

AR-ANWENDUNGEN IM VERGLEICH

– Was ist möglich, was wird tatsächlich eingesetzt?



WAS MACHT KA:MEDIA?

Was bietet [ka:media]

ka:media bietet Ihnen folgende E-Learning-Leistungen für Ihr Unternehmen:

- Beratung
- Umsetzung
- Trainerschulungen
- Support

Tätigkeitsschwerpunkte [ka:media]

ka:media besitzt besondere Kompetenz in folgenden Bereichen:

- **Konzeption und Erstellung von Lerninhalten**
- **Einführung und Verwaltung von Lern Management Systemen**

Eckdaten zu [ka:media]

- Gegründet 1997
- Inmitten der Düsseldorfer Voss TV-Studio Agenturgemeinschaft
- **Spezialisiert auf E-Learning, Marketing und Sales**

Mitgliedschaften



ka:media engagiert sich aktiv in den BITKOM Arbeitskreisen „Learning Technologies“ sowie „Barrierefreiheit und Usability“.

AR - WAS GEHT?

Es geht alles!

Alles was mit Smartphone, Display, Projektor, Brille, Markern, Kameras, GPS, Lagesensor, etc. machbar ist, wird ausprobiert.

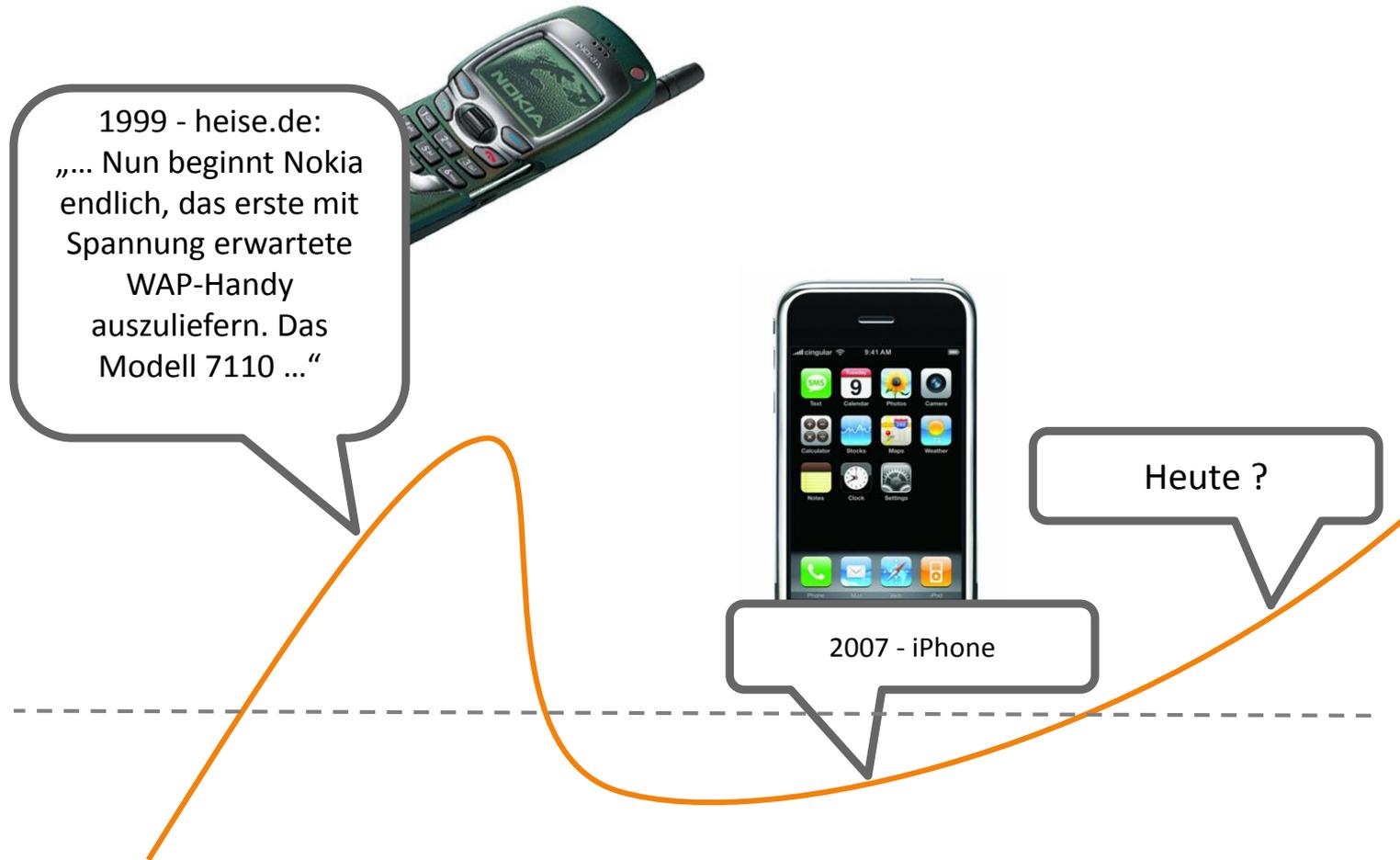


Bildquellen: cnet, YouTube, Wikitude, marxentlabs, Augment, maypalo.com

IST AR EIN HYPE?

