

insideAR

The Augmented Reality Magazine

No. 2 | Fall 2012

Augmented
Reality &

PRINT

Erleben Sie die Welt der Augmented Reality in diesem Magazin

Augmented Reality ist eines der Buzz-Wörter der letzten Jahre im Print- und Marketingumfeld – was steckt wirklich dahinter?

Augmented Reality (AR) ist eine Technologie, die erstmals in den 80iger Jahren in Forschungslaboren entwickelt wurde und die Verknüpfung von digitalen Inhalten und der realen Umgebung beschreibt. Seitdem hat sich viel getan und die Technologie ist aus den Forschungslaboren heraus in die Hände der Endnutzer gelangt.

Das renommierte Marktforschungsunternehmen Gartner bezeichnet Augmented Reality als eine der Top 10 strategischen IT-Technologien unserer Zeit. Juniper Research geht noch einen Schritt weiter und prognostiziert für die AR-Branche einen Gesamtumsatz von 1,5 Milliarden US Dollar bis 2015.

Aber Augmented Reality ist mehr als das. Ein neues Zeitalter bricht an. Die virtuelle und die reale Welt werden Eins. Dank der Augmented Reality Technologie können wir Informationen genau dort erhalten und erleben, wo sie Sinn machen und wir

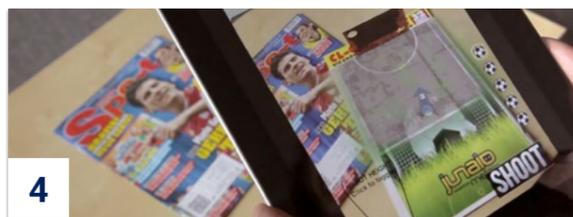
sie am besten verstehen. Augmented Reality ist das User-Interface der Zukunft.

- Allerdings beantwortet auch das noch nicht,
- Wo und wie kann man diese Technologie einsetzen?
 - Wie erstellt man eigene Anwendungen?
 - Was bringt mir der Einsatz dieser Technologie als Unternehmen?
 - Was bringt es meinen Kunden oder Lesern?

In dieser Ausgabe des insideAR Magazins finden Sie Antworten auf genau diese Fragen. Erleben Sie Live-Beispiele, lesen Sie Erfahrungsberichte von Kunden und bekommen Sie Tipps und Tricks von unseren Profis.

Tauchen Sie ein in die Welt der Augmented Reality und erfahren Sie, wie auch Sie diese spannende Technologie gewinnbringend und effizient nutzen können.

~ Thomas Alt, CEO metaio GmbH



Der neue metaio Creator

Der metaio Creator ist das ideale Werkzeug um Ihre Printprodukte per AR Technologie mit digitalen Inhalten zu verknüpfen.



AR in der Praxis

Ein Experte im Gespräch, Guiseppa Zampella von metaio gibt Einblicke in die Herausforderungen und Erfolgsfaktoren einer AR-Projektumsetzung.



insideAR Staff

Editor: Daniel Gelder
Creative Director: Christopher Zak
Communications Director: Trak Lord
Copy Editors: Matthias Greiner, Nikoleta Notova
Design and Layouts: Maria Barrena

metaio

Infanteriestrasse 19, Haus 4B
 80797 München, Germany
 +49 89 5480 198 0

375 Alabama Street
 San Francisco, CA 94110
 +1 415 814 3376

Augmented Reality und Print

Eine einzigartige und crossmediale Verbindung zwischen gedruckten und digitalen Medien, Informationen in den eigenen Händen halten und interaktiv erleben, ein völlig neues User-Interface um das Internet direkt in der Realität darzustellen – all das und mehr ermöglicht die Kombination aus AR und Print!

