

Entwicklung eines mobilen AR-Prototyps für gamifizierte Innenstadt-Touren zu Regensburger Kulturbauten

Thema:

Entwicklung eines mobilen AR-Prototyps für Innenstadt-Touren zu Regensburger Kulturbauten

Art:

BA

BetreuerIn:

[Martin Brockelmann](#)

BearbeiterIn:

Yu Liu

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

ZweitgutachterIn:

[Niels Henze](#)

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

[Kultur](#), [Schnitzeljagd](#), [AR](#), [Mobile](#), [App](#), [Regensburg](#)

angelegt:

2021-05-25

Antrittsvortrag:

2021-07-05

Hintergrund

Unter Augmented Reality (AR) könnte man verstehen, dass man mit virtuellen Elementen innerhalb der echten Welt interagieren kann. Diese Technik wurde bereits in vielen Bereichen verwendet und lässt sich immer weiter entwickeln. Gamification ist die Verwendung von Spielelementen in nicht Spielanwendungen. Gamification hilft dabei, das Interesse von Usern innerhalb nicht Spielkontexten zu erhöhen. Daher kommt die Idee, einen gamifizierten AR Prototyp für eine Stadttour zu bauen, um das Erlebnisse vor Ort zu verschönen.

Zielsetzung der Arbeit

Die Touren durch die Innenstadt mit dieser prototypischen Anwendung aktiver machen, und die Informationen über die Stadt durch eine gamifizierte Weise vermitteln.

Konkrete Aufgaben

Es wird ein vereinfachter dreidimensionaler Stadtplan in der prototypischen Anwendung gezeigt. Die

ausgewählten Innenstadt-Gebäude werden als Objekte für die Sammlung vorbereitet. Die Sammelobjekte werden durch das Scannen der ausgewählten Gebäude von der Anwendung erkannt und könnten von dem User in dem dreidimensionalen Stadtplan platziert werden.

Erwartete Vorkenntnisse

3D-Modellierung, AR-Frameworks, mobile-App-Entwicklung

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/entwicklung_eines_mobilen_ar-prototyps_fuer_gamifizierte_innenstadt-touren_zu_regensburger_kulturbauten?rev=1630938082

Last update: 06.09.2021 14:21

