

WORUM GEHT'S?

AUGMENTED REALITY: MEHRWERT STATT NUR GIMMICK

Augmented Reality ist ein zukunftsweisendes Medium mit viel Forschungspotenzial.

Existierende Anwendungen schöpfen die Möglichkeiten von AR oft nicht aus, da es häufig an konkretem **Mehrwert** bezüglich der **Interaktivität** fehlt, die aber gerade für spaßbetonte Lerneffekte wichtig ist.

Das Ziel war also eine AR-Anwendung, die in ihren Funktionalitäten das Medium Augmented Reality nicht nur rechtfertigt, sondern **integral voraussetzt**.

Der Fokus lag hierbei auf der Ausnutzung der **Dreidimensionalität** und der möglichen **Interaktionen** im realen **Raum**.

WORUM GEHT'S?

AUGMENTED REALITY

Bei **AR** werden **virtuelle Elemente** zu den realen **hinzugefügt**.

Die drei Hauptkriterien nach **Ronald T. Azuma** lauten:

- 1] Reale und virtuelle Inhalte werden **kombiniert**.
- 2] AR ist **interaktiv** und live.
- 3] Ein klarer **räumlicher Bezug** zwischen realen und virtuellen Elementen muss bestehen.