Technische Entwicklungen, z.B. Internet per Smartphone

(angelehnt an Gartner)

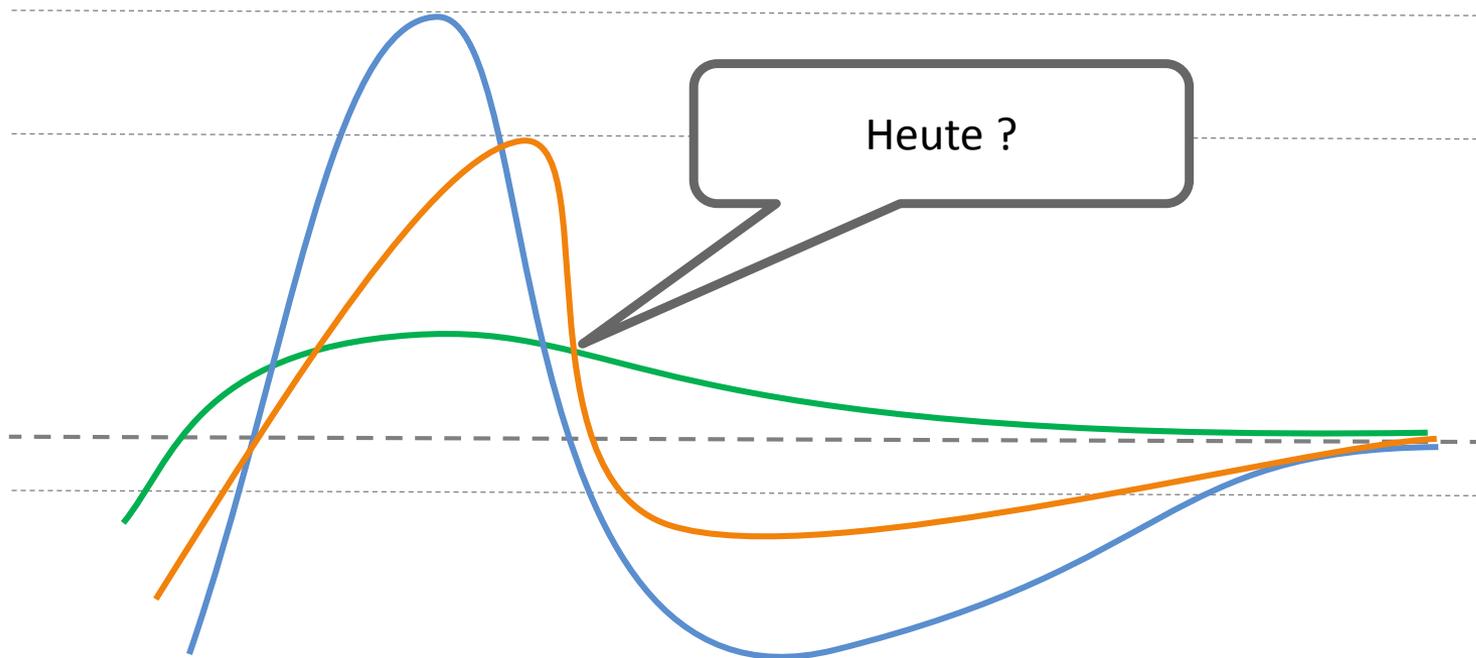


Der AR-Hype

Experte: Begeistert sich früh, auch etwas über den tatsächlich erreichbaren Nutzen hinaus.

