

# Projekt 2 Dokumentation

Marlon Lückert, Julius Neudecker, Vincent Schnoor

23. Oktober 2020

## 1 Projektbeschreibung

Das Projekt „Name einfügen“, welches im Rahmen des Projektes *XRchitecture* entstanden ist macht das Ausstellen digitaler Modelle und Medien einfacher. Mit nur wenigen Klicks können 3D-Modelle, Bilder und Videos aus einem hierfür entwickelten Content-Management-System (CMS) in AR platziert und gespeichert werden. Die so entstandenen AR-Szenen können von Besuchern über einen Marker geladen und betrachtet werden.

Kuratoren können, in einem Content-Management-System (CMS) gespeicherte Modelle, Bilder und Video abrufen und mit Hilfe einer App in Augmented Reality (AR) platzieren. Die Position, Rotation und Skalierung eines jeden so platzierten Modelles wird gespeichert und bei erneutem Öffnen wiederhergestellt. Besucher der „Ausstellung“ können so die vom Kurator platzierten Objekte wie im Museum betrachten und interagieren.

### 1.1 Projektziel

Ziel des Projektes war es, die Darstellung medialer Inhalte der Hochschule und anderer Lehrinstitute einfacher zu gestalten.

### 1.2 Forschungsfrage

TBD

### 1.3 Zielgruppen

Zielgruppen unseres Projektes sind zweierlei. Die erste Zielgruppe sind die Lehrenden der HAW Hamburg, bzw. der Hochschule als Organisation. Die halbjährlichen Ausstellungen die im Campus Finkenau stattfinden sollten durch eine digital zugängliche Komponente erweitert werden, sodass digitale Inhalte der Studenten aus dem Semester offener dargestellt werden können. Die zweite Zielgruppe sind die Studenten der HAW selber, welche ihre 3D-Modelle, Bilder und Videos an einem zentralen Ort hochladen und betrachten können. Somit entsteht ein besserer Überblick über die Projekte anderer Studierender. Außerdem können bspw. 3D-Modelle heruntergeladen und für andere Studierendenprojekte verwendet werden.

Im Laufe des Projektes konnte eine weitere Zielgruppe ermittelt werden. Die entwickelte App ist für andere Lehrinstitute und Museen interessant. Diese können ihre digitalen Ausstellungen durch die App leichter erstellen und warten.

## **2 Technische Umsetzung**

Das Projekt ist in zwei Teile gegliedert. Die App, welche die Platzierung und Wartung der digitalen Inhalte steuert und das CMS, welches den Content für die App liefert und ein Interface für das Hochladen digitaler Medien bildet.

## **3 Stand der Forschung**

## **4 User Research**

## **5 Analyse der Ergebnisse**

## **6 Schlussfolgerungen**

## **7 Ausblick**