News

metaio präsentiert das neue
Augmented Reality Tool für die Verlagswelt 3

Cover Story

Augmented Reality und Print 4

Produkt-Highlights

Die neue metaio Creator Software 6

AR in der Praxis

Aus der Praxis-Herausforderungen
und Erfolgsfaktoren 7

Best Practice

COVER Magazin Augmented Shopping 9

PROFIFOTO und FOTOHITS 10

RE'FLEKT Racecar 10

Welt der Wunder SmartView 11

metaio präsentiert das neue Augmented Reality Tool für die Verlagswelt

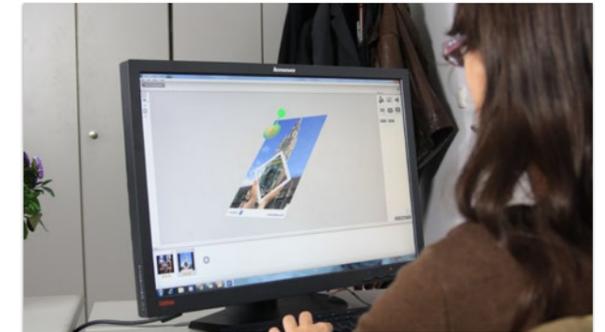
MÜNCHEN / SAN FRANCISCO, 31. Oktober 2012: metaio, weltweit führender Anbieter von Augmented Reality (AR)-Software, veröffentlicht heute die neueste Version des metaio Creator, der einzigen kommerziell nutzbaren Desktop-Autoren-Software im Bereich Augmented Reality.

“Verlage und Design-Profis sind nicht unbedingt auch Experten im Bereich Augmented Reality”, sagte Peter Meier, CTO von metaio. “Die Creator Software macht es einfacher, Augmented Reality Anwendungen zu erstellen, und den Umfang der verfügbaren Inhalte schnell nach oben zu skalieren.

Der metaio Creator ist ein revolutionäres Produkt, das es nahezu jedem ermöglicht, reale Printmedien mit Webseiten, Videos, 3D-Modellen, Grafiken oder anderen digitalen Inhalten zu verknüpfen. Die Software verwendet dabei die aktuellste Bilderkennung-, Visual Search- und Augmented Reality Technologie von metaio.

Die neueste Version des metaio Creator beinhaltet eine optimierte Benutzeroberfläche, die es Redakteuren und Kreativen ermöglicht, ihr Augmented Reality Szenario einfach per Drag & Drop oder Point & Click zu erstellen – und das alles in nur wenigen Minuten.

Der metaio Creator unterstützt alle Ebenen der metaio Augmented Reality-Plattform und ermöglicht es so, erstellte Szenarien direkt in native Android oder iOS Applikationen und/oder die Cloud basierte junaio Plattform zu exportieren. Dank .fbx Converter unterstützt der metaio Creator alle gängigen Autodesk 3D-Formate und vereinfacht so die Integration in bestehende Produktionsprozesse.



Verlage, Agenturen und Marken weltweit nutzen bereits den metaio Creator und die metaio Plattform zur Erstellung ihrer Augmented Reality Anwendungen. Im Jahr 2012 wurden über 300 Millionen Magazin-, Zeitschriften- und Katalogexemplare unter Anwendung der metaio Plattform mit digitalen Inhalten verknüpft – viele davon aus dem Hause der Bauer Media Group.

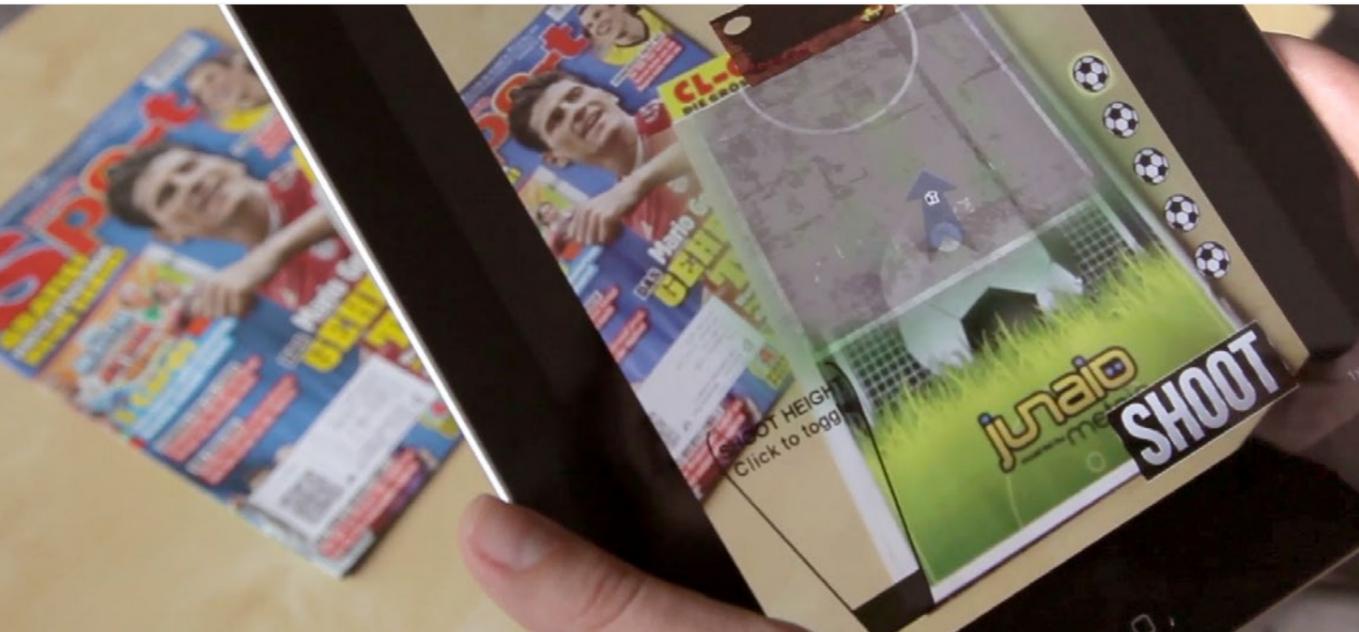
“Für die Bauer Media Group ist Augmented Reality die optimale Verbindung zwischen Print und Digital”, sagte Andreas Fuhlich, Director of Advertising bei der Bauer Media Group Deutschland. “Unsere Leser lieben den zusätzlichen, redaktionellen Inhalt und unsere Geschäftskunden können neue Innovationen in der Werbung testen – deshalb sind wir von der metaio Creator Software sehr begeistert”

