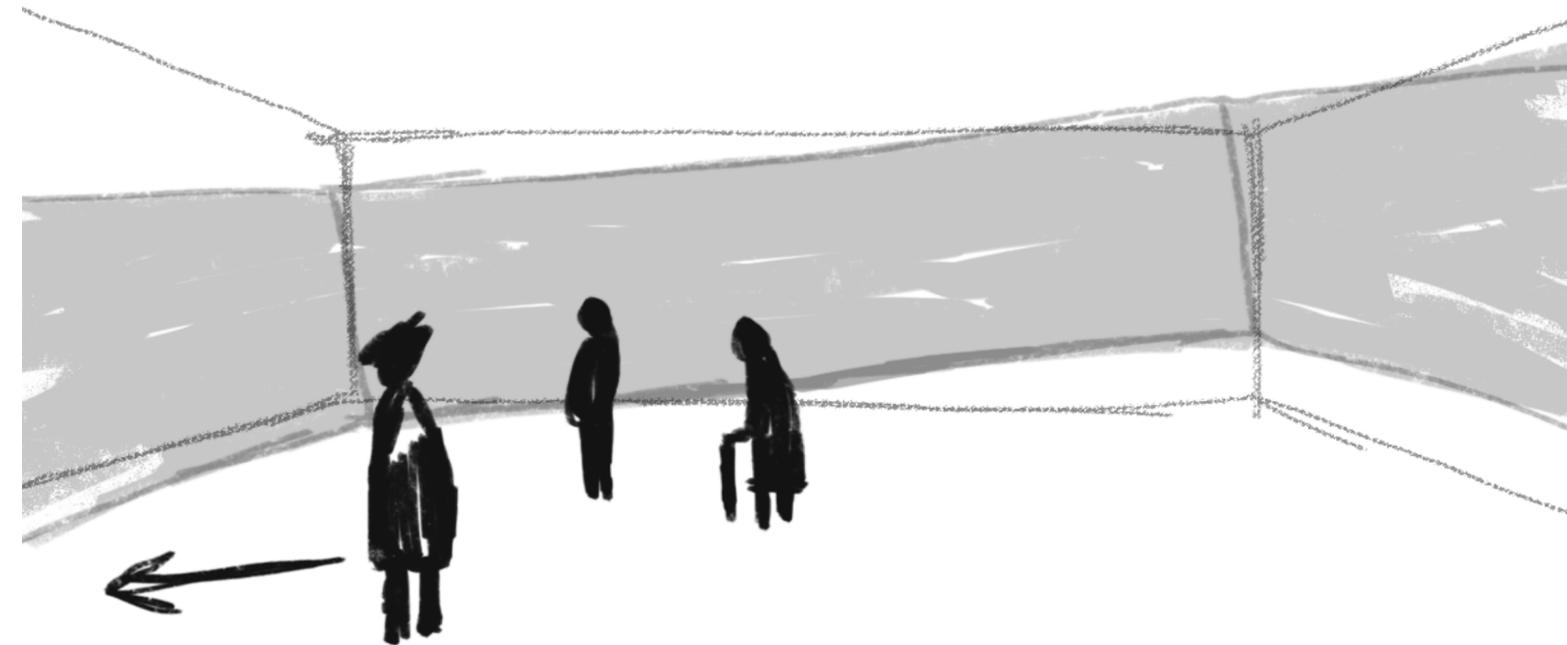


Abb.: Konzeptzeichnung, kein Design

# Unser Ansatz

Den Raum aus dem Gleichgewicht bringen

## Mögliche Varianten der Interaktion

### Variante 1: Der gesamte reale Raum als Plattform

Reale Fußboden fungiert als riesige, in der Mitte ausbalancierte Plattform

Betritt ein oder mehrere Besucher den Raum, so verschiebt sich der Schwerpunkt der gedachten Plattform in Richtung der Besucher - der Raum fängt an zu kippen

Durch Sounds und unterschiedliche Beschleunigung soll die Illusion unterstützt werden

Bei mehreren Besuchern ist Kommunikation zwingend notwendig (strategisch)