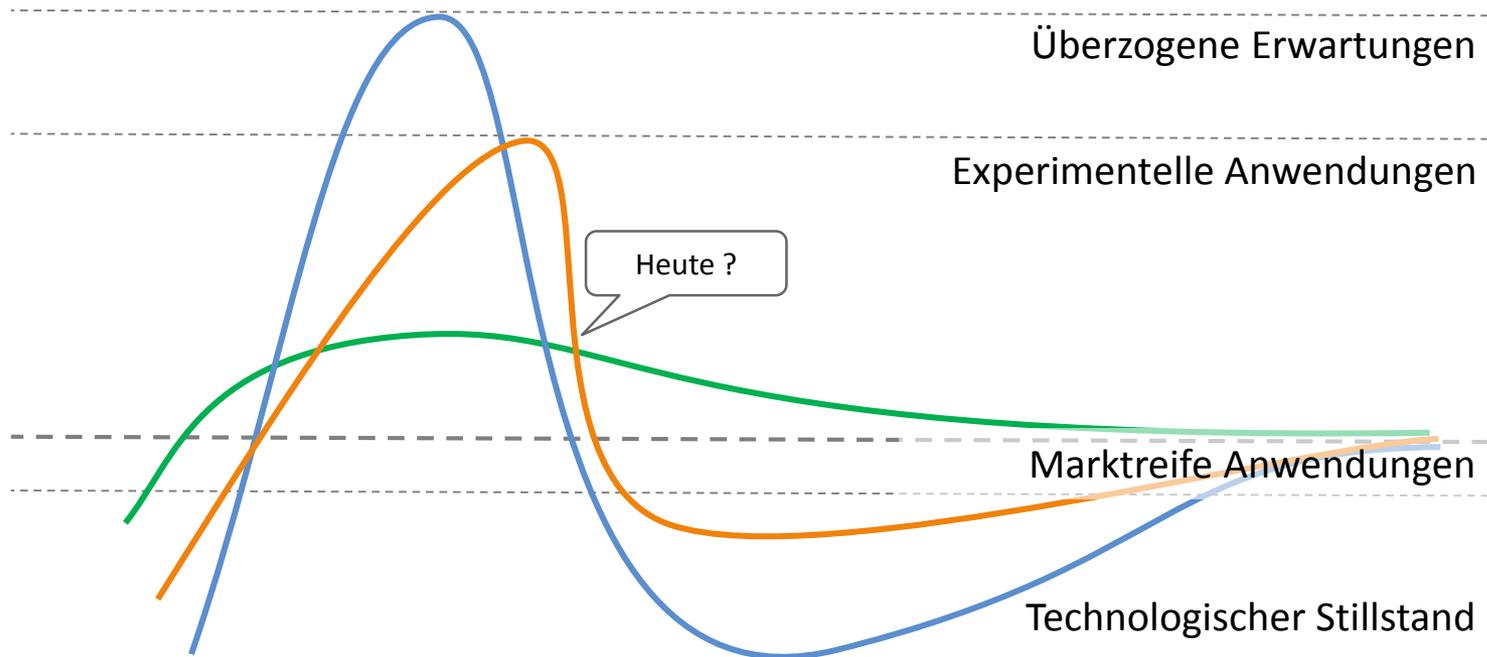
Fachfremde Wahrnehmung, (z.B. Medien, Soziale Netzwerke): Der Lauteste wird gehört. Technologie wird erst bejubelt, dann verteufelt.

Gartner Hype Cycle: Stellt das Ergebnis dar.



