

SmART Library

–

**Konzeption einer Augmented
Reality App für Bibliotheken**

mylibr[AR]y

Linda Freyberg und Sabine Wolf, Projekt mylibrARy, FH Potsdam

1. Titel SmARte Bibliothek
Gliederung/Einführung

AR im Bildung
(z.B. Kids interactive)

AR: Vorführung App
Medio?

1. Augmented Reality in Kultur und Bildung

2. Projekt mylibrARy

- Demo mylibrARy-App

Feldnoten zum Projekt
- Projektpartner (Neuer)
Forschungsbildung
Seminar

3. Lokaler Einsatz von AR in Bibliotheken

4. Ausblick: SmARte Bibliotheken

R = Gaming

Locale App: Leitsystem
Bibliotheksführung
- Prüfer / Rally vor Ort (Gaming)

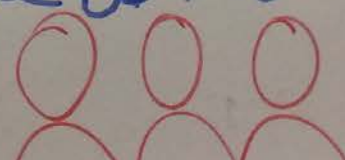
Technik
metrio
iDance
QR-
Trac...

SmARte Bibliotheken
#VüPomZOR
anmelden

Zielgruppe: Bibliotheks- und Inform...

1. Deutschsprachige Bibliothekare DB + W B

3.



BBC
EARTH



AR im Kulturbereich

- Bibliotheken
- Archive, Museen

AD in der Bildung



Projekt mylibrARy



mylibr[AR]y

FH Potsdam: Wissenschaftlicher Input

These: Visuelle und semantische Kontextualisierung führt zu neuen Informationen und somit zu Wissen.

Konzeption der App: Kontextrelevante Informationen

Durchführung von drei Benutzerstudien

Verbundapp <-> Lokaler Einsatz



Einsatz von AR in (Ihren) Bibliotheken?



Bibliothek in Berlin-Steglitz

The image shows a modern, multi-level library interior. The space is characterized by a high, vaulted ceiling with a complex structure of dark metal beams and large glass panels, allowing natural light to filter through. Numerous white, conical pendant lights are suspended from the ceiling. The floor is made of light-colored wood. In the foreground and middle ground, several people are seated at long, dark wooden tables, engaged in reading or study. To the right, there are bookshelves and display cases filled with books and materials. The overall atmosphere is bright, open, and contemporary.

Ist das noch eine Bibliothek?

"Library Concept Center" in Delft (Foto: Hobohm)

#VisDom

2016

#VisDom 2016 am 27. & 28. Mai in Potsdam

29.02.2016: Deadline Call for Papers und Beginn
Anmeldung

Kontakt: visdom@fh-potsdam.de

Mehr Infos: mylibrary.fh-potsdam.de

 [@mylibrARy](https://twitter.com/mylibrARy)@mylibrARy_FHP

Quellen

- AR im Museum <http://culture-to-go.com/mediathek/augmented-reality-im-museum/#M002>
- iBeacon-Abb. : carcocollective.com
- Living Archives <http://livingarchives.mah.se/about/>
- Oldenburg, Ray: The Great Good Place. Da Capo Press, 1999.
- Orangeleaf <http://www.orangeleaf.com/museums-archives-history/heritagear/>
- SCARLET - AR at JISC <https://teamsscarlet.wordpress.com/about/>
- Screenshot Eisbär: <http://playmear.com>
- Screenshot Hololens-Student Microsoft HoloLens: Partner Spotlight with Case Western Reserve University entnommen dem Video auf YouTube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=SKpKlh1-en0&feature=youtu.be>
- Social Augmented Learning: <http://www.social-augmented-learning.de/>
- Timetraveler: <https://www.youtube.com/watch?v=CY9f6UJZlmM>.