

## Grobkonzept –Leistungsbeschreibung für die App-Agentur MicroMovie (Gröschke/Holte)

Entwicklung einer AR-basierten Anwendung mit Einbindung 3D-Objekte zur Vermittlung der Bücher (exemplarisch) im Rokokosaal

Die Anwendung soll kein separates Special-Feature sein, sondern in die Audiotour(en) integriert werden. Nach zwei Audiostopps gibt es also einen Wechsel in die AR-Anwendung. Dies betrifft die geplanten Stopps:

Materialität der Bücher >3 Bücher exemplarisch (eines davon ist in einer grauen Buchschachtel)

Aufstellung / Signaturen / Herkunft der Sammlungen >3 Bücher exemplarisch (eines davon ist in einer grauen Buchschachtel)

Optional kann ich über eine Filter-Funktion wählen:

- a) nur die Audiotour Flaneur / Kindertour / (Einfache Sprache?!)
- b) beides: Audiotour mit integrierter AR-Anwendung und 3D-Objekten. Das bedeutet: Audiotour, AR-Anwendung und 3D-Objekte (inkl. Vertiefungsaudios zu Büchern) wechseln sich ab.
- c) nur die AR-Anwendung mit 3D-Objekten (inkl. Vertiefungsaudios zu Büchern)

*Wenn ich die Tour in Audiodeskription starte oder wenn ich ein Nicht-AR-/3D-fähiges Smartphone habe, dann kann ich wählen zwischen:*

- a) Audiotour Flaneur/Audiodeskription*
- b) Audiotour Flaneur/Audiodeskription mit integrierten Audiostopps zu einzelnen Büchern*

Bevor ich erstmals in die Buch-Anwendung einsteige, soll es eine kurze Text-Info geben, was mich hier erwartet (Vertiefung zu einzelnen Büchern über AR-Suche, 3D-Objekt und Audio). Ich bekomme den Hinweis, dass ich die Bücher in AR aus dem Regal nehmen darf (aber nicht die Originale!). Außerdem soll die Benutzung des Tools erklärt werden. Ggf. kann dies durch einen Avatar (z.B. die Büste neben dem Regal) erfolgen. (Dieser Avatar könnte bereits Teil der Audiotour sein und als Storytelling-Protagonist etabliert sein.)

In Augmented Reality kann ich das per AR-Marker erkannte Buch aus dem Regal holen. Das animierte Buch sollte nicht zu schnell auf mich zufliegen, vllt. kann ich das Herausziehen auch durch meine Bewegung mit dem Smartphone steuern?

Dann schwebt das Buch als 3D-Objekt auf meinem Screen und ich kann es im geschlossenen Zustand von allen Seiten anschauen.

Optional kann ich mir auf dem 3D-Objekt die Übersetzung des Titels (falls auf Buchrücken vorhanden) in Deutsch und wichtige Begriffe mit Pfeil zur Beschreibung der Materialität des Einbands einblenden lassen (z.B. Buchschnitt, Bünde usw.).

In der 3D-Anwendung kann ich die Funktion „Blick ins Buch“ anwählen. Ich verlasse dazu den 3D-Modus und gelange in eine Galerieansicht mit Fotos (Scans der Vorderseite des Buches, Vorsatzblatt und Titelblatt und wenige (~5) ausgewählte Seiten des Buches).

In der 3D-Anwendung kann ich außerdem ein kurzes Audio (<1min) zum Buch anwählen, das eine Kurzinfor (Autor, Titel, Jahr, worum geht's) sowie den Fokus auf einen bestimmten Aspekt (z.B. Einbandmaterialität, Provenienz, Ausleihgeschichte...) umfasst. Im Audioplayer gibt es eine Schublade, in der sich Scans vom Buch befinden (siehe Fotos Galerieansicht oben).

Zur Vertiefung zu Hause besteht die Option, das Buch in ein virtuelles Bücherregal zu stellen. In der App wird ein Bücherregal illustriert, in dem das Buch erscheint.

Wenn ich auf das Buch klicke, werde ich aus der App herausgeführt (Link) und lande in der Digitalen Sammlung. Hier kann das Buch komplett durchgeblättert werden.

Nachdem ich alle Bücher gefunden habe, soll ein Hinweis aufpoppen, der mich zum Besuch des Studienzentrums auffordert: Als „Easter-Egg“ sollen im Bücherkubus ein paar Bücher mit Marker in den Regalen EG versteckt sein (diese stehen immer dort als Präsenzbestand). Der Hinweis enthält die Nennung des Regalstandorts und Signatur, damit ich die Bücher gut finden kann. Die Bücher werden von meiner Kamera per Marker erkannt, es gibt aber kein 3D-Objekt dazu, sondern die aufpoppende Aufforderung, dass ich mir das Buch in real aus dem Regal ziehen kann.