

Mit Augmented Reality in die Bibliothek der Zukunft?!

Linda Treude und Sabine Wolf, Projekt
mylibrARy, FH Potsdam

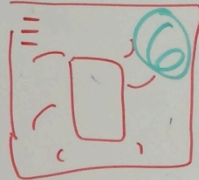
Mit AR in die Bib der Zukunft?

Was - Inhalte

Übergang
→ Idee App

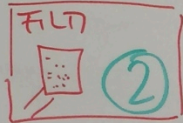
Ziel

Projektvorbereitung (Eckdaten)



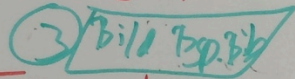
→ für die ganze
Vorband, einfaches Handling

WAS IST AR?

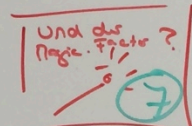


Innovation

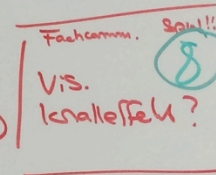
WAS IST AR FÜR BIBL?



BSP. Einsatz

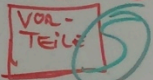


wow-Faktor



Gaming-Faktor
Visuell ansprechend
Sympathisch (Local & ...)
- Mehrwert

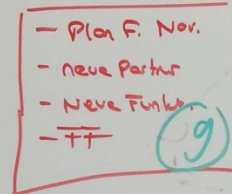
Vorteile?



f. Nutzer? + Bibe + Bortand
↓ keine Nutzer

↳ Zugänglichkeit & persönliche +
Sichtbar machen
↳ haptischer & visueller
Verständnis

Hype vs.
Bibliotek



↳ Möglichkeit

lokaler Ein

- Webmod Ask
Abkürzen die Vier

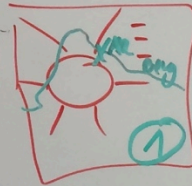
Ausblick -

- offen für neue P

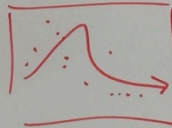
- Kontakt W do

- Blogs ...

Iremdreport - Bezug New Horizon 2014 (2.)



- Hype Cycle (1.)



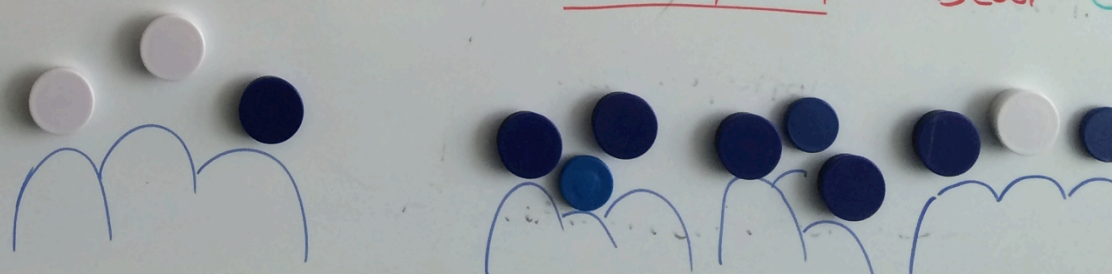
Avovadis?



Riding the
Wave


Arvsagen zur
Zukunft?!

Kundenorientierung! Innovative Einrichtung!
Neue Services!
Neue Kunden kommen in die Bib!



Was ist AR? – Die Pinguin-App





Internet of Things

Gamification

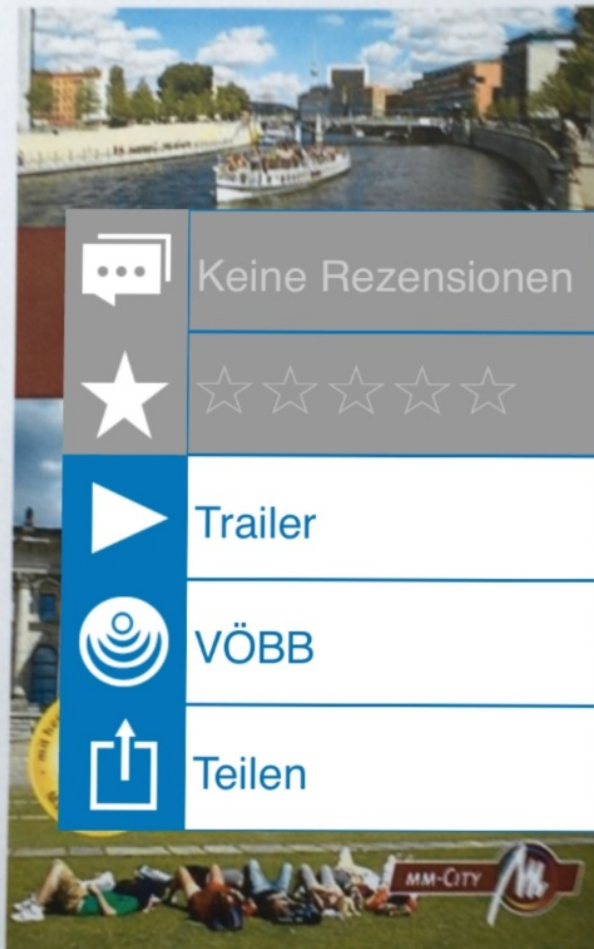
Augmented Reality

Cloud Computing

Brauch ich das?







Bewertungen/Rezensionen

Filmtrailer (Imdb)

Ähnliche Medien (OPAC)

Teilen (Facebook etc.)

Neuer Scan

Wissenschaftlicher Input

Konzeption der App: Kontextrelevante Informationen

These: Visuelle und semantische Aktualisierung führt zu neuen Informationen und somit zu WOW-EFFEKT

Durchführung von
Erste Studie: Online-Experiment mit rund 400 Teilnehmern.