Überraschungseffekt bei Bereten des Raumes

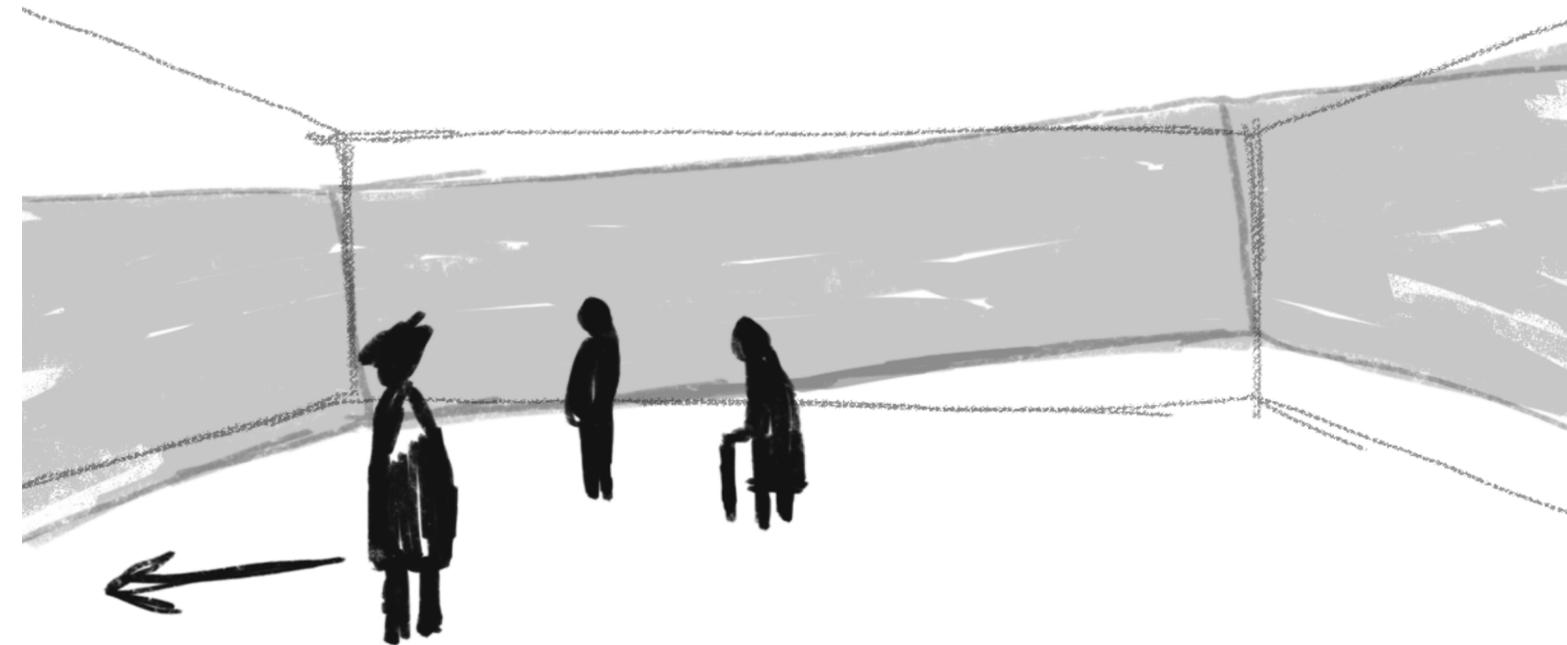


Abb.: Konzeptzeichnung, kein Design

# Unser Ansatz

Den Raum aus dem Gleichgewicht bringen

## Mögliche Varianten der Interaktion

Variante 1: Der gesamte reale Raum als Plattform

Variante 2: Analoge Plattform in der Mitte des Raumes



Abb.: Konzeptzeichnung, kein Design

# Unser Ansatz

Den Raum aus dem Gleichgewicht bringen

## Mögliche Varianten der Interaktion

Variante 1: Der gesamte reale Raum als Plattform

## Variante 2: Analoge Plattform in der Mitte des Raumes

Eine analoge Plattform mit einer Halbkugel als Sockel dient als Interaktion (ähnlich eines Gleichgewichtstrainingsgeräts)

