

Carsten Busch (Hrsg.)  
Inside Creative Media  
Werkstattbericht

**Autoren**

Carsten Busch  
Sabine Claßnitz  
Florian Conrad  
Paul Hadwiger  
Alexander Kramer  
Robert Meyer  
Henning Müller  
André Selmanagić  
Martin Steinicke

**vwh**  
Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft



Carsten Busch (Hrsg.): Inside Creative Media - Werkstattbericht

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

**Förderung**

Das Forschungs- und Entwicklungsprojekt *Creative Media* wird vom Europäischen Fond für Regionalentwicklung unter dem Forschungskennzeichen EFRE 20072013 2/54 gefördert.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2015

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.  
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung des Herausgebers möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Satz und Umbruch: Alexander Kramer, HTW Berlin  
Druck und Bindung: DENONA d.o.o., Zagreb

Printed in Croatia

ISBN: 978-3-86488-086-5

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort des Herausgebers.....7	
<b>Applied Interactive Technologies.....11</b>	
<i>Wann stirbt die Maus?</i>	
Blowback.....13	Spheros.....39
<i>Interaktives Ohrenkino</i>	<i>Anwendungsszenarien für rollende Roboter</i>
Tag'n'Present.....15	Die Erde zum Anfassen.....41
<i>Ortsbasiertes Präsentationssystem</i>	<i>Tangible Uwser Interfaces für</i>
<i>mithilfe von NFC-Tags</i>	<i>physisch-digitale Lernanwendungen</i>
Tactile VR-Objects.....17	Neuron.....43
<i>Immersion in virtuellen Räumen</i>	<i>Bring-Your-Own-Controller</i>
Interaktiver Tisch.....21	Planet C.....45
<i>Multi-Touch-Apps in Übergröße</i>	<i>Die digitale Erweiterung der Welt</i>
SmartLift.....25	Medienfassade.....47
<i>Infotainment-Apps im öffentlichen Raum</i>	<i>Interaktion im öffentlichen Raum</i>
Interaction Cube.....29	SCAPE.....49
<i>Public Science Labor</i>	<i>Geschichten in und durch Bewegung</i>
ExpoPlaner3D.....31	
<i>Ausstellungsplanung im Web unter</i>	
<i>Berücksichtigung konservatorischer</i>	
<i>Bedingungen</i>	
Industrial Data-Gear.....35	
<i>Mobile Unterstützung von</i>	
<i>Wartungsaufgaben im Industriekontext</i>	
Flying Gadgets.....37	
<i>Alternative Nutzungskonzepte für</i>	
<i>Unmanned Aerial Vehicles</i>	
	<b>Vom interaktiven Lernen zum Natural Learning .....51</b>
	<i>Ein bisschen Spaß darf sein!</i>
	IMARU - Interactive Media and Research Utilities..53
	<i>Mobile Interaktionsmöglichkeiten in</i>
	<i>Ausstellungs- und Lehrsituationen</i>
	Crazy Robots.....57
	<i>Spielmechaniken für digitales Lernen</i>
	Study Companion.....61
	<i>Digitale Begleitung praxisnaher Projektstage</i>
	Pulsbetrachtung im Biologieunterricht.....63
	<i>Unterstützung des naturwissenschaftlichen</i>
	<i>Unterrichtes durch mobil-digitale Technologien</i>
	SceneBuilder.....65
	<i>Interkulturelle Fragestellungen aus dem</i>
	<i>Szenenbaukasten</i>
	Veranstaltungsort FKI.....67
	<i>Rückblick auf die „8th European</i>
	<i>Conference on Game-based Learning“</i>