

Augmented Television

Der Begriff Augmented Reality (AR) wird immer öfter gebraucht und die Technologie dahinter wird stets populärer. Es handelt sich dabei um eine Technologie, die die echte Welt mit Computer generierten Modellen erweitern soll. Diese Technologie kann in unterschiedlichen Bereichen eingesetzt werden zum Beispiel in der Medizin oder im Television. Die Arbeit untersuchte den Einsatz von Augmented Reality im Televisionsbereich.

Es wurden unterschiedliche Use Cases für die Implementierung ermittelt. Für einen davon wurde ein funktionstüchtiger Prototyp entwickelt. Für die Ermittlung der Use Cases wurde der Stand der Technik sowie bereits vorhandene Einsätze analysiert. Der Prototyp wurde mit dem Unity AR Foundation und agil nach dem Scrum-Prinzip entwickelt. Bei der Programmierung mussten diverse Problemstellungen bewältigt werden: Zum einen die Synchronisation mit dem Television, zum anderen die Interaktion von AR bestmöglich einzusetzen. Das Ergebnis der Arbeit ist eine Liste von möglichen Use Cases sowie ein Prototyp, der eingesetzt werden kann. Abschliessend wurden mögliche Ansätze zur Erweiterung des Prototypen diskutiert.



Diplomierende
Raphael Bühlmann
Daniel Lützel Schwab

Dozent
Philipp Ackermann



Ansicht der QuizPrototyp-App mit der
aktuellen Frage sowie einem
Antwort-Objekt