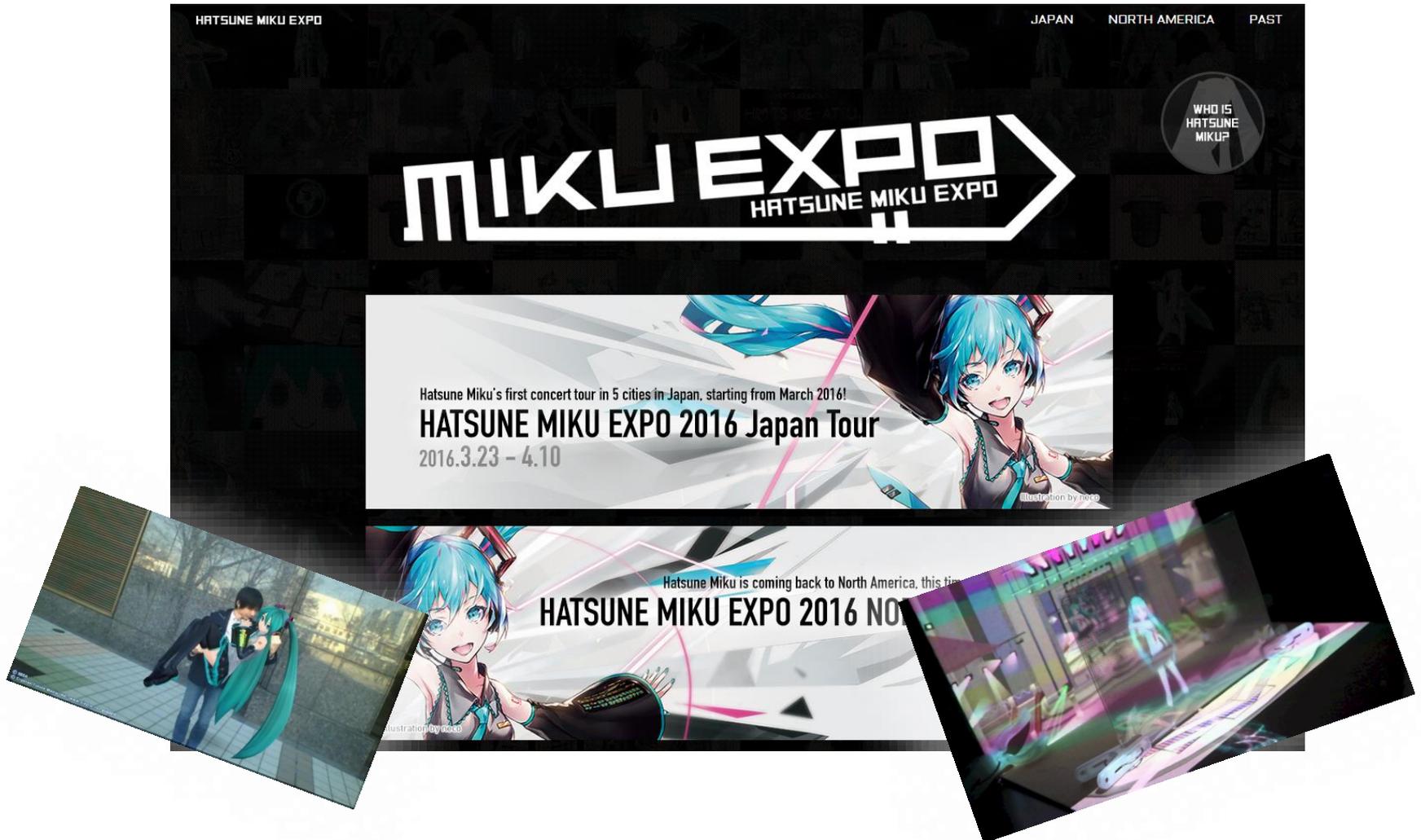
Bedeutung für den Einsatz von AR-Anwendungen

- Experimentelle Anwendungen (Forschung) sind wichtig.
- Nur ein kleiner Teil der Ergebnisse wird naturgemäß in marktreife Anwendungen einfließen.
- Ohne Experimente kein Fortschritt.



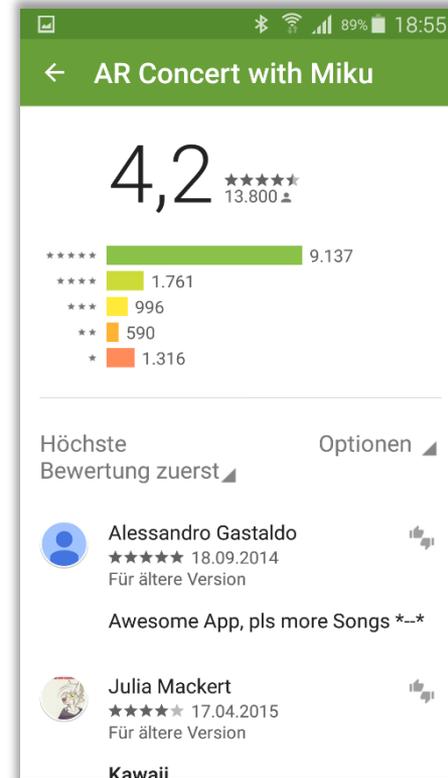
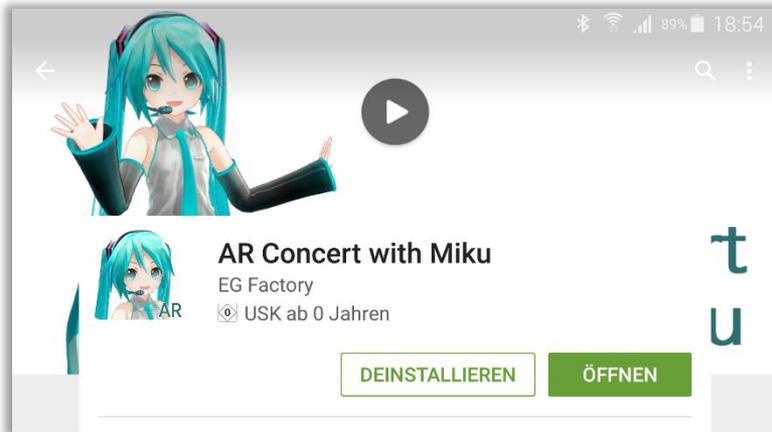
EXEMPLARISCHE BEISPIELE – EINFACHHEIT KOMMT AN