- Die neueste Version des metaio Creator kann seit dem 1.11.2012 unter: www.metaio.com/products/creator heruntergeladen werden.
- Testen Sie die kostenlose Demo-Version, die Vollversion kostet einmalig 495.- €.
- Verfügbar für Windows PC. Eine OSX-Version ist für Dezember 2012 geplant.

###

Über metaio:

Als weltweit führendes Augmented-Reality-Unternehmen entwickelt metaio Softwareprodukte für visuell interaktive Lösungen zwischen der virtuellen und der realen Welt. Die Nutzung dieser innovativen Softwarepakete erlaubt eine nahtlose Integration von 3D-Animationen in live-Videostreams oder Kamerabilder der Nutzerumgebung. Gegründet Februar 2003 beschäftigt metaio heute mehr als 85 Mitarbeiter an zwei Standorten. Der Firmensitz befindet sich in München, und die Tochtergesellschaft metaio Inc. ist in San Francisco, USA, angesiedelt. metaio hat inzwischen über 600 Projekte erfolgreich abgeschlossen bei mehr als 500 renommierten Kunden wie: BMW, Daimler, Siemens, Toyota, Volkswagen, Procter & Gamble, LEGO, ProSiebenSat.1, Bertelsmann, Axel Springer, Bauer Media, Gruner + Jahr und Burda. metaio ist auch der Hersteller von junaio, dem weltweit fortschrittlichsten AR-Browser, kostenlos verfügbar für Android und iOS. Weitere Informationen: metaio.com und junaio.com Augmented Reality und Print



Augmented Reality und Print

Was ist Augmented Reality?

Zu jedem realen Ort und Objekt existieren dank Amazon, Wikipedia, Google, Facebook und Co. digitale Informationen im Netz. Allerdings stehen uns diese Informationen unterwegs oft nur in Form einer Website, Karte oder Liste zur Verfügung, die auf dem Display eines Smartphones losgelöst vom realen Bezug angezeigt werden. Oft ist es daher noch recht umständlich, diese Informationen sinnvoll in einen Kontext mit der Realität zu bringen. Genau hier setzt die „Augmented Reality“ oder „erweiterte Realität“ an.

Diese neuartige Technologie ermöglicht es, digitale Informationen visuell direkt auf das relevante, reale Objekt oder einen bestimmten realen Ort zu projizieren. So werden Zusatzinformationen z.B. auf Produktverpackungen oder Anzeigen sichtbar. Zu dem werden Informationen zu Gebäuden, Shops oder Sehenswürdigkeiten angezeigt, wenn das Smartphone in die entsprechende Richtung gehalten wird. Damit wird Augmented Reality zu einer neuartigen Bedienoberfläche, die es ermöglicht das Internet in der realen Umwelt des Nutzers darzustellen. Der Zugriff auf digitale Informationen wird einfacher, intuitiver und verständlicher.

