

Mit Augmented Reality in die Bibliothek der Zukunft?!

Linda Freyberg und Sabine Wolf,
Projekt mylibrARy, FH Potsdam



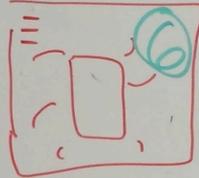
Mit AR in die Bib der Zukunft?

Was - Inhalte

Übergang
→ Idee App

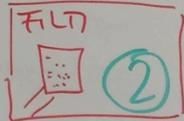
Ziel

Projektvorschlagung (Eckdaten)



→ für die ganze
Vorband, einfaches Handling

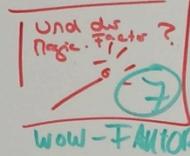
WAS IST AR?



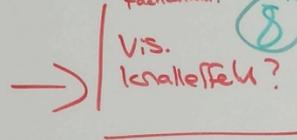
Innovation

WAS IST AR FÜR BIBL?

3 Bild Bsp. Bib



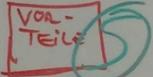
Wow-Faktor



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

Vorteile?

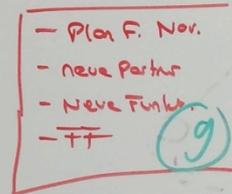
BSP. Einsatz



f. Nutzer? + Bibe + Bortand
↓ neue Nutzer

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

Hype vs. Bibliothek

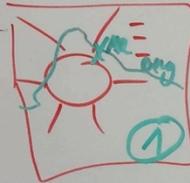


← Möglichkeit

lokale Ein

- Webmod Ask
Abfragen die Ver

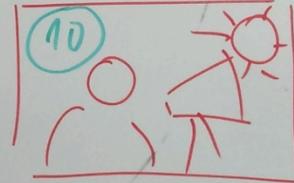
Iremdreport - Bezug New Horizon 2014 (2.)



- Hype Cycle (1.)



Avovadis?



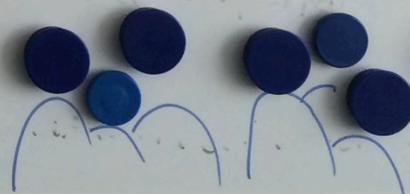
Ausblick -

- offen f neue P
- Kontakt w do
- Blogs

Riding the Wave

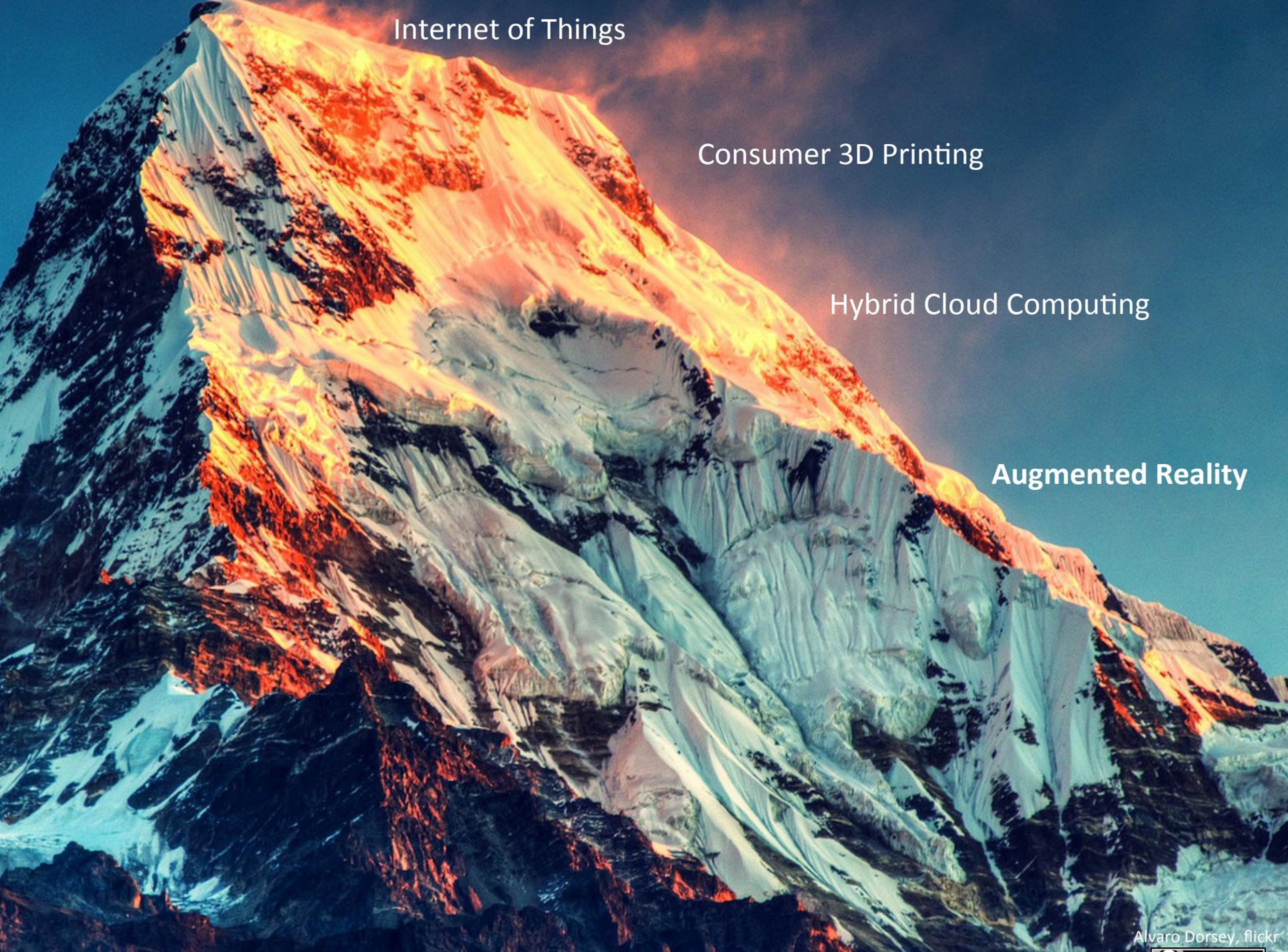
Kundenorientierung! Innovative Einrichtung!
Neue Services!
Neue Kunden kommen in die Bib!

