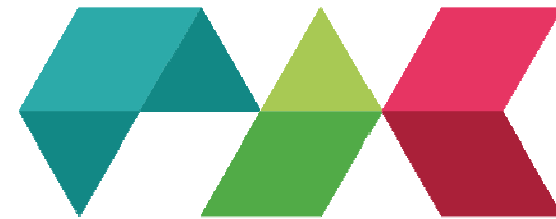


# Playful Interactive Environments

## Forschung im Bereich Animation und Games

- Spielmechaniken zur Förderung von Verhaltensänderungen
  - > Persuasive Games
  - > Gamification
  - > Lernspiele
- Implementierung und Evaluation von interaktiven Umgebungen
  - > Large Public Displays
  - > Projection Mapping
  - > Non-Linear Narratives
  - > Virtual, Augmented & Mixed Reality
- Spielerische Formen der Interaktion
  - > Eye Tracking
  - > Social Co-located Games



# Playful Interactive Environments

## Technische Möglichkeiten



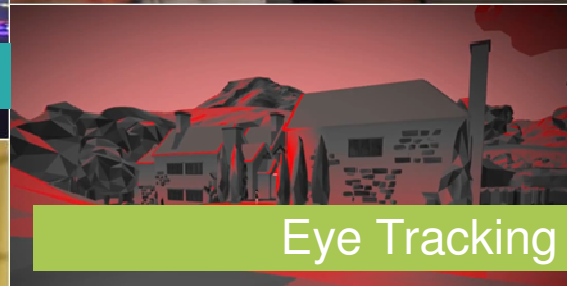
Interaktionsraum



Handgesten Steuerung



Kooperative Spiele



Eye Tracking



Outdoor GPS Games



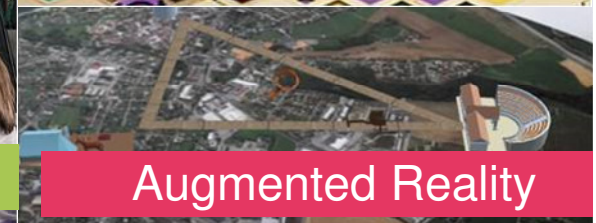
Virtual Reality



Mixed Reality



Analoge Spiele



Augmented Reality

# Jürgen Hagler

## Digitale Medien/Playful Interactive Environments

**FH-Prof. Mag. Dr. Jürgen Hagler**

### **Bezeichnung der Tätigkeit(en)**

- Professor,
- Pädagogischer Koordinator,
- Forschungsgruppenleiter

### **Lehre:**

- 3D Design, Introduction to Animation, Stop Motion Animation, Art Theory and Culture, Media Analysis and Criticism

### **Forschung:**

- Medien und Wissenstechnologien, Medienwissenschaften, Animations studies

### **Weitere Informationen**

- Ars Electronica Animation Festival



# Andrea Aschauer

## Playful Interactive Environments

**Andrea Aschauer, MA**

**Bezeichnung der Tätigkeit(en)**

– Wissenschaftliche Mitarbeiterin

**Forschung:**

– Gamedesign, Virtual Reality, Animation and Art