Zukünftig werden wir diese Informationen mit Datenbrillen oder sogar Kontaktlinsen angezeigt bekommen. Heutzutage wird dazu im Normalfall ein Smart Device (Smartphone, Tablet, etc.) ähnlich einer interaktiven Lupe auf das reale Objekt gerichtet.

Wie funktioniert das konkret?

Ein Leser hat beispielsweise ein Magazin vor sich liegen, in dem digitale Zusatzinformationen angekündigt werden. Um diese abzurufen, muss er lediglich die Augmented Reality App junaio starten. Dank der integrierten Augmented Reality-Technologie kann das Smart Device jetzt Bilder und Objekte im Kamerabild erkennen. Derzeit bieten z.B. in Deutschland Magazin-Titel wie AUTOBILD, BRAVO, COVER, TV MOVIE, TV SPIELFILM, WELT DER WUNDER und weitere regelmäßig digitale Zusatzinhalte an.

Beim Einsatz der Augmented Reality Technologie wird dabei nicht nur ähnlich eines QR-Codes ein Video oder eine Website aufgerufen und im Vollbild auf dem Smartphone angezeigt, sondern die digitalen Informationen werden mit der Realität „verknüpft“. So wird beispielsweise ein Fahrzeug auf der Anzeige eines Automobilherstellers sichtbar, das der Nutzer per Smartphone dreidimensional betrachten kann. Farben können gewechselt, verschiedene Konfigurationen und Funktionen einfach per Klick aufgerufen werden.

Der Nutzer muss also nur noch die Kamera seines Geräts auf eine der gekennzeichneten Seiten richten, um die digitalen Informationen anzuzeigen.

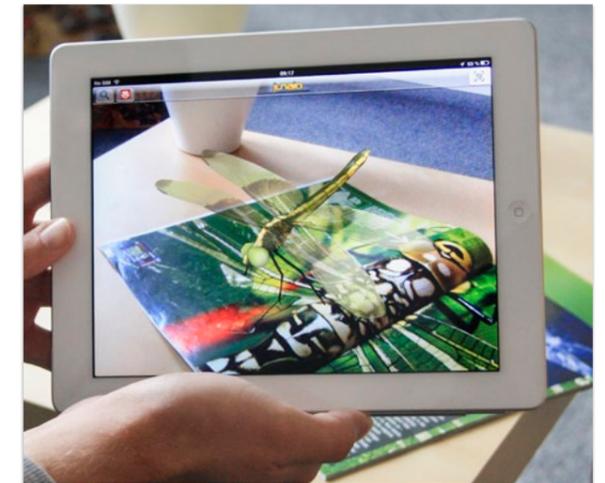
Woher kommen die digitalen Inhalte?

Die digitalen Inhalte stehen meist bereits im Internet zur Verfügung. Um diese auch per Augmented Reality Technologie nutzen zu können, waren bisher meist relativ aufwendige und komplizierte technische Schritte notwendig. Mittlerweile stehen aber Hilfsmittel zur Verfügung, die diesen Prozess deutlich vereinfachen. Mit der Software „metaio Creator“ ist das erstmals sogar auf rein grafischer Ebene per Mausklick möglich. Man wählt lediglich das zu erkennende Bild oder Objekt sowie die gewünschten digitalen Inhalte aus und bringt diese per Drag & Drop zusammen. Augmented Reality Szenarien können so mit ein wenig Übung in wenigen Minuten und ohne Programmierkenntnisse erstellt werden.

Dem Leser stehen dabei alle relevanten Informationen und Inhalte „auf einem Blick“ zur Verfügung, unabhängig ob in gedruckter oder digitaler Form

Wo liegt der Vorteil für den Verlag bzw. die Leser?

Digitale Medien erfreuen sich vor allem im Print-Umfeld zunehmender Beliebtheit. E-Books oder E-Mags, Live Ticker, Online Kataloge, Webshops, Videos und mehr verlängern heutzutage die Inhalte nahezu jedes Print-Produkts auch in die Online-Welt. Aber auch hier gibt es meist das Problem, dass diese Inhalte oft nicht aufeinander abgestimmt sind und eher parallel von einander existieren. In vielen Magazinen und Zeitungen werden mittlerweile Websites, Links oder QR-Codes abgedruckt. Um diese Informationen abzurufen, muss sich der Leser aber vom eigentlichen Print-Medium entfernen und in die Online-Welt eintauchen.



