

Multitouch in der Audio/Video-Produktion

Ziel und Inhalt

Diese Bachelorarbeit (183.226) soll den Einsatz von Multi-Touch in Audio- und Videoproduktionsumgebungen untersuchen. Aus dem Ergebnis der Recherche soll dann in Zusammenarbeit mit Künstlern, Musikern und Technikern ein mögliches Userinterface entwickelt werden, welches eine parallele Erzeugung von Audio und Video erlaubt und im speziellen die Möglichkeiten von Multi-Touch ausnutzt. Es soll nicht eine „Wow-App“ entwickelt werden, sondern eine echte Alternative zu bestehenden Lösungen. Im speziellen soll die Interaktion zwischen Musiker und Instrument beleuchtet werden um die damit gewonnen Informationen für die Umsetzung verwenden zu können.

Inhaltsangabe / Ablauf (Entwurf)

- Recherche bestehender Lösungen (MT im Audio/Video Bereich)
 - welche Hardware gibt es?
 - welche Software läuft auf dieser Hardware?
 - wie wird Multi-Touch in diesen Lösungen angewandt, wo sind die Vorteile von Multi-Touch in diesen Lösungen?
 - wie äußert sich die User Experience in diesen Anwendungen?
 - in wie fern berücksichtigen sie pliability?
- Multitouch als Instrument
 - In Zusammenarbeit mit Künstlern und Musikern
 - sind Jonas Löwgren's Prinzipien der Interaktion auf ein Musikinstrument anwendbar?
 - was ist ein „gutes“ Instrument? Was erwarten Künstler von einem Instrument?
 - Findung von „10 golden Rules“ (als Guidline zu verstehen) welche aus dem gesamten Projekt als Konklusio gezogen werden können um digitale Instrumente zu designen
 - Vorschlag eines MT-Instruments basierend auf den Erkenntnissen