

# WORUM GEHT'S?

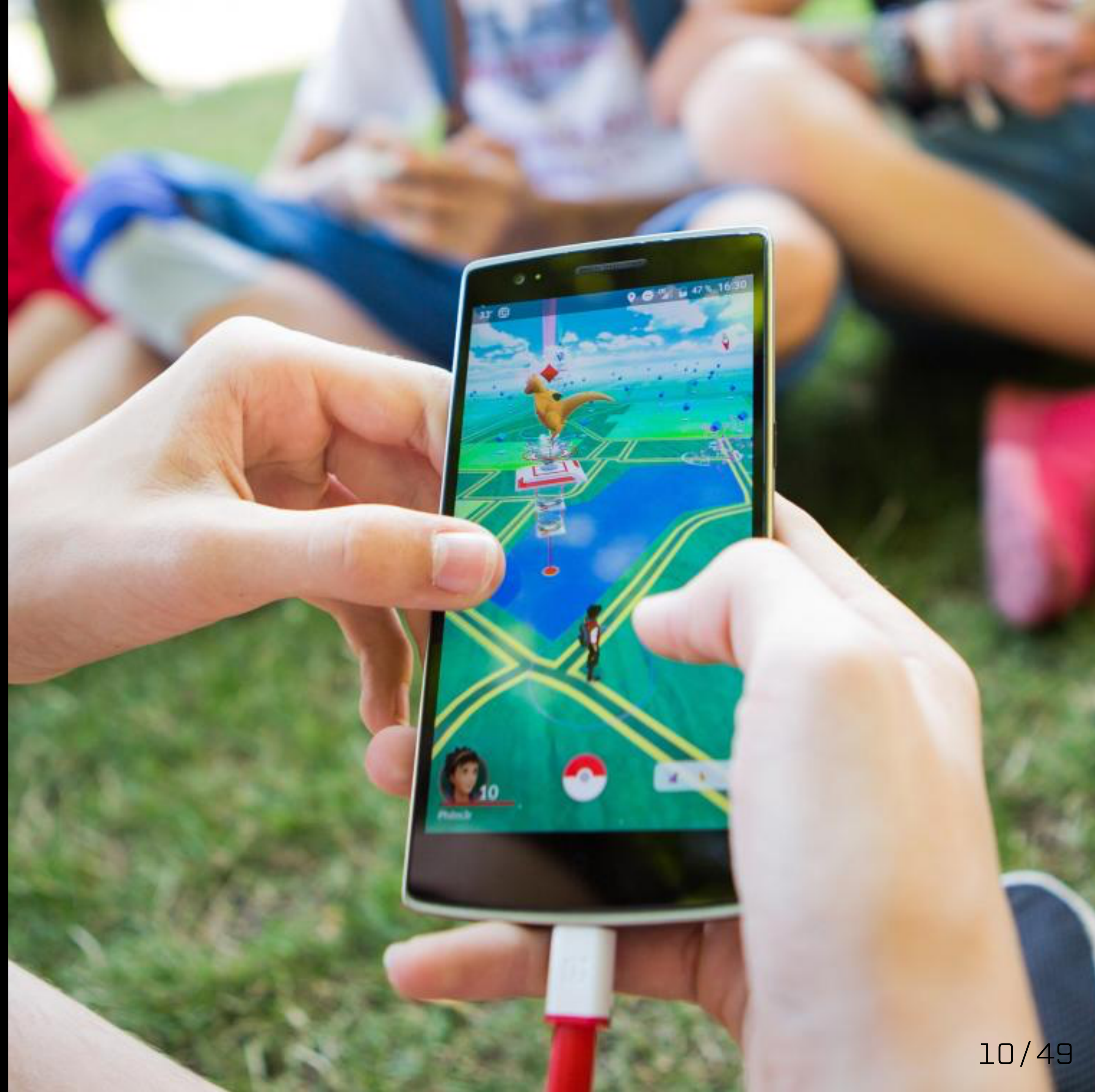
## MENSCH UND AR

### Wissensvermittlung

Augmented Reality findet Anwendung in Schule, Berufsbildung, Edutainment und im Life-Long-Learning.

AR fördert Kreativität, Phantasie und Motivation. Der Einsatz von Räumlichkeit fördert das Verständnis von Mathematik, Physik und abstrakter Konzepte.

**Tangibilität** und **Materialität** fördern laut Jean Piaget [Pionier der kognitiven Entwicklungspsychologie] den Lernerfolg.





# IDEENFINDUNG

## PARADOC

Paradoc ist ein interaktives Augmented Reality Erlebnis und befand sich in der Form eines Raumes. User mussten dort verschiedene Rätsel lösen, um an das Ende zu gelangen, ähnlich wie in Escape Room Spielen. Das Ziel war es, Menschen AR näher zu bringen, da sie ohne jegliches technisches Vorwissen und Geräten den Raum testen konnten. Es wurde erforscht, wie sich Interaktionen im digitalen und im realen Raum verbinden lassen, um so die Technologie voll auszunutzen und um neue, kreative Wege AR nutzen zu können zu entdecken. Ähnliche Ziele wurden mit Chromix verfolgt.

Linh Phi, Marlana Reinke,  
Cecilia Pohl & Lydia Niekrawiec  
[2019]