Augmented Reality bietet im Gegensatz dazu die Möglichkeit, die beiden Welten crossmedial zu verbinden. Dem Leser stehen dabei alle relevanten Informationen und Inhalte „auf einem Blick“ zur Verfügung, unabhängig ob in gedruckter oder digitaler Form. Zusätzlich kann je nach Bedarf das ideale Format individuell gewählt werden, seien es gedruckte Texte und Bilder, interaktive Grafiken, Videos, Audio oder komplexe 3D-Szenarien.

Leser können so die Vorteile der On- und Offline-Welt gemeinsam genießen und Informationen werden auf eine völlig neuartige Weise erlebbar gemacht.

Der neue metaio Creator 2.0

Der metaio Creator ist das ideale Werkzeug um Ihre Printprodukte per Augmented Reality Technologie mit digitalen Inhalten zu verknüpfen. Das Tool ist besonders anwenderfreundlich und ermöglicht es Ihnen ohne Programmierkenntnisse jede Art von Print mit digitalen Inhalten wie Bildern, Videos, 3D-Modellen oder Direktlinks zu Webseiten oder Webshops anzureichern und ist somit ideal für Verlage, Kreativagenturen und AR Fans. Wecken Sie die Neugier Ihrer Leser und faszinieren Sie die Welt mit Ihren eigenen innovativen Ideen!

Mehr über den metaio Creator gibt es ab Seite 6.

metaio Creator 2.0 Features

- Intuitives Interface und einfache Navigation per Drag & Drop
- Unterstützt alle gängigen Dateiformate um Bilder, Videos, 3D und Audiodateien verarbeiten zu können
- Einfaches veröffentlichen des erstellten Augmented Reality Szenarios in die junaio Augmented Reality Cloud.
- Automatische Statistik-Analyse des Szenarios via Google Analytics
- Keine Programmierkenntnisse notwendig

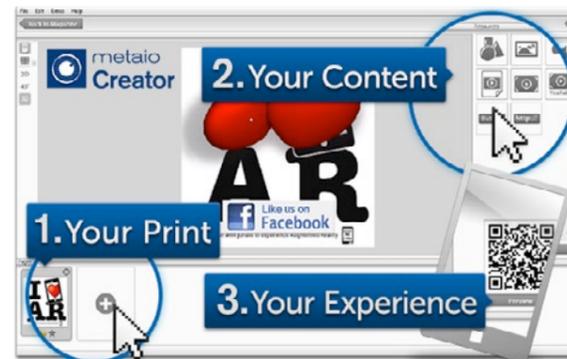


Augmented Reality in nur 3 Schritten

Die Erstellung von Augmented Reality Inhalten war bisher hauptsächlich Entwicklern und Programmierern vorbehalten. Dank neuer Autoren-Tools wie dem metaio Creator können jetzt auch Redakteure und Kreative eigene Ideen direkt umsetzen.

Ein übersichtliches User-Interface, intuitive Drag & Drop Funktionalität, ein automatisierter Import für alle gängigen Mediaformate sowie eine direkte Verbindung in die junaio AR Cloud ermöglichen es ein AR Szenario in nur 3 einfachen Schritten zu erstellen:

1. Upload der gewünschten Bilder für die Erkennung und der digitalen Inhalte (Videos/3D Modelle/Bilder/Buttons/Audiofiles) per Drag & Drop in den metaio Creator. Nahezu alle gängigen Standardformate können verwendet werden. Die Dateien werden automatisch für das Augmented Reality Szenario konvertiert und optimiert. Eine automatische Evaluation der Bilder hinsichtlich Eignung für die Bildererkennung wird während des Uploads durchgeführt.
2. Erstellung des gewünschten Szenarios mit wenigen Klicks. Per Drag & Drop werden digitale Elemente wie Buttons, Videos oder 3D Modelle auf das entsprechende Bild im Magazin gezogen. Die entsprechende Applikations-Logik wird automatisch erstellt.
3. Mit einem Klick kann das erstellte Szenario in der junaio Augmented Reality Cloud veröffentlicht und direkt getestet werden.



