

24.06.2020 13:00 – 16:00 Uhr
aspern.mobil LAB: UNI IN DER SEESTADT



Dein Feedback zu den Semesterprojekten aus
Design Thinking / Projekt Media and Human Centered
Computing, MDUR, TU Wien

Wie können Themen wie Food-Sharing oder Aktive Mobilität durch innovative
Technologien unterstützt werden? Würdest du mit Hilfe von Augmented Reality die
Möglichkeitszonen gestalten oder spazierend die Seestadt Akustik-Karte befüllen?

Studierende der Medieninformatik präsentieren ihre Projekte rund um die Seestadt.
Apps, Tools, spannende Anwendungen für aktivierende Forschung, Mobilität und den
öffentlichen Raum.

Gib uns dein Feedback und ExpertInnen-Wissen zur Seestadt im virtuellen Projektraum!
Einstieg (drop-in/drop-out) für Gäste jederzeit möglich.

Zoom-Meeting beitreten:

<https://tuwien.zoom.us/j/707669560>

Meeting-ID: 707 669 560

Passwort: 081307

aspern mobil LAB

Uni in der Seestadt

Dein FEEDBACK zu den Semesterprojekten

24. Juni 2020, 13:00 - 16:00
in ZOOM
ID: 707 669 560
Passwort: 081307

Wie würdest du mit Hilfe von Augmented Reality die Möglichkeitszonen gestalten oder spazierend die Seestadt Akustik-Karte befüllen? Studierende der Informatik präsentieren ihre Projekte rund um die Seestadt. Apps, Tools, spannende Anwendungen für die Forschung und du bist mit dabei! Gib uns dein Feedback und ExpertInnen-Wissen zur Seestadt im virtuellen Projektraum!

Zoom in!

gefördert durch: Bundesministerium Verkehr, Innovation und Technologie

Aspern mobil LAB Team
info@mobillab.wien
+43 (1) 58801-280321

www.mobillab.wien | /aspernmobilab | /aspernmobilLAB | /aspern_mobil_lab



Informatics

**Design Thinking: Explorative Prototyping
Projekt aus Media and Human Centered Computing**

Prof. Dr. Hilda Tellioglu

Dipl. Ing. Fabian Fischer, Dipl. Ing. Marlene Wagner

Tutor: Philipp Pfeifer

Multidisciplinary Design & User Research, TU Wien

<https://media.tuwien.ac.at>

gefördert von:



abgewickelt von:



<http://aspern.mobillab.wien>

[facebook.com/aspernmobilab](https://www.facebook.com/aspernmobilab)

[@aspernmobilLAB](https://twitter.com/aspernmobilLAB)





Informationen zu Projekten, Formaten und Veranstaltungen des aspern.mobil LAB:
<https://www.mobillab.wien/kontakt/>

Fragen und Anregungen gerne an: marlene.wagner@mobillab.wien

Die Veranstaltung wird für Forschungszwecke aufgezeichnet: Bitte geben Sie Ihr Einverständnis und klicken Sie ok.

Wenn möglich Bitte mit Headset teilnehmen und Mikrofon beim Zuhören deaktivieren. Gerne am Beginn, Ende und bei Wortmeldungen, Fragen und Feedback die Kamera freischalten.

Parallel werden Fragen im Chat gesammelt. Wir hoffen auf eine anregende Diskussion!

Download Hand-Out:

Zeitrahmen:

13:00 Ankommen

13:10 Intro Lehrenden Team, LVs und LAB, Hallo Gäste

Hand-Out Link zum download

online Abstimmung

13:30 Design Thinking jeweils 10min Präsentation und 5-10min Feedback/Diskussion
+ 2-5 Minuten Technik Buffer (x4 Teams)

Kurze Pause, eventuell gesammelte Frage aus dem Chat.

15:00 PR media jeweils 10 min Präsentation und 5-10min Feedback/Diskussion

15:40 Abstimmung, gesammelte Frage aus dem Chat

Reflexion und informeller Ausklang bei Bedarf bis max. 16:00

gefördert von:



abgewickelt von:



<http://aspern.mobillab.wien>

[facebook.com/aspernmobillab](https://www.facebook.com/aspernmobillab)

[@aspernmobilLAB](https://twitter.com/aspernmobilLAB)



FOODIEZ – The smart sharing system

Technologie unterstütztes Food-Sharing für die Seestadt von Raffaella Pichler, Mark Peneder, Peter Oberhauser.

