

SPIRIT

Ereignisgesteuerte Informationsvermittlung,
Inspiration und Unterhaltung im urbanen
Umfeld auf Basis mobiler
Augmented Reality Technologien

Antonia Kampa antonia.kampa@hs-rm.de, Hochschule RheinMain

Vortrag für das Reasearching Games Barcamp, 27.9.2014 – 29.9.2014, Wiesbaden

<http://spirit.interactive-storytelling.de/>

Ereignisgesteuerte Informationsvermittlung, Inspiration und Unterhaltung im urbanen Umfeld auf Basis mobiler Augmented Reality Technologien

- Projekt SPIRIT
- Stand der Technik
- Demo Video
- SPIRIT Demonstrator
- Video AR: Vorteile und Nachteile
- Zusammenfassung

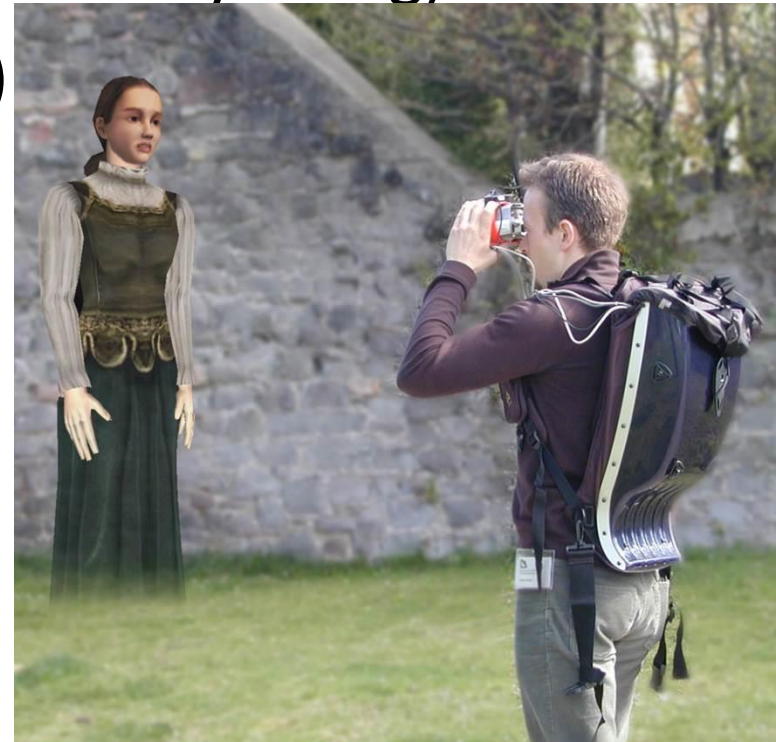
Was ist SPIRIT?

- Okt. 2013 – Okt. 2016
- Hochschule RheinMain Wiesbaden + Hochschule für Technik Stuttgart
- Unsere Ziele:
 - Prototyp mobile, ortsbasierte AR App für Besucher von Kulturstätten
 - Interactive Storytelling Konzept für Story Engine & Autoren-Tool
 - Informationsvermittlung
 - Wirtschaftlichkeitsanalyse
- Bisherige Ergebnisse:
 - Demonstrator
 - Demo Video



Stand der Technik

- Pionierprojekt: GEIST (2001 – 2004, siehe Foto)
- Haunted Planet (Geistersuche)
- AR Facade, Mobile Urban Drama (Interactive Storytelling)
- AR fähige, handliche Hardware (Tablets, ...)
- Wikitude, Unity, Layar



Hier wurde das Video

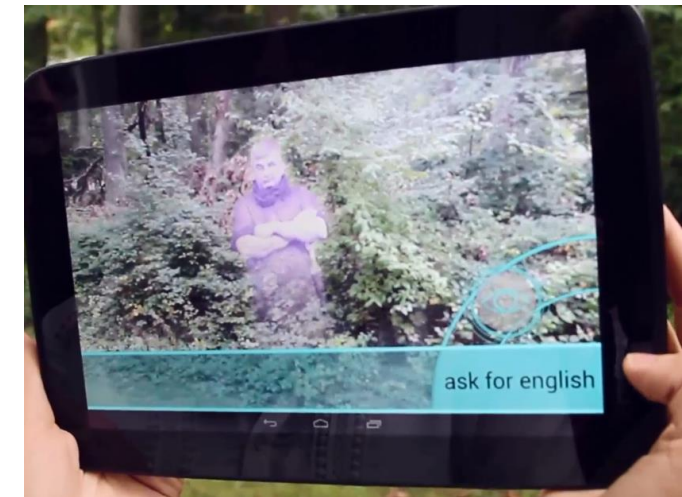
„SPIRIT Demo Version 1.0 (Latin/English)“ gezeigt:

<https://www.youtube.com/watch?v=dYmZJxGtMmg>

<https://www.youtube.com/user/hsrmstory>

SPIRIT Demonstrator

- Geistersuche (GPS, Kompass, WLAN-Peilung, Lagesensoren)
- Magisches Equipment (Tablet, Smartphone, see-through-glasses)
- Geist (Interaktive Storytelling durch Story Engine)



Video AR

Herausforderungen:

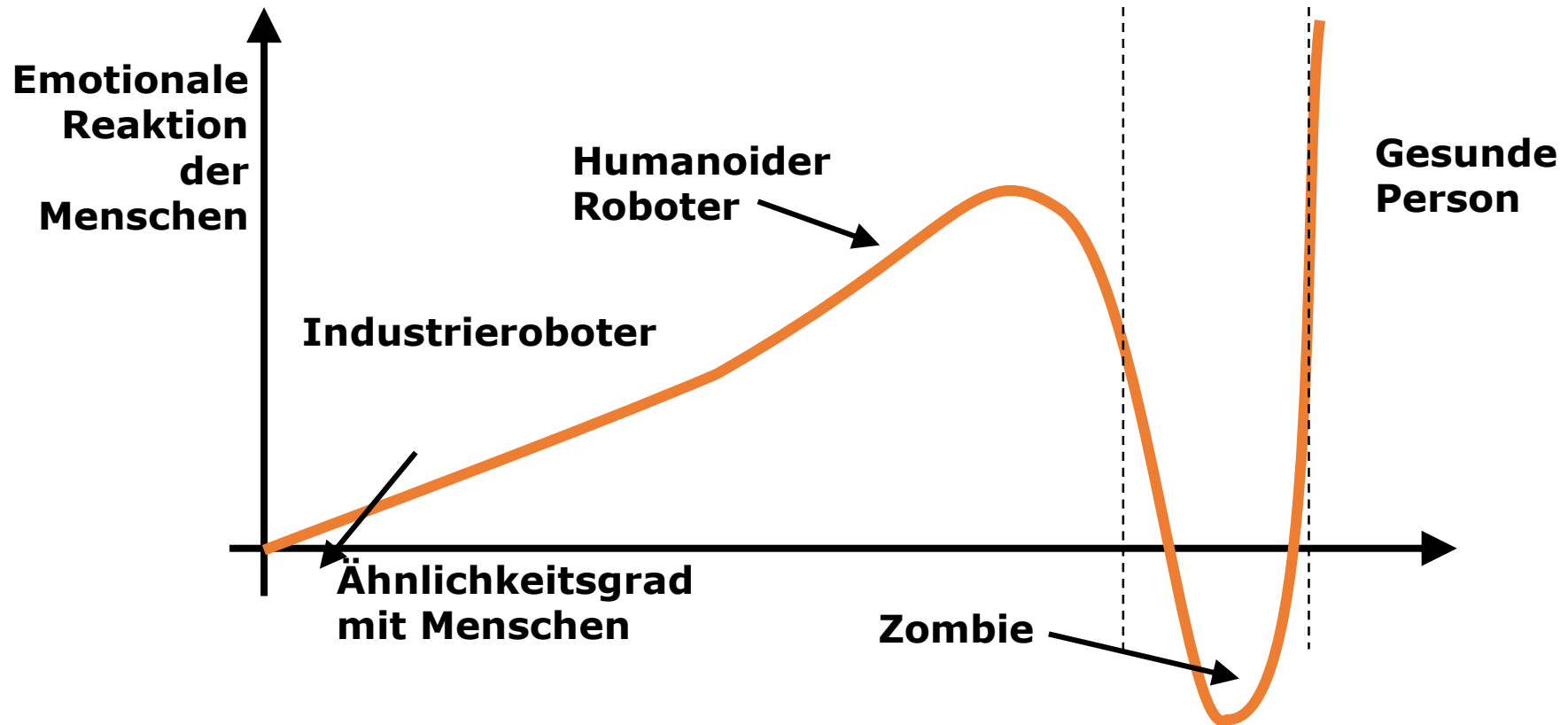
- glaubwürdige Darstellung und Erstellung der Videos
- Geistersuche und Interaktion mit virtuellen AR Figuren



Herausforderungen Video AR

- Production Workflow
 - Videodreh Planung und Durchführung
 - Nachbearbeitung mit Effekten
- Freiheitsgrade der virtuellen Figur
- Uncanny Valley (Mori, 1970), Glaubwürdigkeit
- Anschlussproblem zwischen Videos
- Einbeziehung realer und virtueller Objekte
- Indoor-Positionierung

The „Uncanny Valley“



- Das Tal des „Unheimlichen“ bei Robotern
- Mori, Masahiro (1970) Bukimi no tani (The Uncanny Valley). *Energy*, 7, 33–35. (In Japanese)

Zusammenfassung

- Integration neuer Konzepte für Video AR
 - Bild als Anker für virtuelle Figur
 - Position und Orte (GPS) als Starter für Aktionen
 - Mehrere Videos an einem Vergleichsbild abspielbar
-
- Neues Konzept für Storytelling (orts-basiert)
 - Plot Engine + Autoren-Tool
 - Indoor-Positionierung

Vielen Dank.

Webseite: <http://spirit.interactive-storytelling.de/>

Videos unter: <https://www.youtube.com/user/hsrmstory>

Antonia Kampa, antonia.kampa@hs-rm.de
Academic Researcher, Project SPIRIT

[Antonia Kampa](#), Habiburrahman Dastageeri, Martin Storz, Volker Coors, Ulrike Spierling

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung