



Augmented Reality (AR)



Auch in der Augmented – also erweiterten – Reality verschmelzen Realität und Virtualität miteinander. Hier werden virtuelle Elemente in die reale Umgebung projiziert. Möglich wird das über ein Smartphone oder Tablet und eine AR-App.

Die Kamera erfasst die Umgebung und stellt sie auf dem Bildschirm dar. Die App legt dann Grafiken, Texte oder animierte Elemente über das reale Bild. Statt dem Smartphone können aber auch spezielle AR-Brillen zum Einsatz kommen – hier werden die virtuellen Elemente auf die halbtransparenten Brillengläser projiziert.

Genau wie bei VR reagiert auch bei AR die Anwendung auf die Bewegungen des Nutzers – erfasst durch die Bewegungssensoren im Smartphone oder der Datenbrille. So kann z.B. eine eingeblendete Maschine umrundet und so von allen Seiten betrachtet werden.

Bekanntestes Beispiel für Augmented Reality ist das Spiel „Pokémon Go“, das 2016 einen Riesenhype ausgelöst hat. Im E-Learning fördern AR-Anwendungen durch die interaktive Auseinandersetzung mit den Inhalten den Lernerfolg, vor allem, wenn es um räumliche Daten geht. Zudem bieten sich solche Szenarien in Echtzeit an, wenn es bspw. zur Störung an einer Maschine kommt und Zusatzinformationen direkt benötigt werden.

Lernmethoden

- Individuelles Lernen
- Formales Lernen
- Exploratives Lernen

Multimedialität
(enthaltene Medien)

- Text
- Audio
- Video
- Bild
- Animation

Häufigkeit von Interaktion

Ziel der Interaktionen

- Spielerisches Auseinandersetzen mit den Inhalten

Größe der Zielgruppe

Medienaffinität der Zielgruppe

Häufige Einsatzzwecke

- Zum Bedienen einer jungen und technologieaffinen Zielgruppe

Lerndauer

5 bis 20 Minuten

Produktionszeit

1 bis 3 Monate

Themenfelder

Regulatorische Themen					
Prozesse/Software					
Fachwissen					
(Soft) Skills/Verhalten					
Transformation/Change					

Didaktischer Anspruch
(an Erstellenden)

Kosten