Experimentelle Anwendung: Hatsune Miku



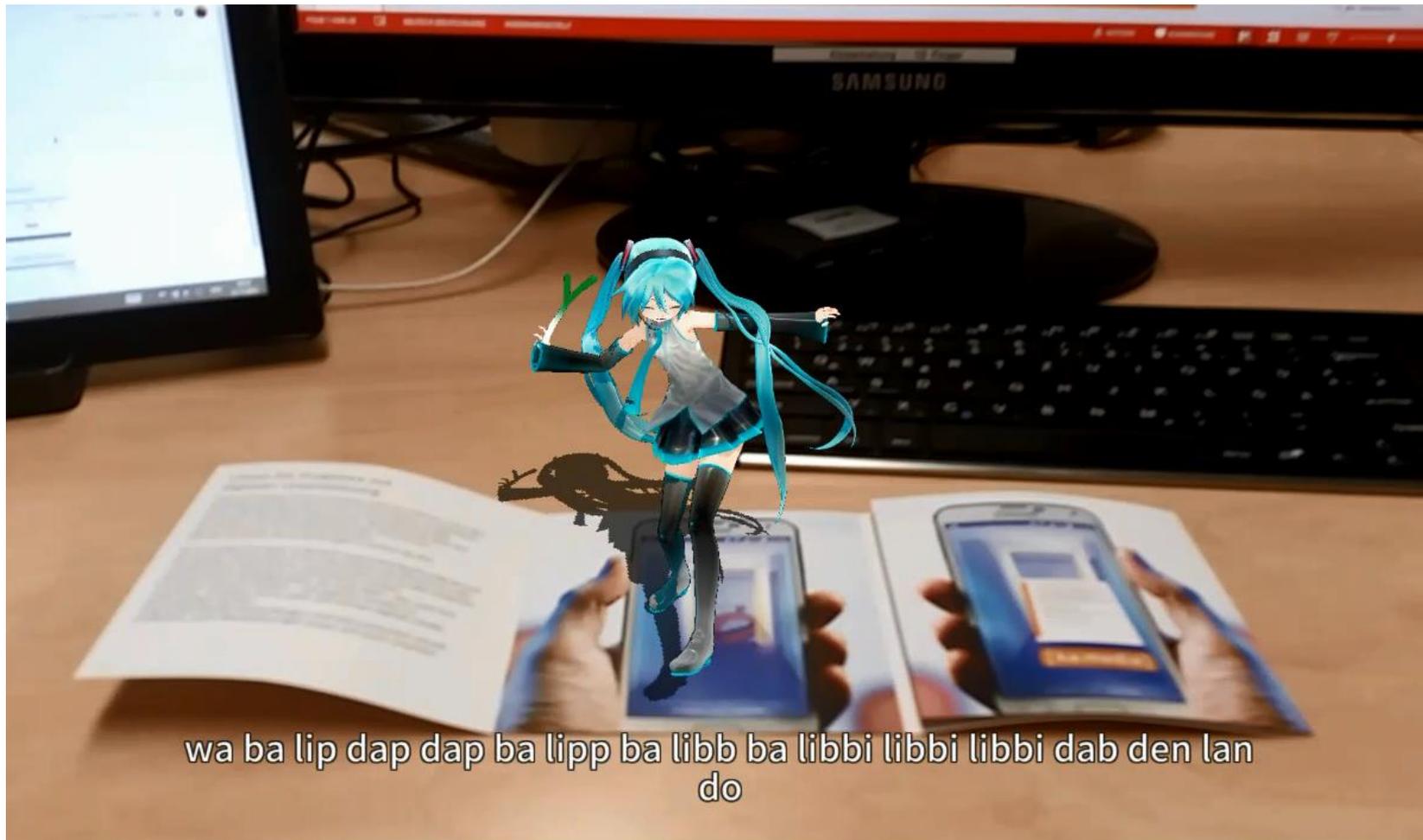
Bildquellen: YouTube > aimino mino, Miku Expo, Google Play Store, Sega