In einem weiteren Schritt und in Kombination mit der Software junaio Plugin kann das erstellte Szenario neben der junaio App auch direkt in einer eigenen mobilen Applikation aufgerufen werden.

metaio Creator 2.0 Features

- Intuitives Interface und einfache Navigation per Drag & Drop
- Unterstützt alle gängigen Dateiformate um Bilder, Videos, 3D und Audiodateien verarbeiten zu können
- Einfaches veröffentlichen des erstellten Augmented Reality Szenarios in die junaio Augmented Reality Cloud.
- Automatische Statistik-Analyse des Szenarios via Google Analytics
- Keine Programmierkenntnisse notwendig

Aus der Praxis – Herausforderungen und Erfolgsfaktoren

Die Augmented Reality Technologie ermöglicht es, digitale Medien mit realen Print Medien zu verknüpfen. Der User richtet die Kamera auf eine Seite in einem Magazin und kann dazu passende, digitale Inhalte erleben.

Der Leser bekommt so einerseits Zugang zu Informationen, die ihm in gedruckter Form nicht zur Verfügung stehen. Andererseits wissen wir aus Umfragen, dass diese Art der Information oft als Erlebnis gesehen wird. Der Wow-Effekt und eine emotionale Komponente spielen eine wichtige Rolle, der Nutzer kann die digitalen Zusatzinhalte direkt im Heft bzw. sogar „in den eigenen Händen“ erleben. Dies führt zu einer längeren und intensiveren Auseinandersetzung mit den Inhalten.

Allerdings ist der Einsatz der Augmented Reality Technologie sicherlich keine Gewähr, um die Aufmerksamkeit der Leser zu gewinnen oder sogar eine Steigerung der Auflage zu erzielen. Wie bei jedem anderen Medium müssen auch hier für einen erfolgreichen Einsatz eine Vielzahl verschiedener Komponenten bei der Konzeption wie auch der Projektumsetzung berücksichtigt werden.

So stellt vor allem die Kommunikation im Printmedium eine große Herausforderung dar. Augmented Reality hat gegenüber QR-Codes den großen Vorteil, dass man eben keinen Code mehr abdrucken muss. Allerdings muss der Leser aktiv darauf hingewiesen werden, dass er sein Smartphone auf eine der Seiten oder ein bestimmtes Bild richten soll. Vor allem der Einsatz von grafischen 1-2-3-Erklärungen oder „Scan“-Icons hat sich hier bewährt.

Des Weiteren sollte auch die Auswahl und Darstellung der digitalen Informationen mit Bedacht gewählt werden. Vor allem ist es wichtig bei der Auswahl der digitalen Inhalte auf echte Mehrwerte zu achten, wenn es darum geht, die Leser dauerhaft an die neue Technologie zu gewöhnen. Nicht jedes Video macht auf jedem Artikel Sinn, auch 3D Modelle werden irgendwann langweilig, wenn sie keinen wirklichen Zusatznutzen darstellen. Es sollte also genau überlegt werden, welche Informationen dem Leser bereits zur Verfügung stehen, welche fehlen und welche per Augmented Reality noch sinnvoll ergänzt werden können. Ideale Möglichkeiten bietet die Technologie im Bereich der



dynamischen, sehr schnelllebigen Informationen. So ist es möglich, aktuelle Themen oder Ereignisse auch nach Druckschluss oder sogar nach Verkauf noch redaktionell mit einzubinden.

Zu guter Letzt sollte man außerdem nicht vergessen, die Augmented Reality Funktionalität des Print-Mediums auch entsprechend zu kommunizieren. Videos, die Lust darauf machen, es selbst auszuprobieren oder die Aussicht auf exklusive Inhalte, die nur in Kombination mit dem Print Magazin abgerufen werden können. Auch Gewinnspiele werden erfahrungsgemäß sehr gut angenommen und helfen dabei den Nutzerstamm schnell zu vergrößern.

Seit ca. 2 Jahren ist eine sprunghafte Nachfrage nach Augmented Reality Anwendungen in Kombination mit Printmedien festzustellen. Viele Verlage und Firmen haben bereits erste Schritte mit dieser neuen Technologie unternommen. Natürlich gibt es noch Einschränkungen seitens der notwendigen (Medien-) Pipelines in den Unternehmen, seitens der beim Leser vorhandenen Hardware und auch im Bereich der Technologie selbst. Allerdings gibt es mittlerweile eine Vielzahl von Beispielen, die zeigen, wie der Einsatz von Augmented Reality in Kombination mit einem Printmedium heute schon funktionieren kann. Hinzu kommt, dass die Hürden, die heute vielleicht noch bestehen, dank der extrem schnellen Entwicklung im Technologieumfeld schon bald überwunden sein werden.