Mitkippen mit dem Raum (immersiv)

Bewegungsintensiver, wackeliger

Direkteres Feedback

Stärkere Interaktion

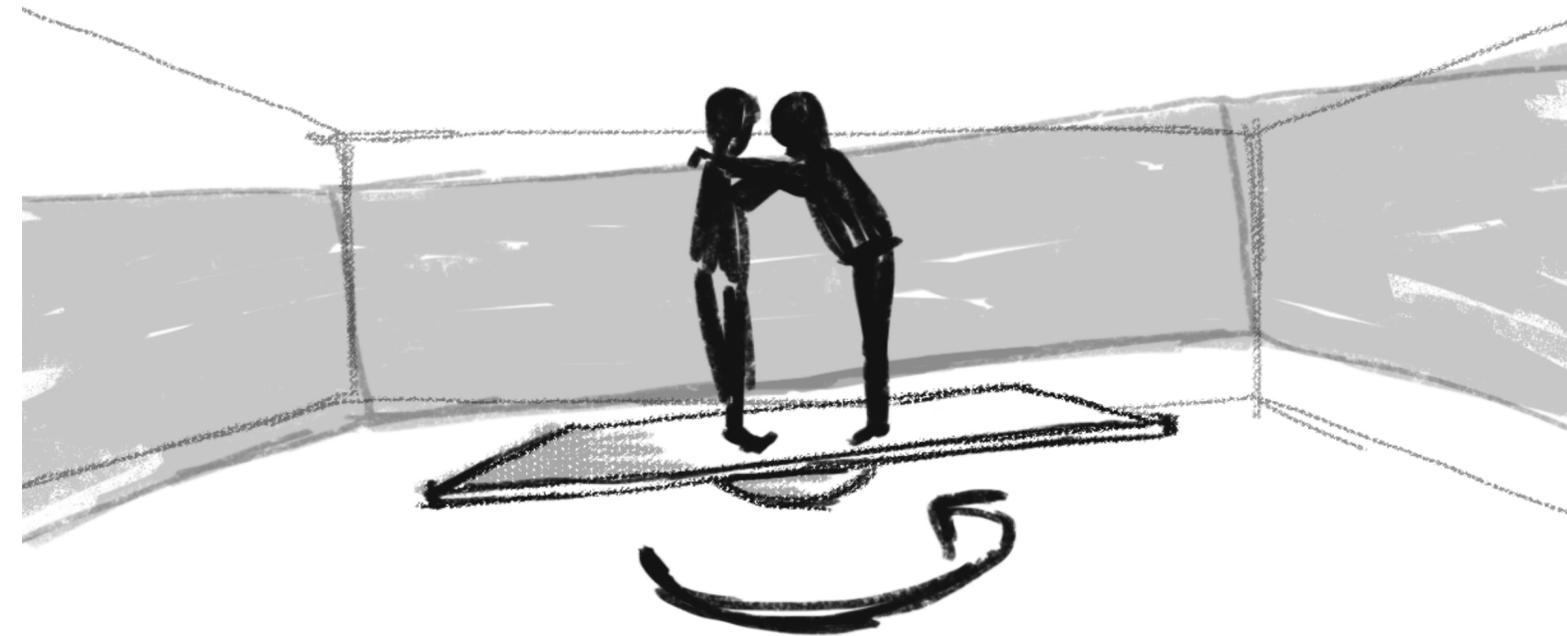


Abb.: Konzeptzeichnung, kein Design

# Unser Ansatz

Den Raum aus dem Gleichgewicht bringen

Mögliche Varianten der Interaktion

Spielen mit der Neigung

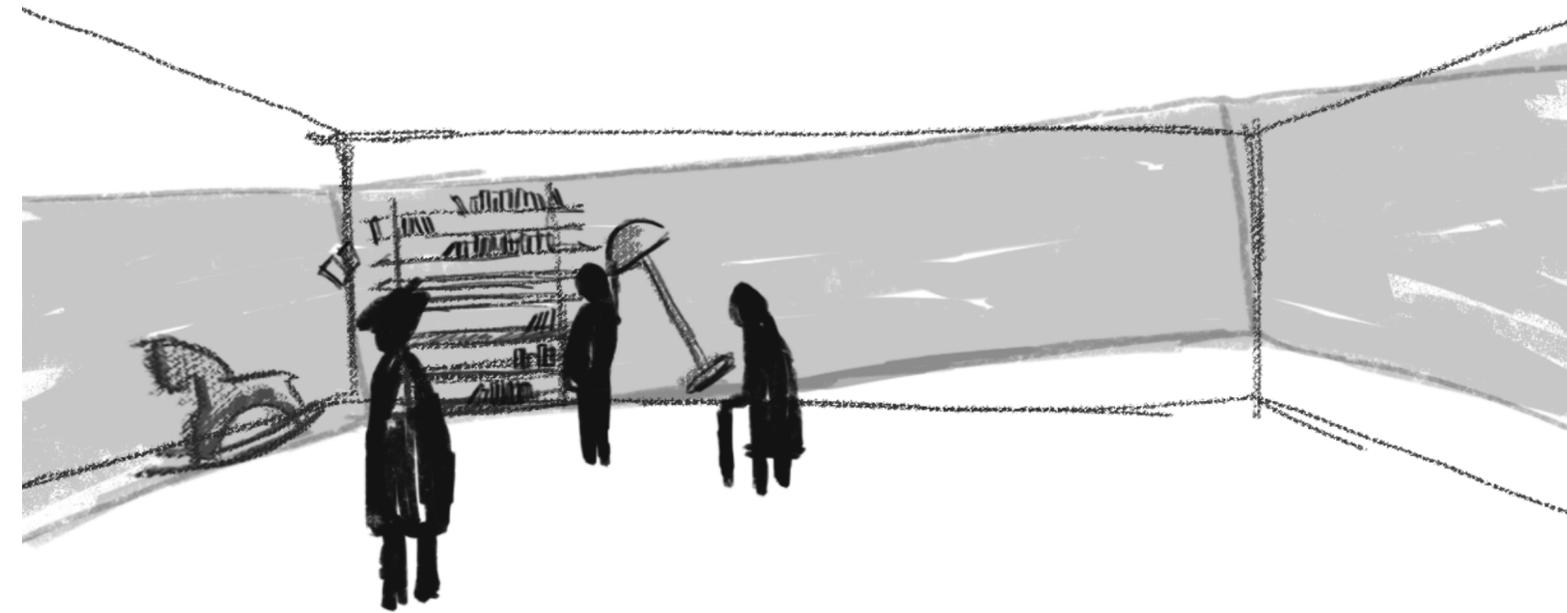


Abb.: Konzeptzeichnung, kein Design

# Unser Ansatz

Den Raum aus dem Gleichgewicht bringen

Mögliche Varianten der Interaktion

## Spielen mit der Neigung

An den Wänden befinden sich Regale, die mit diversen Objekten gefüllt sind (Bücher, Porzellan...)

Diese reagieren auf die Neigung des Raumes (zuerst nur die im Regal befindlichen Objekten, dann komplettes Verrutschen und Umkippen der Regale)

Regale sind im Raum verortet

(Eventuell mit stereoskopischem Effekt)

