

No	Checkliste: Erfolgsfaktoren für die Konzeptionsphase	<input checked="" type="checkbox"/>
1	Geeignete Teilnehmerinnen und Teilnehmer auswählen: Wer kennt Geschichten, Inhalte und Zielgruppen? Wer kann Inhalte beisteuern?	
2	Verantwortung klären: Gibt es eine Person, die das Projekt vor Ort federführend betreut und Entscheidungen treffen kann?	
3	Zielgruppen und Erzählanlässe definieren: Was soll vermittelt werden, und an wen?	
4	Konzeptionsworkshop vor Ort durchführen: inklusive Einführung in AR und gemeinsamer Ideenfindung	
5	Erwartungsmanagement betreiben: Was ist mit einfachen Mitteln möglich? Was braucht mehr Ressourcen?	
6	Bestehende Materialien sichten: Was ist schon da, was kann wie eingebunden werden? Was kann eventuell zusätzlich produziert werden?	
7	Technik im Blick behalten: Was sind die Voraussetzungen vor Ort?	
8	Frühzeitig Feedbackformate mitdenken: Kurze Interviews, O-Töne oder Reflexionen für die spätere Kommunikation sammeln	

Exkurs: Native App, WebAR oder Instant App?

Spätestens nach Abschluss der Konzeptionsphase und vor dem Start in die Entwicklung stellt sich die zentrale Frage: Welche technische Lösung für die Augmented-Reality-Anwendung ist eigentlich die richtige? Denn „AR“ ist nicht gleich „AR“. Je nach Zielsetzung, Anwendungsart, Budget und gewünschtem Nutzungserlebnis bieten sich unterschiedliche technische Ansätze an. Grundsätzlich lassen sich drei Hauptformen unterscheiden, die jeweils eigene Vor- und Nachteile mit sich bringen: Native Apps, WebAR und Instant Apps (App Clips).

Die folgende Übersicht zeigt die wichtigsten Merkmale, Unterschiede und Entscheidungshilfen:

Kriterium	Native App (klassische App)	WebAR (Browserbasiert)	Instant App / App Clip (hybrid)
Zugriff / Nutzung	Hohe Performance, volle Hardware-Nutzung (z. B. Kamera, GPS, Sensoren)	Abhängig vom Browser und Endgerät; eingeschränkter Zugriff auf Hardware	Kombination aus App- und WebAR-Vorteilen, funktioniert aber nur auf bestimmten Geräten
Technische Anforderungen	Sehr stabil, geeignet für komplexe und grafikintensive Inhalte	Eingeschränkte Performance, größere Anwendungen können ruckeln oder abbrechen	Gute Performance bei kleinen bis mittleren Anwendungen
Performance & Stabilität	Erfordert Installation – höhere Einstiegshürde, aber nachhaltige Nutzung möglich	Niedrige Einstiegshürde, kein Download nötig	Schneller Zugriff, aber eingeschränkte Verfügbarkeit und Funktionalität
Benutzerfreundlichkeit	Teilweise möglich (Daten lokal speicherbar)	Nur online nutzbar	Teilweise offline-fähig, je nach Umfang
Offline-Fähigkeit	Hoher Aufwand: separate Entwicklung für iOS & Android nötig	Geringerer Aufwand, einfache Distribution über Links	Mittlerer Aufwand, aber Abhängigkeit von Plattformen
Kosten & Entwicklungsaufwand	Hohe Performance, volle Hardware-Nutzung (z. B. Kamera, GPS, Sensoren)	Abhängig vom Browser und Endgerät; eingeschränkter Zugriff auf Hardware	Kombination aus App- und WebAR-Vorteilen, funktioniert aber nur auf bestimmten Geräten

Fazit: Welche Lösung ist wann sinnvoll?

WebAR eignet sich besonders für kleine, niedrigschwellige Anwendungen an einem einzelnen Standort, etwa als ergänzendes Informationsangebot.

Vorteil: schnelle Nutzung ohne App-Download

Nachteil: technische Limitierungen (z. B. Kamerazugriff, Performance)

Native Apps sind ideal für komplexe, langfristig genutzte AR-Erlebnisse mit mehreren Stationen, Gamification-Elementen oder ortsübergreifenden Funktionen.

Vorteil: stabile Leistung, viele Gestaltungsmöglichkeiten

Nachteil: hohe Entwicklungs- und Wartungskosten, Download-Hürde

Instant Apps / App Clips bilden eine Zwischenlösung. Sie bieten einen schnellen Einstieg ohne vollständige Installation und eignen sich gut für Events, Testphasen oder Marketingaktionen.

Nachteil: eingeschränkte Zukunftsfähigkeit (insbesondere auf Android, wo die Funktion 2026 eingestellt wird)

Empfehlung:

Für touristische Pilotprojekte und Demonstratoren bietet sich häufig WebAR als Einstieg an, vor allem, wenn niedrigschwellige Zugänge und einfache Testmöglichkeiten im Vordergrund stehen. Für dauerhafte, qualitativ hochwertige AR-Erlebnisse mit mehreren Inhalten oder Standorten ist jedoch eine Native App langfristig die robustere und nachhaltigere Lösung.