Giuseppe Zampella, bei metaio seit 2010 verantwortlich für Projektkonzeption und -umsetzung im Print- und Verlagsumfeld



IKEA Katalog 2012/2013 enthält Augmented Reality



Dank dem neuen IKEA Katalog landet Augmented Reality in allen Briefkästen. Mit weltweit 211 mio. Exemplaren ist der Ikea Katalog das bisher

prominenteste Beispiel einer erfolgreichen Augmented Reality- Print-Anwendung. IOS und Android Nutzer können mittels der kostenlosen IKEA Applikation 43 Seiten des 2012/2013 Katalogs mit interaktiven Inhalten erleben. Neben Videos über die Produktion der Möbel, Interviews mit den Produktdesignern, animierten 3D Möbelstücken, können die Kunden sogar per „AR-Röntgenblick“ einen Blick ins Innere der im Katalog abgebildeten Möbel werfen.

ISMAR 2012



November 5-8, 2012 • Atlanta, GA, USA
Auch dieses Jahr werden die aktuellsten Entwicklungen und technologischen Innovationen aus dem Bereich Mixed- und Augmented Reality auf der ISMAR (International Symposium on Mixed and Augmented Reality), einer der renommiertesten AR Konferenzen, vorgestellt. Die internationale Veranstaltung findet im Georgia Institute of Technology in Atlanta statt. Entwickler, Forscher, Wissenschaftler und Anwender aus allen Technologiebereichen treffen zusammen um über neue und faszinierende Konzepte sowie aktuelle Projekte zu diskutieren.

Mobile World Congress 2013



February 25-28, 2013 • Barcelona, Spain
Der Mobile World Congress (MWC) ist eine der bedeutendsten Leitmesse im Kalender der mobilen Branche und findet auch in 2013 wieder in der „Mobile World Capital“, Barcelona statt.
Nutzen Sie vor einer außergewöhnlichen Kulisse die Chance das mobile Ecosystem aus der Nähe kennenzulernen. Natürlich wird auch metaio vor Ort sein und die aktuellsten Trends und Entwicklungen aus dem Bereich Augmented Reality vorzustellen.

Treffen Sie das metaio Team im November!

VDZ Publishers Summit
8. – 9. November 2012, Berlin, Deutschland

Constellation's Connected Enterprise
9. – 11. November 2012, Monarch Beach, Californien, USA

W&V-Kongress
„The Power of Print“, 21. November 2012, München, Deutschland mit Keynote von metaio CEO, Thomas Alt



COVER Magazin Augmented Shopping

Das brandneue COVER Frauenmagazin (BUNTE Entertainment Verlag) ist bereits seit der ersten Ausgabe, die im September 2012 erschienen ist, mit interaktiven Inhalten erweitert. Diese können über den mobile Augmented Reality Browser junaio kostenlos abgerufen werden.

Sigrun von Einem, als Senior Product Manager in der Burda Intermedia Publishing verantwortlich u.a. für das Online Angebot von COVER, stellt die Augmented Reality Anwendung vor: „Nutzerinnen können Produkte, die im Heft vorgestellt werden, beispielsweise auf einem virtuellen Catwalk oder 360 Grad betrachten und ganz einfach mit nur einem Klick auf ihrem Smartphone einkaufen. Des Weiteren zeigen Videos einen Einblick hinter die Kulissen z.B. beim Interview einer bekannten Person, oder Backstage beim COVER Modeshooting.“ Das User-Feedback ist nach den ersten drei erschienenen Ausgaben laut von Frau von Einem dabei durchweg positiv.

Durch den Einsatz von AR im Magazin wird eine Verbindung zwischen Print und Online geschaffen, die die Leserin direkt vom Heft ins Internet zieht. Die vorgestellten Produkte kann der User zudem gleich kaufen - per App und Smartphone: COVER Augmented Shopping.



Natürlich gibt es neben der User-Experience auch andere relevante Aspekte für Verlage und eine Verlinkung zwischen Print und E-Commerce bzw. Online-Shopping stellt sicherlich eine spannende Entwicklung dar.



PROFIFOTO und FOTOHITS

Die Firma Conceptors GmbH setzte im Sommer 2012 für einen Kunden eine eindrucksvolle AR Produktpräsentation via junaio um.



