

BESTPRACTICE FORSCHUNGSPROJEKTE

FACHBEREICH WIRTSCHAFT 2016.02
FACHGRUPPE WIRTSCHAFTSINFORMATIK

SONDERSCHAU „ÜBERRASCHENDEN RHEINLAND-PFALZ“ WÄHREND DER RHEINLAND-PFALZ-AUSSTELLUNG

Projektleitung

Prof. Dr. Anett Mehler-Bicher,
Lothar Steiger (Fachbereich Wirtschaft)

Kooperationspartner

RAM Regio Ausstellungen GmbH Mainz

Dauer

6 Monate (Projektende März 2016)

Kontakt

anett.bicher@hs-mainz.de
lothar.steiger@hs-mainz.de

Finanzierung

Drittmittelprojekt, Projekt im Rahmen eines
halben Forschungsfreisemesters

Themenstellung

Für die Rheinland-Pfalz-Ausstellung 2016 (RAM 2016) sollte eine Sonderschau über 200 m² mit Exponaten zum Thema „Überraschendes Rheinland-Pfalz“ entwickelt werden. Ziel war dabei, Exponate so zu gestalten, dass einerseits alternative Steuerungsmethoden zum Einsatz kommen und außerdem mittels Gamification-Elementen überraschende Fakten über Rheinland-Pfalz präsentiert werden.

Lösungsansatz

Im Rahmen eines Lehrprojekts wurden sechs Exponate als Konzeptstudien für die Sonderschau „Erweiterte Realität“ für RAM 2016 entwickelt. Dieses studentische Forschungsprojekt erfolgte im Rahmen einer Option im Fachbereich Wirtschaft, an der Studierende aus den Bachelorstudiengängen BWL sowie Geoinformatik und Vermessung teilnahmen. Optionen dienen dazu, thematisch weiterführende Fragestellungen zu klären und im Idealfall mit Aspekten aus der Praxis aufzugreifen. Insbesondere die Anwendung von State-of-the-

Art Technologien kommt in dieser Option zum Tragen.

Die Studierenden werden mit innovativen Fragestellungen konfrontiert und erarbeiten entsprechende Lösungsansätze.

Ergebnisse

Als Exponate wurden für die RAM 2016 entwickelt:

- Überraschende Tiere in Rheinland-Pfalz
- Lamas gibt es in Rheinland-Pfalz

nicht! Auf der Sonderschau ist ein virtueller Rundgang auf einem Lama-Hof in Rheinland-Pfalz möglich. Der Messebesucher kann mit entsprechender Gestik Details zu dem Lama-Hof sehen und sich informieren.

- Überraschende Fakten:
Rheinland-Pfalz Bibliothek
Fakten über Sehenswürdigkeiten, Persönlichkeiten, Ereignisse etc. in Rheinland-Pfalz finden sich in der



Interaktives Quiz über berühmte Rheinland-Pfälzer

PROJEKT SONDELSCHAU „ÜBERRASCHENDEN RHEINLAND-PFALZ“ WÄHREND DER RHEINLAND-PFALZ-AUSSTELLUNG

Rheinland-Pfalz Bibliothek. Der Betrachter navigiert mit entsprechender Gestik durch die verschiedenen virtuellen Räume der Bibliothek.

- **Überraschende Persönlichkeiten:**
Ein Quiz über berühmte Rheinland-Pfälzer
Der Betrachter muss sich Fragen zu berühmten Rheinland-Pfälzern stellen und per Gestik die korrekte Antwort auswählen. Ist die Antwort korrekt, wird sein durch die Kamera erfasstes Gesicht mit einem Viertelbild der Persönlichkeit überdeckt. Sind alle vier Antworten korrekt, sieht man das Bild der Persönlichkeit vollständig.
Dieses Exponat gibt es als Kinder- und als Erwachsenenvariante.
- **Rheinland-Pfalz erleben:**
Interaktive Karte
Messebesucher können mittels einer virtuellen wie auch realen Karte Rheinland-Pfalz spielerisch erlaufen. Bekannte Orte werden erfragt und der Betrachter muss sich auf der Karte dorthin bewegen. Möglichst viele korrekte Antworten steigern den Highscore.
- **Wappen sammeln**
Der Messebesucher kann Wappen

rheinland-pfälzischer Städte virtuell sammeln. Über Gestensteuerung steuert er einen Korb, mit dem virtuelle Wappen aufgefangen werden sollen. Dabei dürfen nur Wappen rheinland-pfälzischer Städte im Korb landen, andere Wappen dürfen nicht gesammelt werden.

Dieses Exponat gibt es nochmals in einer Kindervariante, bei der einheimische Tiere gesammelt werden sollen.

- **Bubbles**
Bei Betreten der Sonderschau werden Alter und Geschlecht der Besucher erkannt und in einer Sprechblase über den Köpfen angezeigt. Der Betrachter sieht sich und die dazugehörige Sprechblase auf einem Monitor.
- **Virtuelles Torwandschießen**
Treffsicherheit kann der Messebesucher beim virtuellen Torwandschießen unter Beweis stellen. Der virtuelle Fußball wird nur durch Fußbewegungen gesteuert – das erfordert Fußspitzengefühl. Die Körperbewegung wird aufgenommen und in der Animation umgesetzt. Fußballatmosphäre wird durch ein virtuelles Stadion visuell wie auch akustisch geschaffen.



Virtuelles Torwandschießen

Anwendung

Die im Rahmen dieses Projekts entwickelten Exponate kamen zum Teil auf dem Tag des rheinland-pfälzischen Landtags 2016 erneut zum Einsatz.



Wappen sammeln – interaktiv



Interaktive Karte Rheinland-Pfalz