Spielerisch und planvoll

Entertainment Computing Group der Universität Duisburg-Essen auf der CeBIT 2014

UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

Offen im Denken

Die Flimmerkiste hat sich zur Medienplattform gemausert: Fernseher verbinden sich mit Facebook oder mit Internet-Videotheken und bringen eine bunte Unterhaltungswelt ins Wohnzimmer. Tablets und Smartphones sind ebenso allgegenwärtig. Wie sich alle Komponenten noch besser verknüpfen lassen, erforscht das Projekt „Smart Gaming" an der Universität Duisburg-Essen. Vom 10. bis zum 14. März stellen die Wissenschaftler ihre Ideen auf der CeBIT in Hannover vor (Halle 9, Stand D24).

Zwischendurch kurz mit den „Angry Birds" spielen oder Mails abrufen. Das ist für viele bereits Alltag. Doch wie lassen sich all die mobilen Helfer komfortabel kombinieren? „Wir entwickeln dafür eine familientaugliche Spiele-Plattform, die leicht zu bedienen ist", berichtet Katharina Emmerich, Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Medieninformatik und Entertainment Computing. „Durch die Multimediatechnik wird eine Interaktion mit völlig neuen Entertainment-Produkten möglich, die wir Smart Gaming nennen."

Zentrale Fragen: Welche Geräte sind vorhanden; wie kommunizieren sie miteinander? Welche Darstellungsformen gibt es, und wie können sie von den Nutzern gesteuert werden? Die Forscher arbeiten an einer Basisstation, die ihre Umgebung nach Endgeräten wie Smartphones scannt, bevor sie diese selbstständig und benutzerfreundlich verknüpft. Dann kann der Spaß beginnen. Als Second Screen Gaming, also mit einem gemeinsamen großen Bildschirm und kleinen Bildschirmen für jeden, der mitmachen möchte. Es wird ein Spiel-Prototyp entwickelt, den man in Hannover bereits testen kann.

Die Entertainment Computing Group, Teil der Abteilung für Informatik und angewandte Kognitionswissenschaft an der Universität Duisburg-Essen, beschäftigt sich in Forschung und Lehre mit Multimedia-Technologien, wobei ein spezieller Fokus auf den digitalen Spielen liegt. Seit 2008 arbeitet die Gruppe um Prof. Dr. Maic Masuch an innovativen spielerischen Konzepten und untersucht, wie andere Anwendungsgebiete – z.B. die universitäre Lehre oder etwa die Medizin – von den Erkenntnissen aus der Forschung zu digitalen Spielen profitieren können. Enge Zusammenarbeit mit Industriepartnern ermöglicht ein wissenschafts- und praxisorientiertes Arbeiten. Forschungsschwerpunkte: 2D/3D Interaktionsdesign, User Experience Design, Playful Interaction Design, 3D Stereoscopic Gaming und Serious Games.

Kontakt:
Universität Duisburg-Essen, Fakultät für Ingenieurwissenschaften, Informatik, Entertainment Computing Group,
Prof. Dr. Maic Masuch, maic.masuch@uni-due.de, http://medieninformatik.uni-due.de

Das einjährige Projekt wird im Rahmen des aus dem Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) ko-finanzierten Operationellen Programms für NRW im Ziel 2 „Regionale Wettbewerbsfähigkeit und Beschäftigung" gefördert.

EUROPÄISCHE UNION
Investition in unsere Zukunft
Europäischer Fonds
für regionale Entwicklung