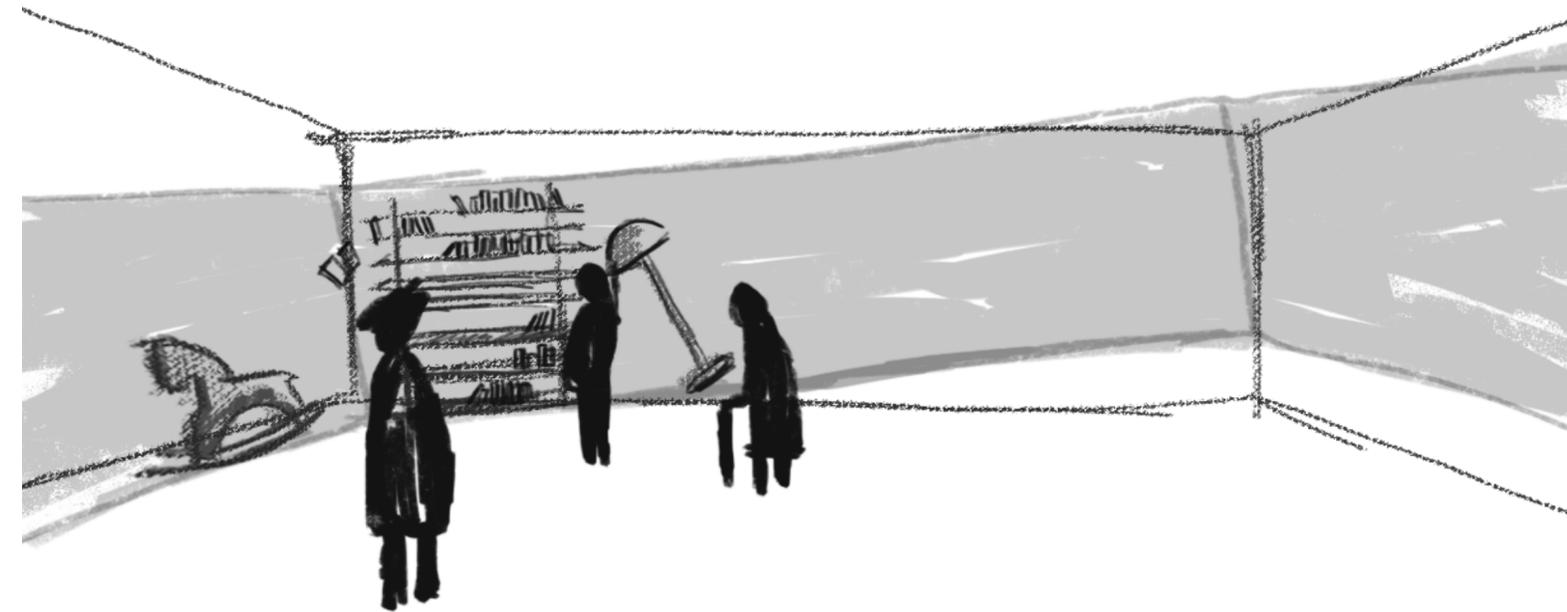


Abb.: Konzeptzeichnung, kein Design

# Unser Ansatz

Den Raum aus dem Gleichgewicht bringen

Mögliche Varianten der Interaktion

Das Spiel mit der Neigung

Anreiz geben das Museum zu besuchen

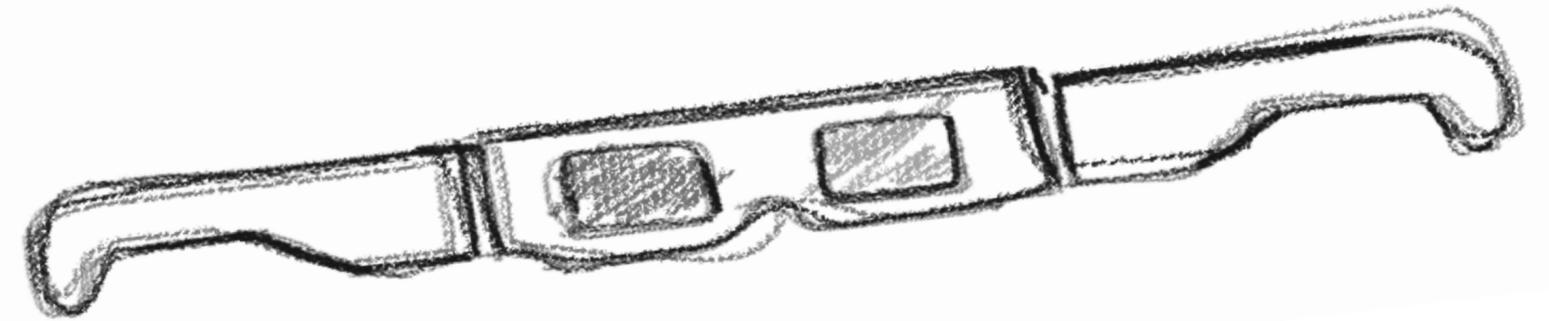


Abb.: Konzeptzeichnung, kein Design

**Vielen Dank!**