

Phase 2

Entwicklung – Vom Konzept zum Prototyp

In der zweiten Projektphase wurden die im Workshop entwickelten Ideen in erste AR-Prototypen übersetzt. Ziel war es, testbare Szenarien zu entwickeln, z. B. 360°-Ansichten, Audioeinbindungen, Quizfragen oder visuelle Overlays, die später vor Ort als Augmented-Reality-Erlebnis erlebbar sind.

Die Phase offenbarte dabei eine der größten Herausforderungen des gesamten Projekts: die konkrete Umsetzung der Ideen. Während in den Workshops oft zügig kreative Konzepte entstanden, fehlte häufig ein Abgleich mit dem tatsächlich vorhandenen Material. Wer genau kann die Inhalte zusammenstellen? Welche Medien liegen wirklich in angemessener Qualität vor? In welchem Format und mit welchen Rechten? Das musste vielerorts erst geklärt werden und sorgte zum Teil für Verzögerungen.

Ein entscheidender Punkt, der außerdem in der Entwicklungsphase deutlich wurde, war die Frage, wie der Guest die AR-Inhalte überhaupt starten kann. In den meisten Fällen benötigt die Anwendung sogenannte **Marker** oder **Ankerpunkte** vor Ort – also physische oder digitale Einstiegspunkte, die dem System signalisieren, wo die jeweilige Szene starten soll. Häufig werden dafür **Schilder, Plakate oder QR-Codes** verwendet.

Doch genau das kann vor Ort zur Herausforderung werden. Denn nicht überall ist eine Anbringung solcher Marker möglich oder erlaubt, etwa aus denkmalrechtlichen Gründen oder aufgrund der Zuständigkeit verschiedener Stellen. Dieses Thema sollte daher **frühzeitig** in der Projektplanung berücksichtigt und mit allen Beteiligten vor Ort abgestimmt werden.

Als Alternativen zur klassischen Marker-Nutzung können etwa **VPS-Lösungen (Visual Positioning System)** zum Einsatz kommen. Diese erlauben einen **markerlosen Einstieg** an einem definierten Standort, sind aber nicht überall verfügbar. Oder es wird ein **zentraler Startpunkt** genutzt, z. B. in der Tourist-Information, von dem aus Nutzer:innen dann zu den Stationen geleitet werden.

Die Wahl der richtigen Einstiegspunkte ist nicht nur eine technische, sondern auch eine gestalterische und organisatorische Frage und entscheidend für ein positives Nutzungserlebnis.

Learnings in der Entwicklungsphase

- **Klare Inhalte von Anfang an:** AR-Projekte sind am effizientesten, wenn früh feststeht, welche Inhalte verfügbar sind und in welchen Formaten sie genutzt werden können.
- **Frühzeitige Materialprüfung im Workshop:** Gemeinsam gesichtete Inhalte führen zu realistischen, gut umsetzbaren Ideen und vermeiden spätere Nacharbeiten.
- **Feste Projektverantwortung pro Standort:** Eine zentrale Ansprechperson vor Ort beschleunigt Prozesse, bündelt Feedback und sorgt für konsistente Ergebnisse.
- **Strukturierte Kommunikation mit dem Dienstleister:** Regelmäßige kurze Abstimmungen, klare Zuständigkeiten und früh eingebaute Zwischenstände erhöhen Qualität und Tempo.
- **Fokussierung auf eine Hauptzielgruppe:** Ein klarer Zielgruppenfokus erleichtert Storytelling, Gestaltung und Interaktionsdesign – und verbessert das Nutzererlebnis.
- **Konzeption braucht Raum:** Ausreichend Zeit für Diskussion, Zielgruppenabgleich und Materialprüfung führt zu tragfähigen Konzepten.
- **Technische Verankerung früh klären:** Standortabstimmungen und Marker-Installationen sollten frühzeitig eingeplant werden, da sie häufig Abstimmungsschleifen erfordern.

No	Checkliste: Erfolgsfaktoren für die Entwicklungsphase	<input checked="" type="checkbox"/>
1	Zielgruppe klar definieren: jede AR-Station braucht eine Hauptzielgruppe mit spezifischer Ansprache	
2	Content sichten: Was ist vorhanden? Was fehlt? Wer liefert was in welchem Format?	
3	Projektleitung auf Seiten der Ideengeber und Ideengeberinnen benennen: mit Überblick, Entscheidungsfähigkeit und AR-Affinität	
4	Workshopformate ausreichend planen: mindestens eintägig, mit realistischer Zeit für Diskussion und Austausch	
5	Inhalte strukturiert und vollständig an den Dienstleister übergeben: idealerweise mit Checklisten oder Templates	
6	Regelmäßige Rücksprachen mit dem Dienstleister einplanen um Zwischenergebnisse zu besprechen (inklusive Screenrecordings oder Testlinks)	
7	Erwartungsmanagement betreiben: nicht jede Idee lässt sich technisch und inhaltlich gleich umsetzen	
8	Möglichkeiten zur Anbringung von physischen Markern vor Ort frühzeitig klären?	