	<p>Foodiez ist ein Projekt mit dem Ziel, eine bestehende Initiative zum Teilen von Lebensmitteln zu unterstützen und zu verbessern, indem einem Kühlschrank, der zum Teilen von Lebensmitteln in der Seestadt Aspern verwendet wird, Technologiekomponenten hinzugefügt werden.</p> <p>Der Kühlschrank wird unter anderem mit einer Kamera ausgestattet sein, mit der die BewohnerInnen bequem von zu Hause aus einen kurzen Blick auf den Kühlschrank werfen können.</p> <p>Foodiez bietet unterhaltsame und effiziente Möglichkeiten für die Interaktion mit dem Community-Kühlschrank. Wir hoffen, dass dies das Teilen von Lebensmitteln nicht nur einfacher, sondern auch in der Community allgemein anerkannt macht.</p>
--	--

gefördert von:



abgewickelt von:



<http://aspern.mobillab.wien>

[facebook.com/aspernmobilab](https://www.facebook.com/aspernmobilab)

[@aspernmobilLAB](https://twitter.com/aspernmobilLAB)



SeeMore

Spielerisch Aktive Mobilität als Seestadt Explorer fördern von Felix Walcher, Chiara Agnese Castelli, Daniel Metzger und Philipp Klein.

 	<p>Ziel von SeeMore ist es, den Stress der Menschen zu reduzieren und die BewohnerInnen der Seestadt zu ermutigen, mehr Zeit in städtischen Grünflächen zu verbringen.</p> <p>Es besteht aus zwei Teilen: dem SeeExplorer und mehreren SeeCubes.</p> <p>Über die SeeCubes können BenutzerInnen ihre Lieblingsorte und Outdoor-Aktivitäten mit Anderen teilen, z. B. meditieren, nach etwas suchen oder spazieren gehen.</p> <p>Der SeeExplorer wird verwendet, um die SeeCubes zu finden und somit zu neuen Orten in den städtischen Grünflächen der Seestadt geführt zu werden.</p>
---	--

gefördert von:



abgewickelt von:



<http://aspern.mobillab.wien>

[facebook.com/aspernmobillab](https://www.facebook.com/aspernmobillab)

[@aspernmobilLAB](https://twitter.com/aspernmobilLAB)



Seestadt Vision Studio

Eine digitale Spraydose für den öffentlichen Raum der Seestadt von Mohammad Zandpour, Linus Schaub, Viktoria Schweitzer und Maximilian Steiner.

 An illustration showing two people interacting with a large, semi-transparent digital screen. One person is holding a spray can, and the other is pointing at the screen. The screen displays a stylized cityscape and a sailboat. The word 'Vision' is written in a bold, sans-serif font at the bottom left of the illustration. <p>Vision</p>	<p>Seestadt Vision Studio ist eine interaktive Plattform, die Seestadt BewohnerInnen eine öffentliche Leinwand bietet, auf der sie ihre Wünsche für bestimmte Orte in der Seestadt digital zeichnen können.</p> <p>Dafür steht ihnen eine magische Spraydose bereit, die ihnen ermöglicht ihre eigenen Wünsche kreativ darzustellen und die Wünsche von anderen zu erweitern.</p> <p>Dadurch entsteht vor Ort eine kollaborative Karte auf der sich die visuellen Vorschläge zur Verbesserung der Seestadt weiterentwickeln können.</p>
--	---

gefördert von:



abgewickelt von:

