

Pressemitteilung

Hochschule Düsseldorf

Simone Fischer

01.02.2019

<http://idw-online.de/de/news709921>

Forschungs- / Wissenstransfer, Kooperationen
Gesellschaft, Informationstechnik, Kulturwissenschaften, Medien- und Kommunikationswissenschaften
überregional

Hochschule Düsseldorf
University of Applied Sciences

 HSD

Hochschule Düsseldorf realisiert Augmented Reality App für den WDR

WDR veröffentlicht App zum Thema „1933 – 1945“ im App Store Zwischen dem internationalen Tag des Holocaust (27.1) und dem 30. Januar (Tag der Wahl Hitlers zum Reichskanzler) hat der WDR die Augmented Reality App „WDR 1933 – 1945“ mit dem ersten Teil „Kriegskinder“ veröffentlicht. Die App macht die Kriegserlebnisse dreier Frauen, Anne aus Köln, Vera aus London und Emma aus Leningrad mittels Augmented Reality direkt in der eigenen Umgebung erlebbar.

Mit der Kamera des iPhone oder iPads wird die Umgebung nach einer ebenen Fläche gescannt auf die virtuell die Zeiteugin in einem Sessel platziert werden kann. Dort erzählt sie dann von ihren persönlichen Erlebnissen, die durch digitale Illustrationen im Kamerabild ergänzt werden. So baut sich im Wohnzimmer des Nutzers ein Bunker auf oder Kampfflugzeuge fliegen durch die Küche.

Nachdem im Herbst letzten Jahres die wesentliche Funktionalität der Anwendung inkl. der benötigten Videoaufnahmen entwickelt war, stand für das MIREVI-Team (Mixed Reality und Visualisierung) von Prof. Christian Geiger die Weiterentwicklung des Prototypen zu einer vollwertigen App an. Projektleiter Christian Zimmer erklärt die besondere Herausforderung: „Damit die Anwendung in Apples App Store konnte, musste sie den hohen Ansprüchen des WDR an die Barrierefreiheit und Usability genügen. Auch Personen mit eingeschränkter Wahrnehmung sollen die Inhalte erleben können. Dafür waren zahlreiche Erweiterungen notwendig. Beispielsweise sollte es möglich sein, die Anwendung über Wischgesten zu bedienen, während dem Nutzer die Bedienelemente in einer vorgegebenen Reihenfolge vorgelesen werden. Eine mögliche Steuerung über eine extern angeschlossene Tastatur wurde ebenso angestrebt. Für körperlich eingeschränkte Personen sollten des Weiteren alle Augmented Reality Inhalte auch ohne AR Tracking als Video bereitstehen, während die optional zuschaltbaren Untertitel stufenlos skalierbar sind. Ein zusätzlicher Aspekt war die Einhaltung der Richtlinien zu Kontrastverhältnissen von Bedienelementen und Texten.“

„Der Aufwand für die Entwicklung einer möglichst nutzerfreundlichen Version und die Nachbearbeitung als produktionsreife Anwendung mit herunterladbaren Inhalten und hat fast so viel Arbeitszeit gekostet wie die Erforschung und Entwicklung der Augmented Reality Funktionen. Da die Anwendung letztendlich auf einer Vielzahl von IOS-Geräten laufen soll und nicht nur auf einem bestimmten Modell, mussten hier insbesondere für die schwächeren ARKit-fähigen Geräte starke Performanceoptimierungen vorgenommen werden“, erläutert Nanette Ratz. Die Medieninformatikerin hatte ihre Bachelorarbeit über das Thema erstellt und war auch an der finalen Fertigstellung der Anwendung im MIREVI-Team beteiligt. Zwei weitere Mitarbeiter aus dem MIREVI-Team, Michael Bertram und Marvin Voß ergänzten das Entwicklungsteam.

Die Erfahrungen dieser interdisziplinären Kooperation präsentiert das Team in einem „Making-Of“-Video, das der WDR im Innovationshub, nahe des Düsseldorfer Bahnhofs gedreht hat. Dort ist auch der Kreativpartner LAVA Labs ansässig, der die Gestaltung und Filmproduktion in dem Projekt übernommen hatte.

Neben der App und dem Making Of hat der WDR auch Unterrichtsmaterial produziert, das interessierte Lehrkräfte für den Geschichtsunterricht einsetzen können. Auf der Webseite

„Planet Schule“ bieten WDR und SWR Unterrichtsmaterial zu verschiedenen Themen an.

Bis zur didacta am 19. Februar, der großen Fachmesse für Bildung in Köln mit erwarteten 100.000 Besuchern, soll noch weiteres Material publiziert werden. Zu diesem Zeitpunkt wird der WDR die App auch offiziell präsentieren.

Das MIREVI-Team arbeitet bereits an verschiedenen Erweiterung und einem Folgeprojekt. Dazu Christian Geiger: „Wir wollen zum einen den Einsatz der App im Unterricht untersuchen und die Nutzererfahrung weiter verbessern. Dazu sprechen wir gerade mit Schulen, die das Thema im kommenden Schuljahr durchführen wollen.“ Da die App von Beginn an als „Container“ für verschiedene Inhalte konzipiert wurde, arbeitet das Projektteam aus WDR, LAVA Labs und der HSD bereits am nächsten Thema. Zwei Freundinnen von Anne Frank erzählen dort von ihren persönlichen Erlebnissen und Begegnungen mit dem jüdischen Mädchen.

URL zur Pressemitteilung: <https://itunes.apple.com/de/app/wdr-ar-1933-1945/id1446878251>

URL zur Pressemitteilung:

<https://www1.wdr.de/mediathek/video/sendungen/unterwegs-im-westen/video-making-of-wdr-ar---100.html>

URL zur Pressemitteilung: <https://www.planet-schule.de/wissenspool/zeitzeugen-im-nationalsozialismus/inhalt/unterricht/kriegskinder-im-unterricht.html>

Anhang Vorschaubilder der AR Anwendung im App Store <http://idw-online.de/de/attachment70871>



Das Team wartet auf die Veröffentlichung im App Store
Foto: HSD



Christian Zimmer (HSD), Michael Brink (LAVAlabs), Dorothee Pitz (WDR) und Nanette Ratz (HSD) freuen sich über die positiven Bewertungen im App Store
Foto: HSD