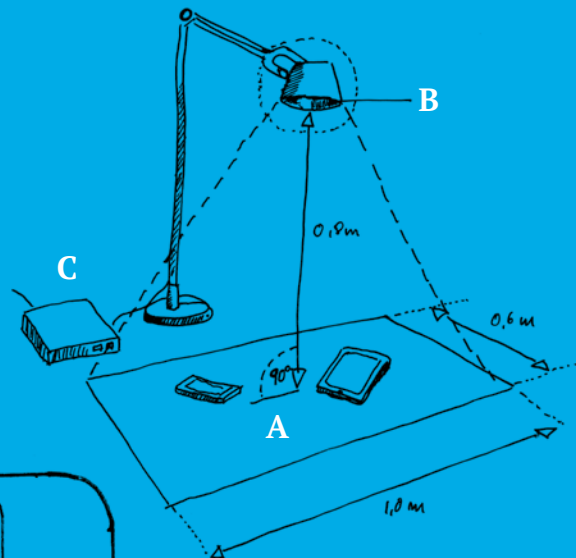


(A) Eine gewöhnliche Tischplatte mit mehreren mobilen Geräten – hier einem Smartphone und einem Tablet.
 (B) Die Glühbirne der Lampe wird in der Huddle Lamp durch eine RGB-D-Kamera ersetzt.
 (C) einem PC werden die Koordinaten sowie die Ausrichtung der mobilen Geräte auf dem Tisch berechnet.



Ein Smartphone hat heute doch fast jeder in der Tasche. Bei so manchem kommt ein Tablet noch dazu. Wenn wir all diese Geräte auf den Tisch legen, kommen eine Menge Displays zusammen. Informatiker der Arbeitsgruppe Mensch-Computer Interaktion von Prof. Dr. Harald Reiterer haben eine Lampe entwickelt, die all diese Geräte zu einem einzigen, riesigen Touchscreen verschmilzt. Das erlaubt einerseits, eine Anwendung auf mehrere Bildschirme zu erweitern und dadurch beliebig große Displayflächen zusammenzusetzen: Wenn der Platz ausgeht, legt man einfach ein weiteres Tablet an. Die „Huddle Lamp“ bietet sich andererseits aber insbesondere auch für ein vergleichendes Lesen verschiedener Ansichten desselben Dokuments auf mehreren Bildschirmen an. Anwendungsbeispiele hierfür wären Landkarten, bei denen derselbe Ausschnitt einmal als Satellitenansicht, einmal als schematische Darstellung angezeigt wird, sowie Rechercheprozesse, bei denen die Suchergebnisse auf mehreren Bildschirmen sortiert oder zusammengeführt werden können. „Ganz wichtig ist uns, dass die Bedienung von Huddle Lamp-Anwendungen quasi als Beiprodukt natürlicher Interaktion erfolgt – haptisch, intuitiv, als ob es ein digitales Papier wäre“, erklärt Roman Rädle, der die Huddle Lamp federführend konzipierte. Auf lange Sicht wollen die Informatiker auf die Lampe verzichten und stattdessen auf in den Geräten integrierte Sensoren setzen, um flexible Anwendungen ohne ein starres „Lampengerüst“ zu ermöglichen.

| gra.