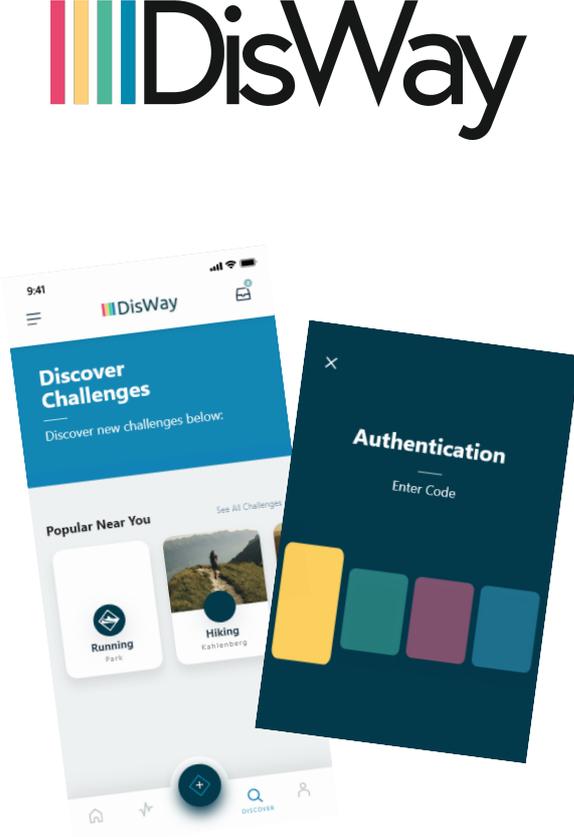


<http://aspern.mobillab.wien>



DisWay

Sportliche Herausforderungen für nachhaltige Mobilität von Julia Eder, Lisa Müllner, Dorin Postolache und Özge Tüner.

 <p>The image shows the DisWay logo at the top left, consisting of four vertical bars in yellow, green, purple, and blue, followed by the text 'DisWay'. Below the logo are two overlapping images: a smartphone displaying the DisWay app interface and a dark blue tablet displaying an 'Authentication' screen with the text 'Enter Code' and four colored buttons (yellow, green, purple, blue) corresponding to the logo's colors. The app interface shows sections for 'Discover Challenges', 'Popular Near You', and 'Running Park'.</p>	<p>Die Idee hinter DisWay ist es, ein Produkt zu entwickeln, das Menschen dazu motiviert, mehr Sport zu treiben, indem es sportliche Herausforderungen bietet.</p> <p>Um dies zu erreichen, besteht DisWay aus zwei Teilen: einer App und Platten mit vier verschiedenfarbigen Kacheln, die auf frei verfügbaren Plätzen in der Seestadt verteilt werden.</p> <p>BenutzerInnen können eine Herausforderung starten, indem sie sich an der Kachel authentifizieren, indem sie auf die entsprechenden Farben klicken und dann einen GPS-Tracker zur Durchführung ihrer Herausforderung abrufen.</p> <p>Wenn die Herausforderung erfolgreich abgeschlossen wurde, erhalten die BenutzerInnen Punkte, die gegen Goodies wie Boni für Fahrkarten für öffentliche Verkehrsmittel eingetauscht werden können.</p>
---	--

gefördert von:



abgewickelt von:



<http://aspern.mobillab.wien>

[facebook.com/aspernmobilab](https://www.facebook.com/aspernmobilab)

[@aspernmobilLAB](https://twitter.com/aspernmobilLAB)



Binaurale Seestadt

Zusammenspiel von Hören und Bewegen auf akustischen Pfaden durch die Seestadt von Michael Macek.

	<p>Binaruale Seestadt bietet das Zusammenspiel von Hören und Bewegen in der Seestadt.</p>
	<p>Ein leihbares Gerät zur Aufnahme von Positionsdaten und Umgebungsgeräuschen.</p>
	<p>Eine Anwendung zum Wiedererleben eigener oder anderer Erfahrungen.</p>
	<p>Durch binauralen Klang, mittendrin Lauschen statt eintönigen Zusehen.</p>



Ambient

Eine HoloLens Applikation als Gestaltungsinstrument für Möglichkeitszonen in der Stadt von Horst Gruber.



Mit „Ambient“ kann die Wahrnehmung der Realität durch virtuelle Gestaltungselemente verändert werden.

NutzerInnen tragen dabei eine Mixed-Reality-Brille, und können Hologramme erzeugen, verändern und manipulieren.

So können Innenräume umgestaltet und Freiräume konzipiert werden. Dies eröffnet neue Möglichkeiten der realitätsgetreuen interaktiven Raumplanung.

gefördert von:



abgewickelt von:



<http://aspern.mobillab.wien>

[facebook.com/aspernmobilab](https://www.facebook.com/aspernmobilab)

[@aspernmobilLAB](https://twitter.com/aspernmobilLAB)

