AR-CAMP
HOCHSCHULE ANHALT

AR-CAMP
HOCHSCHULE ANHALT

Wochenplan

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

Augmented Reality App für Android

AR-Camp Zielsetzung

AR-CAMP
HOCHSCHULE
ANHALT

Umsetzung eines AR-Anwendung

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

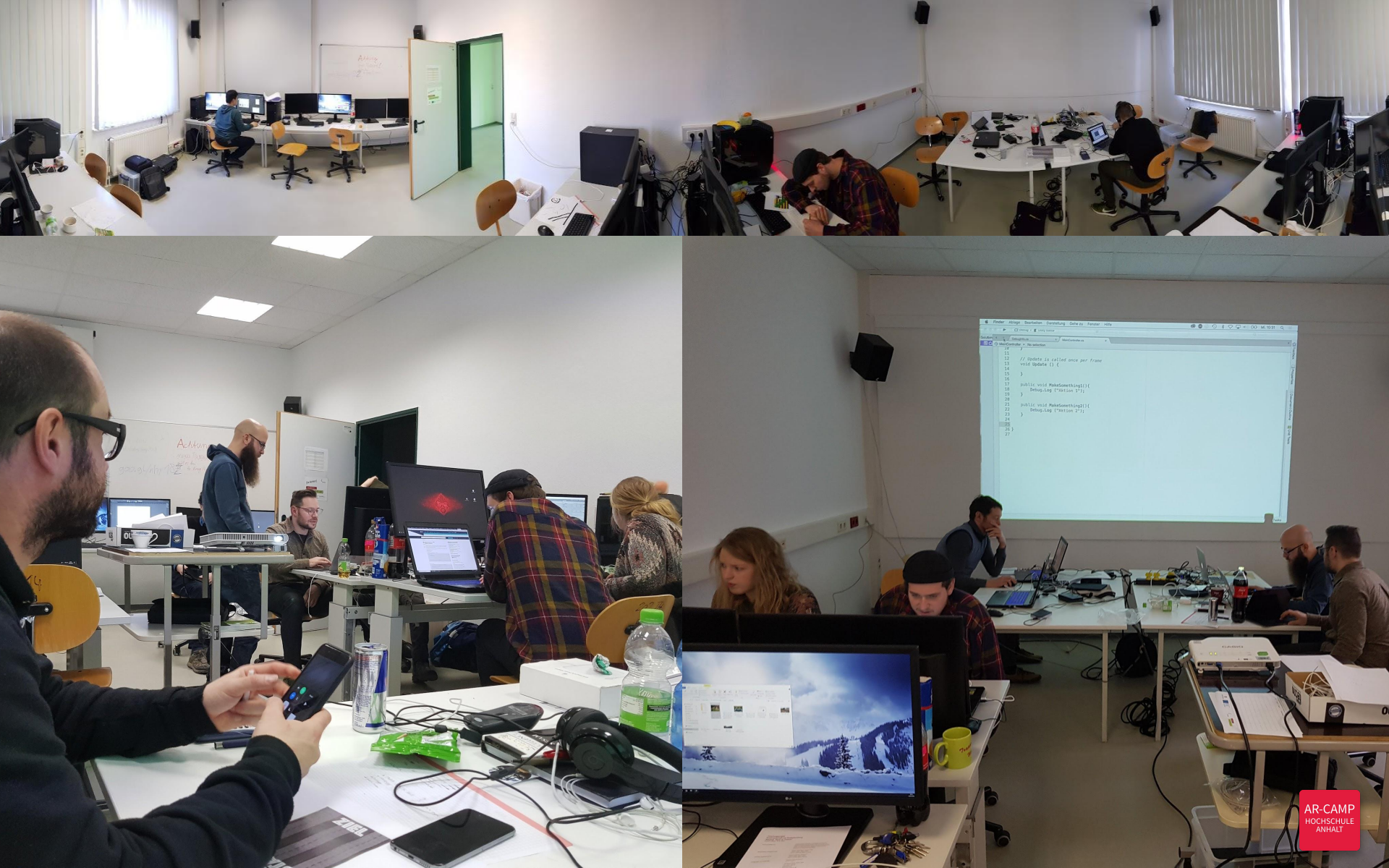
Erweiterung (gedruckter) statischer Inhalte

- 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

AR-CAMP
HOCHSCHULE
ANHALT

AR-CAMP
HOCHSCHULE
ANHALT

Erste Hilfe
Auffinden einer Person
PASTA KÄSE

chule Anhalt
us Dessau

finish
COMBINO
COMBINO
Croissants
Coca-Cola
AR-CAMP
HOCHSCHULE
ANHALT

Foto Sam Sanchez - Dokuteam HSA

AR-CAMP
HOCHSCHULE
ANHALT

Projektbetreuung

Susanne Raabe
Mathias Jüsche
Matthias Lipeck

Teilnehmer_innen

Chris Busch
Mathias Feimer
Veronika Kaiping
Michael Klass
Daeyong Kim
Rene Krug
Christopher Mueller
Luise Oppelt
Dirk Queck
Nicole Queitzsch

AR-CAMP
HOCHSCHULE
ANHALT