Quantumfrog: öffentliche Pressemitteilung vom 7. Juli 2021

Archivierte Textfassung einer offiziellen Pressemitteilung. Inhalt aus der damaligen Pressezustellung, neu gesetztes PDF ohne private Kontaktdaten.

Augmented Reality im Tourismus spielerisch eingesetzt: Quantumfrog launcht ·WunderlineGO· App im Auftrag der Stadt Oldenburg Oldenburg, 07.07.2021 Die Oldenburger Digitalagentur Quantumfrog trägt mit einer neuartigen Augmented-Reality-App ·WunderlineGO· maßgeblich dazu bei, das deutsch-niederländische Bahnprojekt ·Wunderline· zwischen Bremen und Groningen (NL) als ·Serious Game· kreativ zu präsentieren. Dank einem vielseitigen und leicht individualisierbaren AR-Konzept ermöglicht ·WunderlineGO· die Erkundung von bisher insgesamt 15 Kommunen, 28 Augmented Reality ·Wundern· und über 135 Sehenswürdigkeiten entlang der künftigen Bahnstrecke auf dem Smartphone: Mit 3D-Objekten, Videos, Quiz-Inhalten und begleitenden Fakten. Für Quantumfrog ist ·WunderlineGO· ein weiteres Erfolgsprojekt, das den seit Jahren hohen Stellenwert von Augmented Reality Entwicklungen im hauseigenen Team bestärkt. In 2019 hat die Digitalagentur eine Augmented-Reality-App für die interne Verwendung im Bayer Konzern programmiert, welche bereits auf 40.000 betriebseigenen iOS Geräten im Einsatz ist. Seit 2020 befindet sich auch ein ·AR Trainer· für verschiedene Einsatzszenarien im Portfolio der Digitalagentur. Die Bürgermeister der Partner-Kommunen haben die ·WunderlineGO·-App am 24. Juni 2021 offiziell freigeschaltet. Groningen, Midden-Groningen, Oldambt, Bunde, Weener, Westoverledingen, Leer, Jümme, Augustfehn, Westerstede, Bad Zwischenahn, Oldenburg, Hatten, Hude und Delmenhorst haben jeweils eine eigene Route zu ihrem Wunder entwickelt. Das Smartphone leitet die Spurensucher:innen; gestartet wird jeweils am Bahnhof. Getreu dem Motto: ·Ich sehe was, was du nicht siehst.· tauchen dank Augmented Reality auf dem Weg Informationen als Bilder, Filme, Audio oder Texte auf, teilweise können Teilnehmer:innen auch ein Quiz absolvieren. Höhepunkt sind selbstverständlich die jeweiligen Wunder der Partner-Kommunen · 3D Modelle von bekannten Objekten und Sehenswürdigkeiten, die via Augmented Reality auf dem Smartphone-Bildschirm erscheinen. Diese Wunder kann man sammeln und mit nach Hause nehmen. ·WunderlineGO· nutzt das systemeigene Augmented Reality Framework von Android (AR Core) und iOS (AR Kit) zur Verankerung der virtuell von den Kommunen bereitgestellten Inhalten im realen Raum. An bestimmten Orten, die mittels GPS ermittelt werden, stellt die App entsprechende Inhalte auf dem Smartphone bereit. Die Bedienung des durch die Entwicklungsframeworks Vue.JS und Laravel entwickelten Backends ist dabei bewusst intuitiv gehalten. Partner-Kommunen können Inhalte jederzeit dynamisch anpassen oder erweitern · so können neue Texte oder auch 3D-Modelle und Quiz-Inhalte zu weiteren Sehenswürdigkeiten hinzugefügt werden. Auch das Verhalten von bereits bestehenden Inhalten kann im Hinblick auf die Interaktivität vor Ort jederzeit angepasst werden. Dank des hohen Grades an Individualisierung ermöglicht ·WunderlineGO· für Partner-Kommunen auch noch zahlreiche weitere Einsatzmöglichkeiten, die über das Kern-Gameplay hinausgehen. So können Gäste im Zuge des Gameplay-Loops bewusst zu Geheimtipp-Locations geleitet werden · auch die Ansteuerung von Restaurants oder Cafés ist möglich, sodass ·WunderlineGO· bei entsprechender Implementierung auch einen Impuls für die lokale Wirtschaft geben kann. ·WunderlineGO· ist ab sofort kostenlos im Google Play Store und im App Store erhältlich.