

Inhaltsverzeichnis

Vorwort des Herausgebers..... 7

Applied Interactive Technologies.....11
Wann stirbt die Maus?

Blowback..... 13
Interaktives Ohrenkino

Tag'n'Present..... 15
*Ortsbasiertes Präsentationssystem
 mithilfe von NFC-Tags*

Tactile VR-Objects 17
Immersion in virtuellen Räumen

Interaktiver Tisch..... 21
Multi-Touch-Apps in Übergröße

SmartLift..... 25
Infotainment-Apps im öffentlichen Raum

Interaction Cube..... 29
Public Science Labor

ExpoPlanner3D 31
*Ausstellungsplanung im Web unter
 Berücksichtigung konservatorischer
 Bedingungen*

Industrial Data-Gear 35
*Mobile Unterstützung von
 Wartungsaufgaben im Industriekontext*

Flying Gadgets..... 37
*Alternative Nutzungskonzepte für
 Unmanned Aerial Vehicles*

Spheros..... 39
Anwendungsszenarien für rollende Roboter

Die Erde zum Anfassen 41
*Tangible User Interfaces für
 physisch-digitale Lernanwendungen*

Neuron..... 43
Bring-Your-Own-Controller

Planet C 45
Die digitale Erweiterung der Welt

Medienfassade 47
Interaktion im öffentlichen Raum

SCAPE..... 49
Geschichten in und durch Bewegung

Vom interaktiven Lernen zum Natural Learning 51
Ein bisschen Spaß darf sein!

IMARU – Interactive Media and Research Utilities.. 53
*Mobile Interaktionsmöglichkeiten in
 Ausstellungs- und Lehrsituationen*

Crazy Robots..... 57
Spielmechaniken für digitales Lernen

Study Companion..... 61
Digitale Begleitung praxisnaher Projektstage

Pulsbetrachtung im Biologieunterricht 63
*Unterstützung des naturwissenschaftlichen
 Unterrichtes durch mobil-digitale Technologien*

SceneBuilder..... 65
*Interkulturelle Fragestellungen aus dem
 Szenenbaukasten*

Veranstaltungsort FKI..... 67
*Rückblick auf die „8th European
 Conference on Game-based Learning“*