Neue Funktionen:

- Friend-Finder
- Wikipediakategorien UND als
- Gaming-Faktor

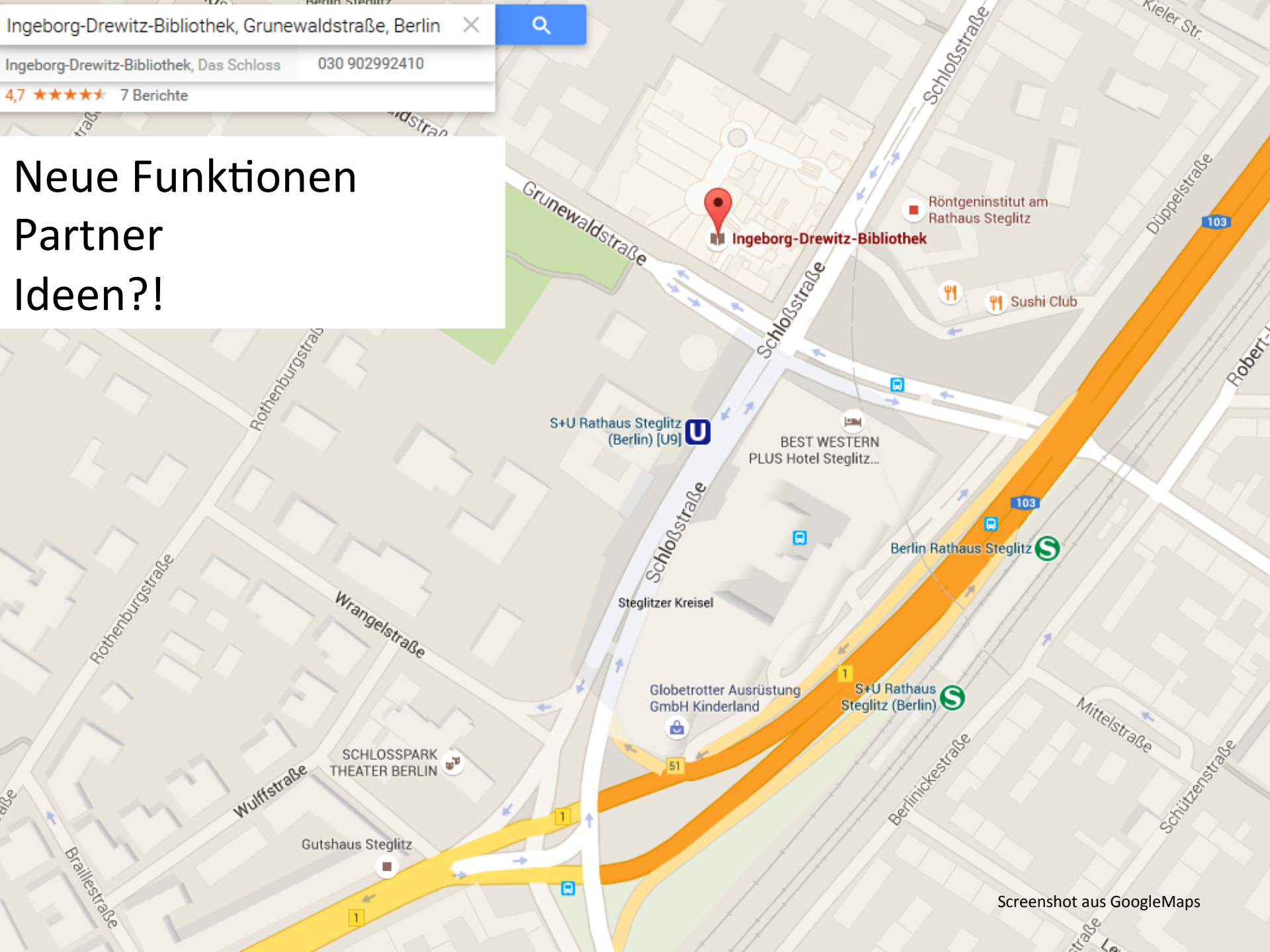
Ingeborg-Drewitz-Bibliothek, Grunewaldstraße, Berlin



Ingeborg-Drewitz-Bibliothek, Das Schloss 030 902992410

4,7 ★★★★★ 7 Berichte

Neue Funktionen Partner Ideen?!



Screenshot aus GoogleMaps

Vorteile AR in Bibliotheken

Generierung neuer
(technikaffiner) **Nutzer**

Etablierung der **Bibliothek**
als innovative Einrichtung

Attraktive Gestaltung von
Bibliotheksführungen und
Lehrmaterialien

Zeitgemäße
Präsentation und
Sichtbarmachung der
Medien

Verbindung des
haptischen und
virtuellen **Bestands**

Quellen

Azuma, R.T. (1997). A Survey of Augmented Reality. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, 4, (S. 355-385).

Bayerische Staatsbibliothek:

<http://www.bsb-muenchen.de/Ludwig-II-Auf-den-Spuren-des-Maerchenkoenigs.ludwig-app.0.html/>.

Gartner's (2014). Hype Cycle for Emerging Technologies:

<http://www.gartner.com/newsroom/id/2819918>.

NCSU Libraries (WolfWalk):

<http://www.lib.ncsu.edu/reports/wolfwalk>.

NMC Horizon Report (2015). Higher Education Edition:

<http://www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2015-higher-education-edition/>.

Forschungsprojekt 2016

sabine.wolf@fh-potsdam.de

treude@fh-potsdam.de

mylibrary.fh-potsdam.de

