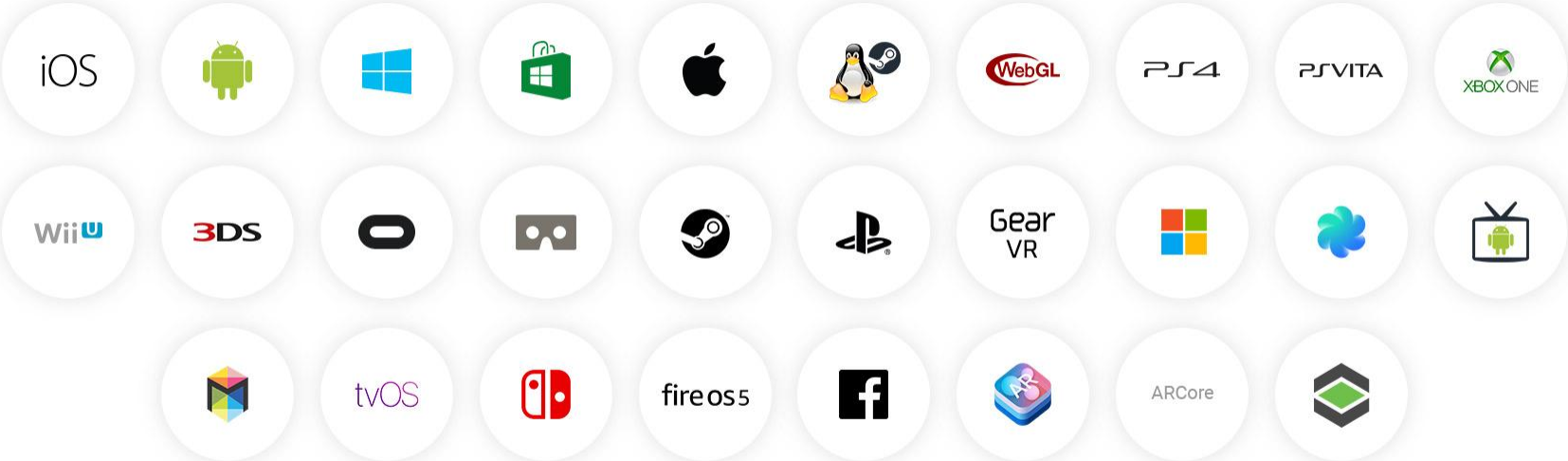
AR-CAMP
HOCHSCHULE ANHALT

Wochenplan

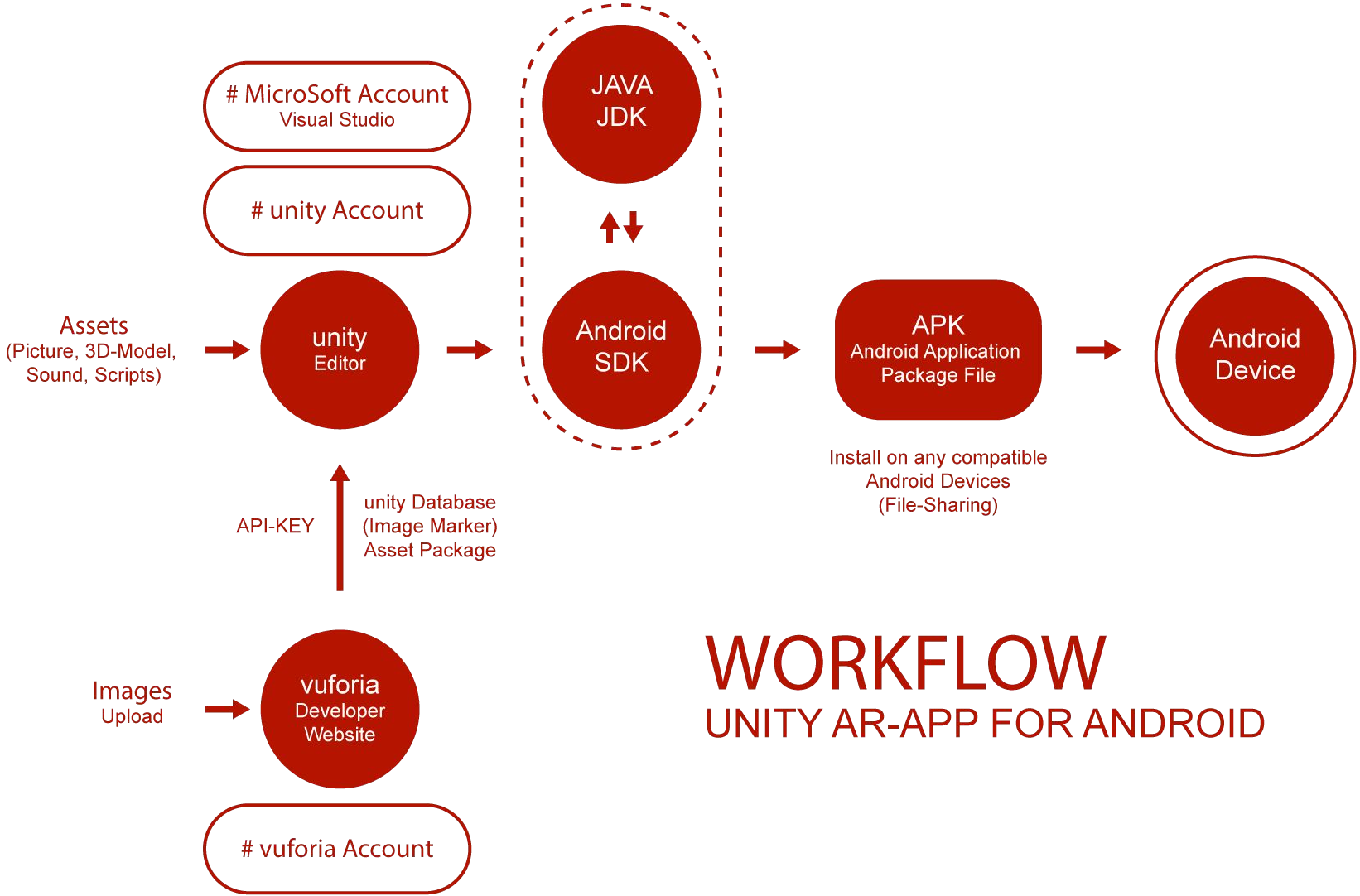
Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag
Begrüßung	Unity + Vuforia Workflow	Konzeption / Umsetzung	Umsetzung
Innovationswerkstatt	Android App		Abgabe Ergebnisse
Rundgang	Konzeption / Umsetzung	Umsetzung	**Präsentation**
Einführung AR			Abreise
Einführung Unity			
Abendprogramm	Abendprogramm	Abendprogramm	

unity

Plattformunterstützung unity



Augmented Reality App für Android



WORKFLOW

UNITY AR-APP FOR ANDROID

Mathias Jüsche . 2018

AR-Camp Zielsetzung

AR-CAMP
HOCHSCHULE
ANHALT

Umsetzung einer AR-Anwendung

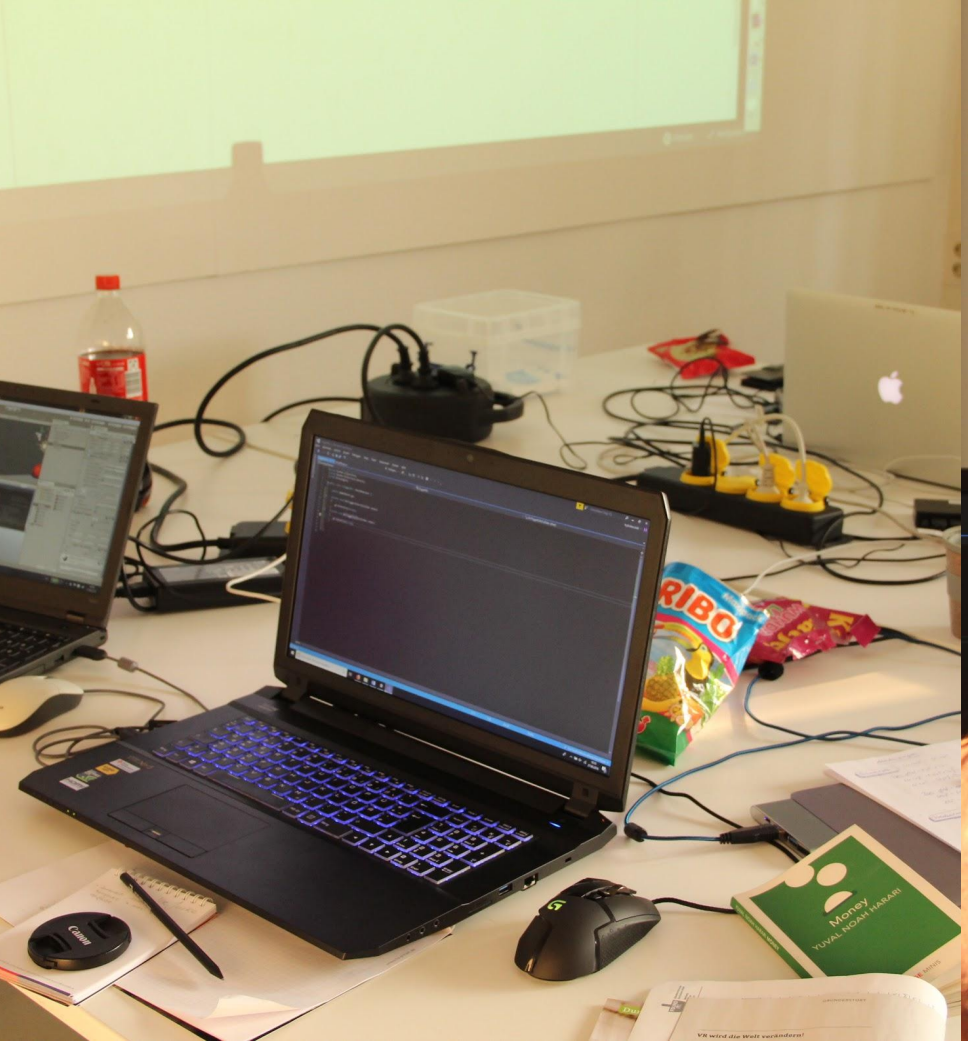
- Erarbeiten einer Android-AR-Anwendung in Unity
- Einsatz von Vuforia Image Targets

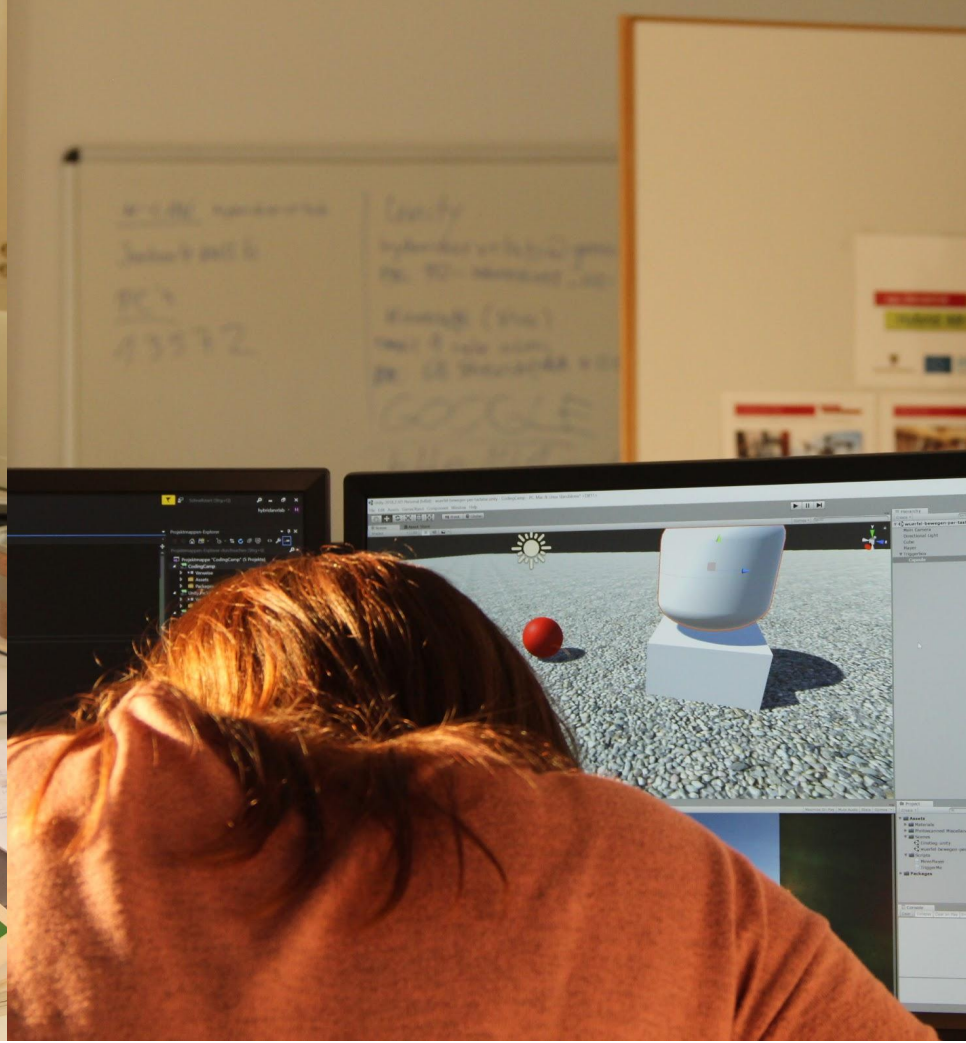
Erweiterung (gedruckter) statischer Inhalte

- zusätzliches Bildmaterial
- Anzeigen von Videomaterial
- Integration von 3D-Objekten
- Einbinden von Animationen
- Interaktion

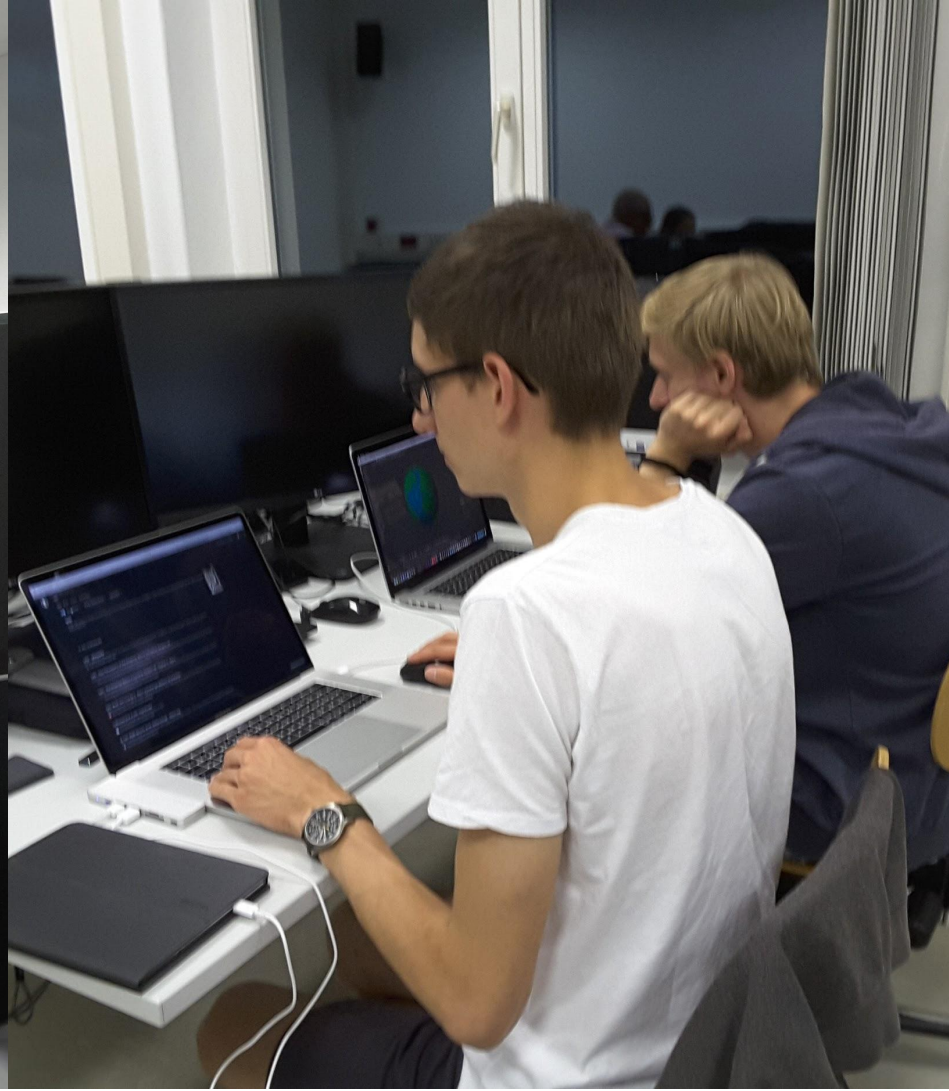
Gestaltung App und Interface

- Icon und UI-Elemente
- Splash Screen (Startbildschirm)
- Credits





AR-CAMP
HOCHSCHULE
ANHALT



AR-CAMP
HOCHSCHULE
ANHALT

AR-CAMP
HOCHSCHULE
ANHALT

Teilnehmer_innen

Katharina Schmidt
Sven Manthey
Clemens Emmerling
Johannes Jakob
Dirk Queck
Christian Kirchner
Jakob Emmerling
Georg Dörge
Andrea Hirschel
Nick Kczor
Melanie Schreier
Jens Podlasly

Projektbetreuung

Susanne Raabe
Mathias Jüsche
Matthias Lipeck

AR-CAMP
HOCHSCHULE
ANHALT