Experimentelle Anwendung: Hatsune Miku

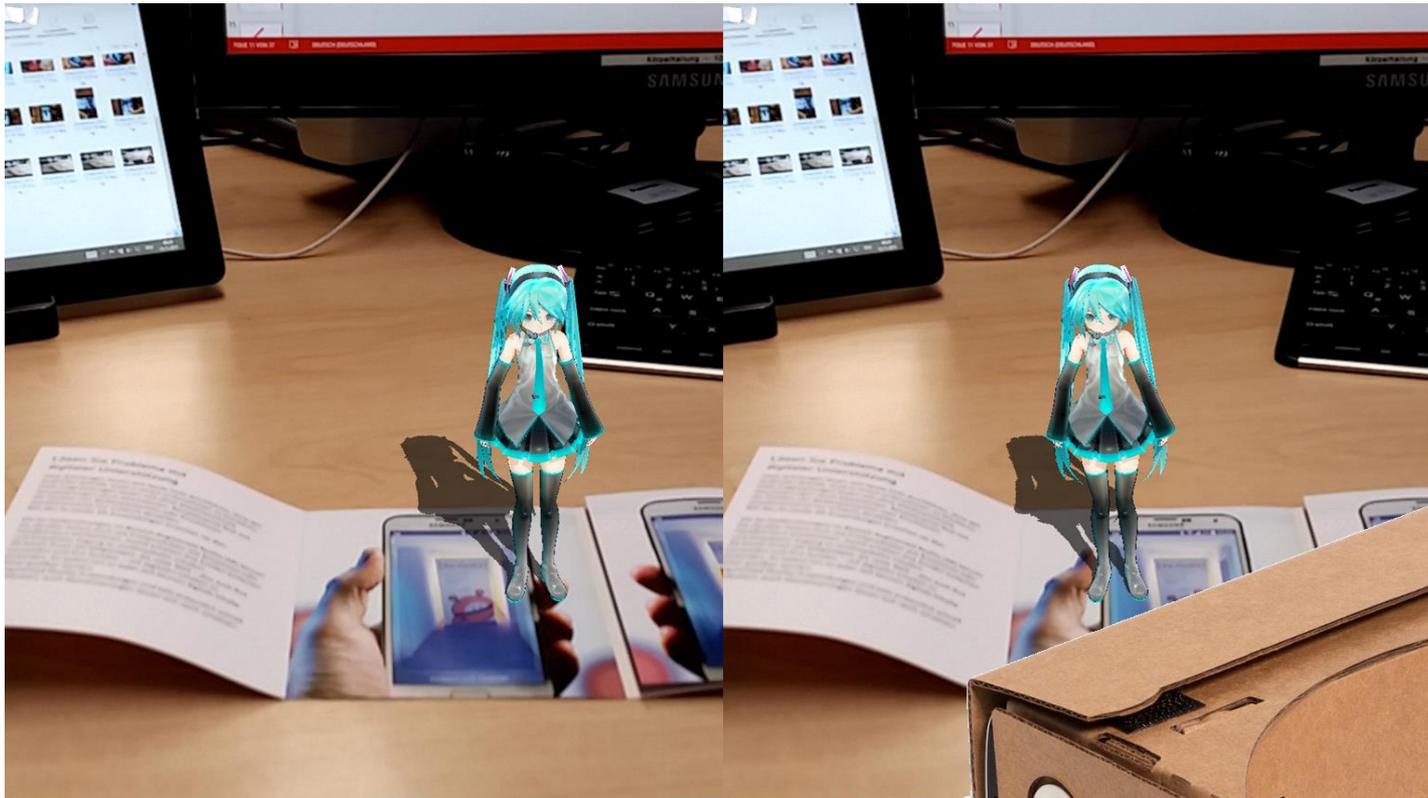


Bildquellen: Google Play Store

Experimentelle Anwendung: Hatsune Miku



Experimentelle Anwendung: Hatsune Miku



Experiment und Nutzwert: Penguin Navigation

INSTINCT MEETS NEW TECHNOLOGY

GPS PENGUINS NAVIGATE YOU

CHALLENGE Tokyo has thousands of distractions—so many that the 35-year-old Sunshine Aquarium fell off the radar. Even worse, the Aquarium is almost a kilometer from the nearest train station. We had to find a way to attract more visitors to the Aquarium and make sure they could find it.

IDEA Get penguins to bring people to the Aquarium. We designed an augmented reality GPS system featuring penguins that lead the way to the Aquarium. Our GPS penguins walk like real penguins. It was a world first motion capture technology applied to penguins. Humans are instinctively attracted to cute animals. All anyone with a mobile phone has to do is follow the penguins. They lead straight to the Aquarium. It's so entertaining that all other distractions go unnoticed.

RESULT Aquarium attendance increased over the previous month despite no change in exhibition content. People spent on average 9+ minutes playing with the App, 32% of users opened it 7+ times, 93% of users recommended it to friends/families. Penguins brought not only people, but also smiles.