Die GFW PhotoPublishing GmbH hat Ihren Anzeigenkunden, darunter einige Branchengrößen der Kameraindustrie, im Rahmen der photokina 2012 am Beispiel einer von uns modellierten SLR-Kamera eindrucksvoll demonstriert, wie AR in Zusammenspiel mit Werbeanzeigen in den Fotomagazinen des Verlags eingesetzt werden kann. Die Resonanz war sehr gut, acht Anzeigenkunden des Verlags haben konkretes Interesse bekundet. Es ist bereits geplant, in der Doppelausgabe der PROFIFOTO zum 1. Quartal 2013 mit Erscheinungsdatum 21. Dezember 2012, ein bis zwei mit AR angereicherte Werbeanzeigen zu präsentieren. Zunächst basierend auf junaio, später dann mit einer für das jeweilige Magazin gebrandeten App.

~ Michael Mathieu, Geschäftsführer Conceptors GmbH

RE`FLEKT Racecar

Die Firma RE`FLEKT GmbH aus München ist spezialisiert auf die Konzeption und Umsetzung von individuellen AR Anwendungen für Kunden. Im Rahmen einer Firmenpräsentation wurde eine Beispielanwendung im Augmented Reality

Browser junaio realisiert, bei der ein Rennauto dreidimensional erlebt werden kann. Der Nutzer kann das Fahrzeug von allen Seiten betrachten und zwischen verschiedenen Farben oder sogar kompletten Fahrzeugdesigns wählen.



Welt der Wunder SmartView

Unter dem Namen „Welt der Wunder SmartView“ bietet das Welt der Wunder Magazin (Bauer Media Group) bereits seit Juni 2011 Augmented Reality Inhalte regelmäßig in jeder Ausgabe an. Diese Inhalte können einerseits über die gleichnamige App (Android/iOS) wie auch über den Augmented Reality Browser junaio erlebt werden.

Die Redaktion von „Welt der Wunder“ hat ein Konzept entwickelt, bei dem Smartphone- und Heft-Nutzung miteinander verschmelzen. Mit Hilfe der kostenfreien AR-Applikation „Welt der Wunder SmartView“ können die 1,55 Mio. Welt der Wunder-Leser per Smartphone redaktionelle Zusatzinhalte abrufen. Neben Videos, 3D-Modellen, virtuellen Räumen und 360-Grad-Panoramen ist in jeder Ausgabe ein interaktives Wissens-Quiz digital abrufbar.

Wir setzen bewusst auf diese Zukunftstechnologie und nutzen Augmented Reality als Instrument zur Leser-Blatt-Bindung. Mit Welt der Wunder SmartView kombinieren wir die Qualitäten der Gattung Print mit den multimedialen Möglichkeiten, die Mobile bietet. Wir liefern unseren Lesern damit einen ganz besonderen Mehrwert und werten unser Printprodukt mit AR enorm auf.

SmartView hat eine unglaublich hohe Resonanz, die Leser sind begeistert und beschäftigen sich intensiv mit dem digitalen Content. Auch das Feedback unserer Marktpartner ist sehr positiv.

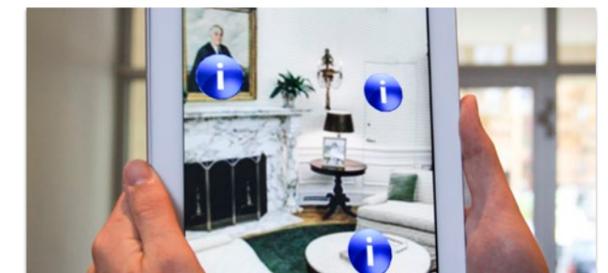
Unsere Anzeigenkunden können von den neuen Möglichkeiten profitieren, die SmartView bietet. Seit diesem Jahr ist es möglich, Augmented Reality-Elemente zusätzlich zu den Printanzeigen ganz regulär zu buchen – so können beispielsweise 3D-Modelle oder TV-Spots in Anzeigen integriert werden, außerdem können



Werbekunden als exklusiver Presenting-Partner von SmartView eingebunden werden.

Wir werden die Entwicklung von SmartView weiter vorantreiben. Dazu werden wir insbesondere Menge und Komplexität des digitalen Contents noch weiter steigern.

~ Sebastian Dankwart ist seit 2010 für Bauer tätig, seit August 2012 Anzeigenleiter für Welt der Wunder.



insideAR

The Augmented Reality Magazine
No. 2 | Fall 2012

Augmented Reality &

pRiNt

metaio

