

Interviewtranskription Arbeitsgruppe 1: Die Botanischen Lehrtafeln: Bildobjekte aktivieren

Wie lautet der Slogan eures Funky Prototypes?

Juice up with Enip: Fruits in motion.

Auf welcher User-Story basiert euer Prototype?

Wir haben uns die Tine als Personae ausgedacht, die Innenarchitektin ist und Dekorations- und Gestaltungsideen sucht und zwar für ein breites Anwendungsbiet (Hote-TV, Museen) und 3D-Simulation von Ananasfrüchten darstellen lassen möchte, die man interaktiv bedienen kann.

Bitte stellt euren Prototype kurz vor!

Wir haben uns eine holografische Repräsentation einer Ananasfrucht ausgedacht, die man interaktiv ansteuern kann. Man kann simulieren welche Klimaeinwirkungen auf diese Ananaspflanze und letztendlich -frucht auswirken und damit simulieren wie das Klima die Pflanze beeinträchtigt, wachsen lässt. Das Ganze als 3D-Hologramm und interaktiv ansteuerbar.

Was sind die Kernfunktionalitäten eures Prototypes?

Die Kernfunktionalitäten sind die holografische Darstellung, ein Klimasimulator den der Benutzer fein einstellen kann und darüber hinaus ein Geruchssimulator, der auch die Gerüche der einzelnen Pflanzenstadien darstellen kann sowie ein 3D-Modell, was man sich ausdrucken kann von jedem Zustand den man da eingibt.

Warum sollte Euer Prototype auf jeden Fall umgesetzt werden?

Unser Prototyp sollte umgesetzt werden, da es sich um eine sehr innovative Form handelt wie man in Museen aber auch in anderen Kontexten, Wissen, was wir in den Botanischen Lehrtafeln stehen haben, auf anschauliche und interaktive Weise weiterzugeben und sich damit auseinanderzusetzen.

Was nehmt ihr aus dem Workshop mit nach Hause? Was waren spannende Momente?

Es gab viele spannende Momente. Die Namensgebung hat uns sehr viel Spaß gemacht und zu überlegen wie wir aus 2D-Daten ein witziges, anschauliches und innovatives 3D-Hologrammsystem bauen können.