

Augmented Reality (AR) Experiences im Sport

Beschreibung:

Mittels Augmented Reality (AR) können digitale Inhalte im menschlichen Sichtfeld eingeblendet werden und dort durch Überlagerung der realen Welt zu neuen Erlebniswelten führen. AR findet derzeit in der Spiele- und Unterhaltungsbranche aber auch in anderen Anwendungskontexten Verbreitung.

Im Rahmen dieses Projektes werden Sie Ideen für die Verwendung von AR im Sport-Bereich entwickeln, konzeptionell und prototypisch umsetzen und evaluieren. Ziel dieser Konzepte könnte sein, sportliche Aktivitäten spannender, interessanter und unterhaltsamer zu machen und ggf. Menschen dazu zu bewegen (mehr) Sport zu treiben. Sie können AR aber auch nutzen, um sportsbezogene Informationen bereitzustellen und somit zu einer besseren Leistung in der jeweiligen Sportdisziplin beizutragen.

Der Begriff „Sport“ darf hierbei generell weit gefasst werden. Ihr Konzept kann sich auf Mannschaftssport oder Individualsport beziehen, Sie können Ausdauersport betrachten, Ballsportarten oder auch Kneipensport wie Billard oder Dart; selbst Schach ist eine Sportart – stellen Sie uns spannende neue Konzepte in der Sportart Ihrer Wahl vor!

Der Ablauf des Projekts wird sich in folgende Phasen gliedern:

- Kurze theoretische Einführung in das Thema
- Ideation-Phase: Entwickeln und Diskutieren Sie Ideen, sprechen Sie mit (potenziellen) Nutzenden, machen Sie sich mit den Möglichkeiten der Technologie vertraut
- Konzept-Entwicklung: Definieren Sie das Konzept der Anwendung, die Sie realisieren wollen und führen Sie eine kurze Evaluierung des Konzepts durch
- Entwicklung eines Prototyps: Setzen Sie Ihre Idee in Unity auf der AR-Brille „HoloLens 2“ um
- Evaluierung des Prototyps: Führen Sie eine Studie durch, in der Sie den Prototypen evaluieren

Teilnahmevoraussetzungen:

Sie sollten Spaß und Interesse am Themenfeld AR haben. Spezifische Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Sie sollten keine Scheu haben, sich in Unity (Software zur Erstellung von 3D-Grafik-Anwendungen für AR) einzuarbeiten.

Anzahl Teilnehmende:

Max. 8 Studierende aus Komedia oder Angewandte Informatik