GPS PENGUINS NAVIGATE YOU



INSTINCT MEETS MOBILE TECHNOLOGY

CHALLENGE

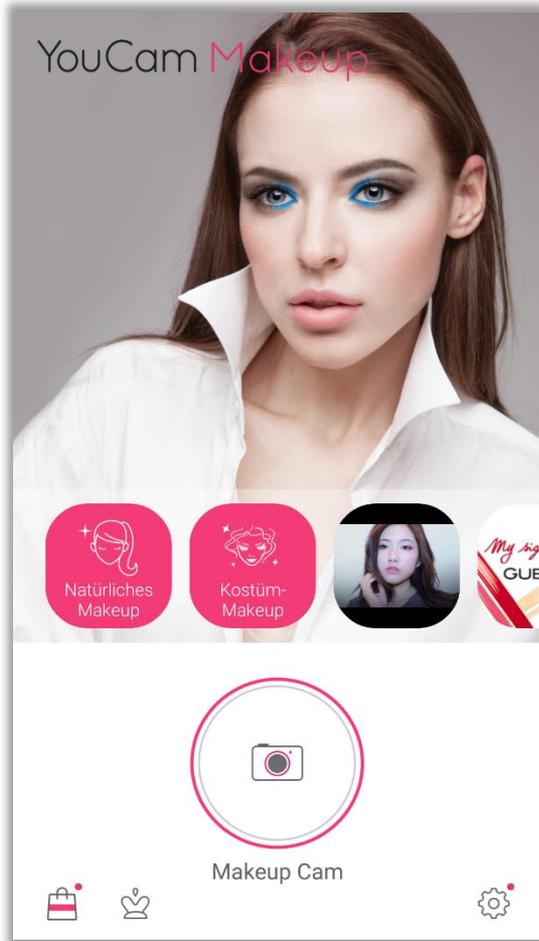
Tokyo has thousands of distractions—so many that the 35-year-old Sunshine Aquarium fell off the radar. We had to find a way to attract more visitors to the Aquarium.

Experiment und Nutzwert: Penguin Navigation



Nicht alle Anwender sind gerne Beta Tester

Styling-App (kein AR)



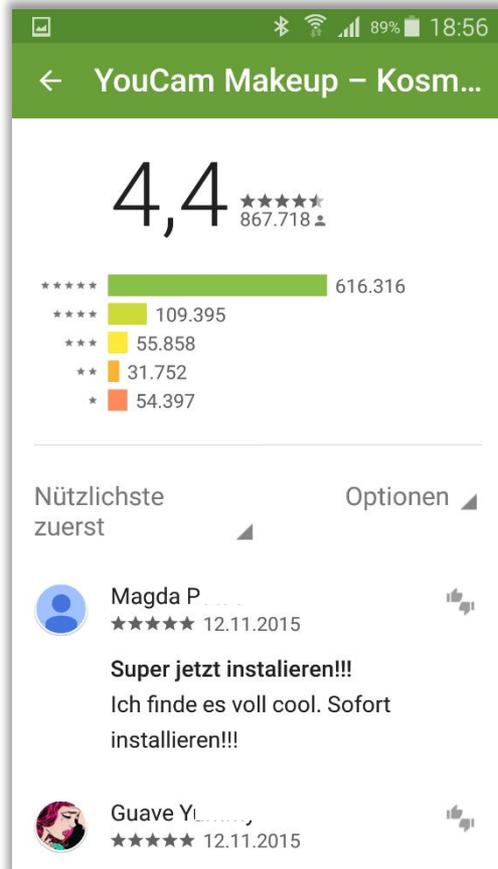
Ihr Referent



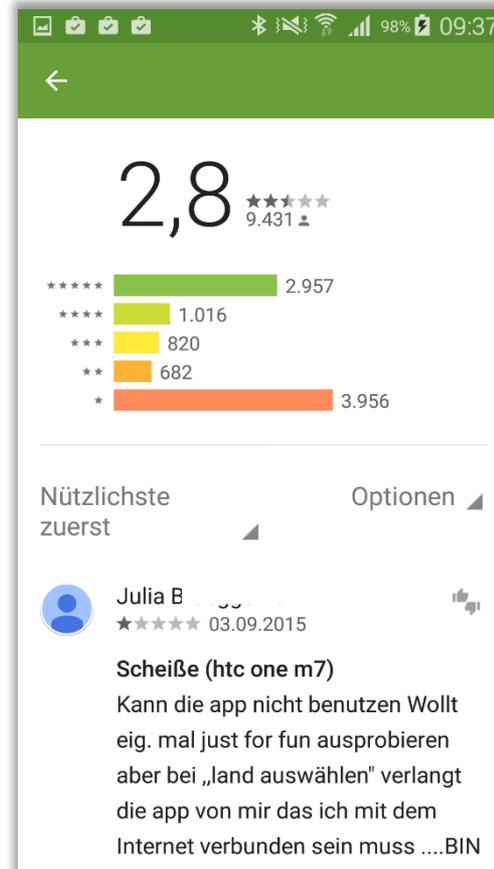
Bildquellen: YouCam Makeup

Nicht alle Anwender sind gerne Beta Tester

Styling-App (kein AR)



Vergleichbare AR App



FAZIT

Meine Meinung:

- AR ist kein Hype, sondern eine Zukunftstechnologie.
- Forschung und Entwicklung müssen gefördert werden. AR-begeisterte Menschen können eingebunden werden.
- Konsumenten sollten nicht zum Beta Test gezwungen werden.

