

„Augmented Displayity (AD)“

Masterprojekt im Labor für Software Engineering

AD = AR⁻¹

- ▶ Während „Augmented Reality (AR)“ bedeutet, dass die physische Realität um Display-Inhalte erweitert wird, experimentieren wir im Masterprojekt mit der Umkehrung
- ▶ Physische Objekte wie Schachfiguren oder fischertechnik-Bausteine berühren das Touch Display und werden zu neuartigen Bedienelementen; durch ihre Drehung oder Verschiebung interagieren wir mit dem Display bzw. der App

Inhaltliche Schwerpunkte

- ▶ Mensch-Computer-Interaktion
- ▶ Berührungssensorik, Aktorik, Use Cases, Bedienkonzepte
- ▶ Kooperation und Prototyping mit fischertechnik
- ▶ Synergien mit dem Wahlmodul „Ubiquitous Computing“ (SoSe 2024)

Organisatorisches

- ▶ Teilnehmende: 2–5 Masterstudierende
- ▶ Ort: Labor für Software Engineering, Standort Münster (nahe Hbf)
- ▶ Zeiten: nach Vereinbarung
- ▶ Fragen, Anmeldung: gernot.bauer@fh-muenster.de