Arvsagen zur
Zukunft?!



Was ist AR? – Die Pinguin-App





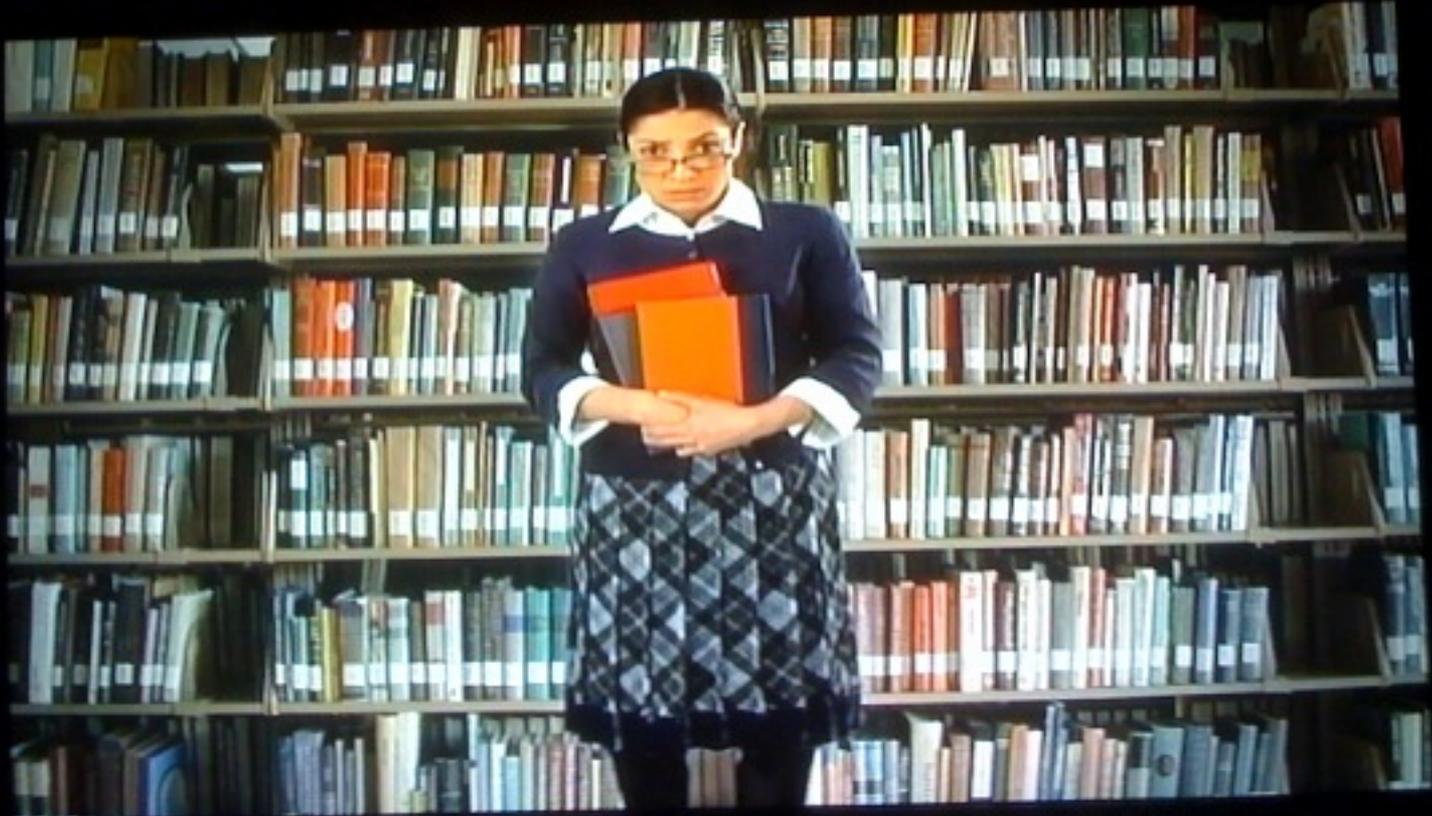
Internet of Things

Consumer 3D Printing

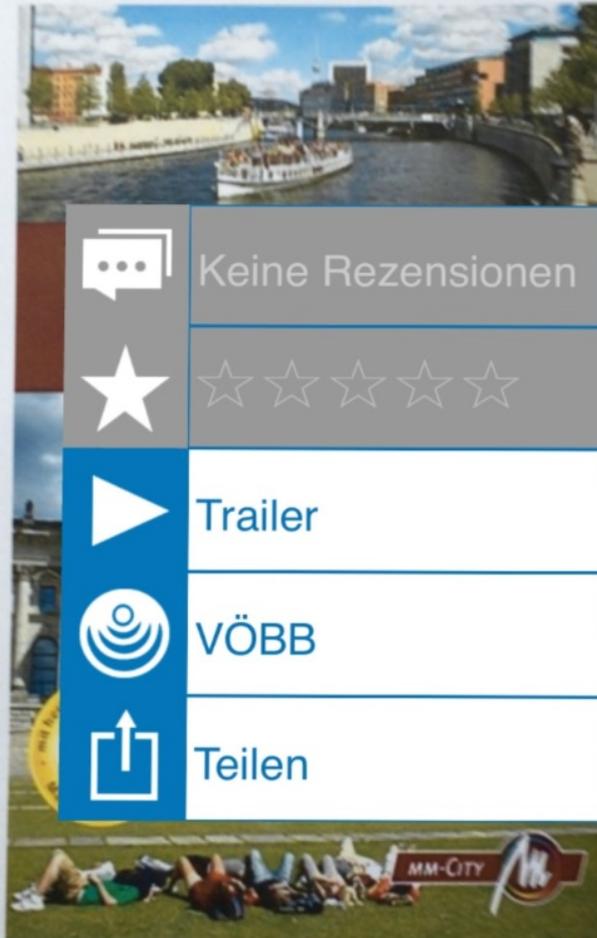
Hybrid Cloud Computing

Augmented Reality

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 Kontextualisierung führt zu neuen Informationen und somit zu Wissen.

Durchführung von drei Benutzerstudien:

Erste Studie: Online-Befragung der Fachcommunity mit rund 400 Teilnehmern.

Neue Funktionen:

- Friend-Finder
- Wikipediakategorien mittels GND als Identifier
- Gaming-Faktor

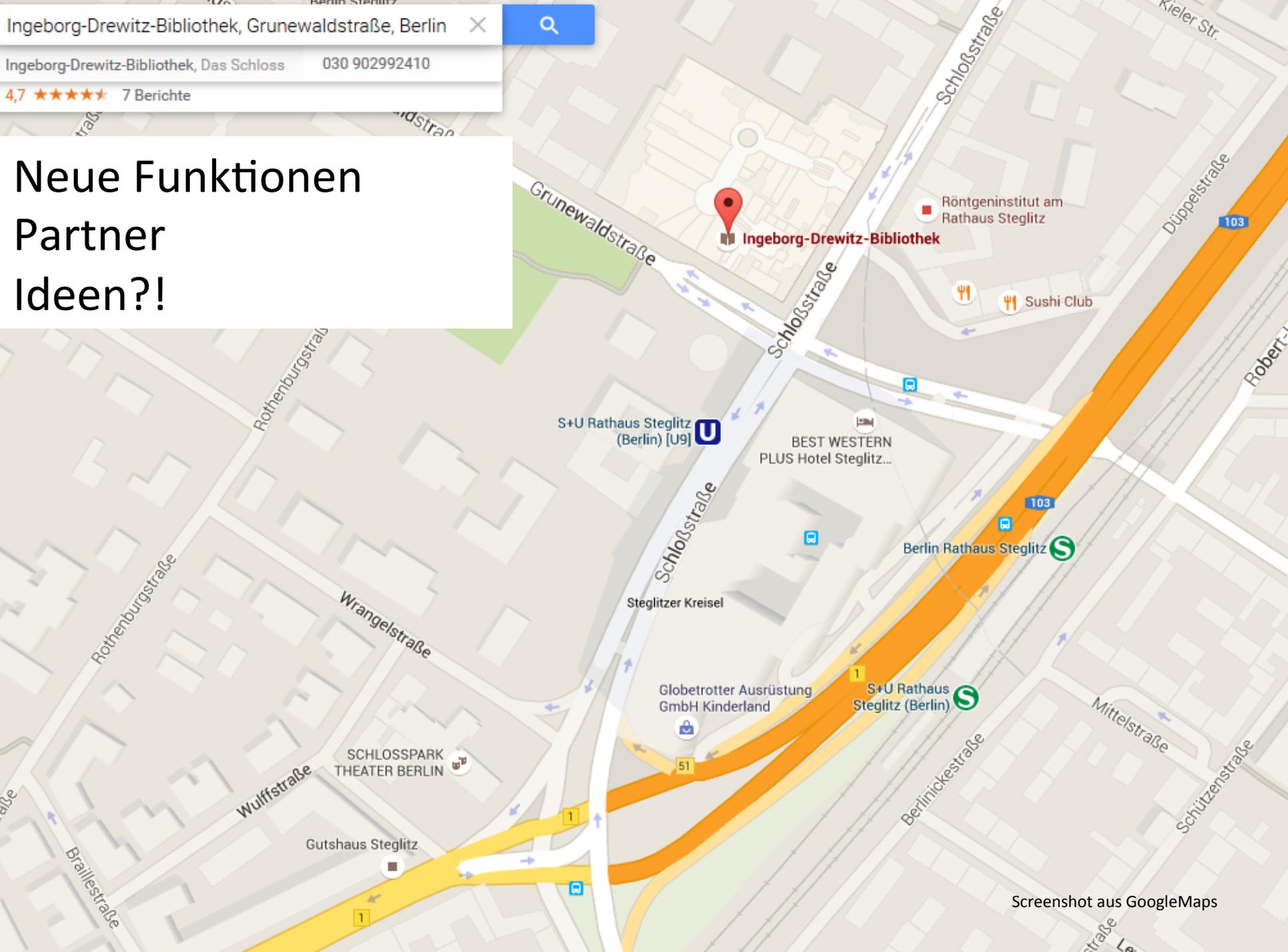
Ingeborg-Drewitz-Bibliothek, Grunewaldstraße, Berlin



Ingeborg-Drewitz-Bibliothek, Das Schloss 030 902992410

4,7 ★★★★★ 7 Berichte

Neue Funktionen Partner Ideen?!



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 (2015). Hype Cycle for Emerging Technologies:

<http://thefuturesagency.com/wp-content/uploads/2015/08/emerging-tech-hc-600x400.png>.

NCSU Libraries (WolfWalk): <http://www.lib.ncsu.edu/reports/wolfwalk>.

NMC Horizon Report (2015). Library Edition:

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

Penguin NAVI. Sunshine Aquarium Tokyo:

https://www.youtube.com/watch?v=IK4-zPD_25UDEUT

Onlinequellen zuletzt geprüft am 21.09.2015

Ausblick:
#VisDom 2016

Kontakt

sabine.wolf@fh-potsdam.de
freyberg@fh-potsdam.de

Mehr Infos:
mylibrary.fh-potsdam.de

 mylibrARy@mylibrARy_FHP