Wenn Zeit: SignApp



Sicherheit im Beruf ist eine Herausforderung



[ka:media]
interactive GmbH

UV Universum
Verlag



Verwendung der SignApp

1. Schilder anzeigen

Halten Sie die Kamera Ihres Smartphones auf ein Hinweis- oder Verbotsschild (ISO 7010).

2. Schilder erkennen

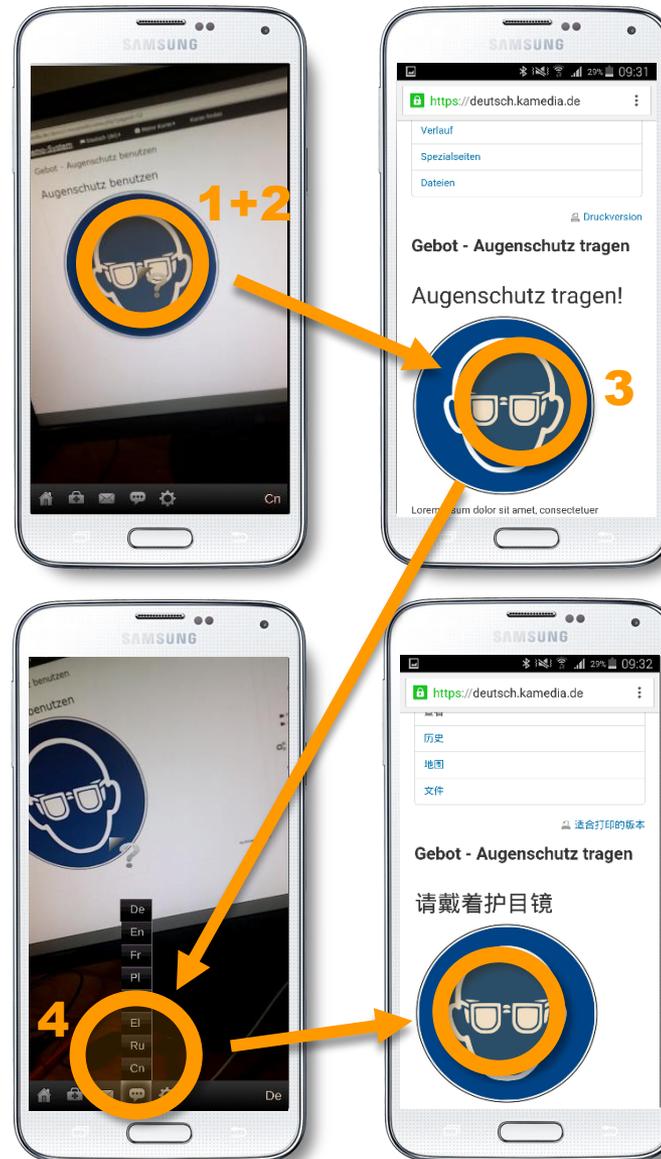
Sobald ein Schild erkannt wird, erscheint ein kleines Fragezeichen in der App.

3. Informationen abrufen

Klicken Sie auf das kleine Fragezeichen, um Informationen zu dem jeweiligen Schild zu erhalten.

4. Sprache wechseln

Wechseln Sie die Sprache in der App und klicken Sie erneut auf das Fragezeichen. Die Informationen werden in der gewählten Sprache angezeigt. Auch „einfache Sprache“ ist auswählbar.



VIELEN DANK.
SPRECHEN SIE MICH GERN AN.

Jürgen Kappus

ka:media interactive GmbH
Königsberger Str. 1-5
40231 Düsseldorf
+49 211 - 691 695 - 62
juergen.kappus@kamedia.de



ANHANG ZUR SignApp, MIT VORLAGEN



Anbei Ihre Vorlagen.



Anbei Ihre Vorlagen.



Anbei Ihre Vorlagen.



Anbei Ihre Vorlagen.



Anbei Ihre Vorlagen.



Anbei Ihre Vorlagen.



Anbei Ihre Vorlagen.



Anbei Ihre Vorlagen.



Anbei Ihre Vorlagen.

