

# A Tour of the Past, Using Augmented Reality to Visualize a Story

Johan Brantberg

*Examensarbetet undersöker utveckling av AR-mjukvara, vilka möjligheter och problem man kan stöta på. Det görs också en evaluering av en utvecklad AR-prototyp för att undersöka vad som är viktigt att tänka på ur en användarsynpunkt. I slutet presenteras resultaten för vilka huvudsakliga problem som dök upp och vad evalueringen kom fram till för framtida utveckling.*

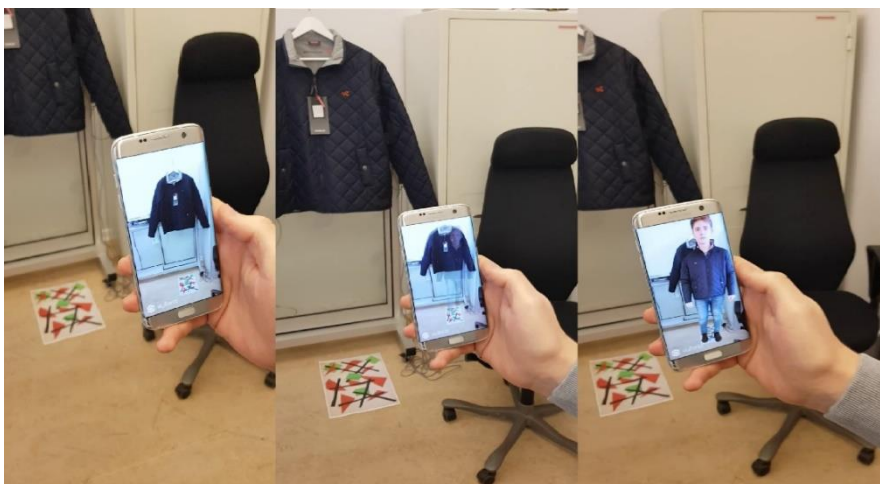
Augmented Reality har exploderat under senare år och företag så som Google, Apple och MagicLeap har investerat miljontals dollar i hopp om att bli de mest framstående företagen på marknaden.

För att undersöka hur man utvecklar AR-applikationer, vilka problem och möjligheter det finns och vad man ska tänka på ur en användarsynpunkt har det i examensarbetet utvecklats en prototyp applikation till Malmö Stadsteater som sedan har evaluerats.

Resultatet av arbetet visar att det inte är speciellt svårt att utveckla enkla applikationer men att det dök upp problem. Problemen var till exempel att det är svårt att effektivt spåra bilder med kameran, placera datorgenererat material på ett verklighetstroget sätt i miljön och hårdvaran på handhållna enheter inte är tillräckligt bra än.

Ur en användarsynpunkt så är det viktigt med en iterativ process där det är viktigt att man fokuserar på användarna. Det är också viktigt att tydligt visa hur man använder applikationen, var man ska placera sig och att det kan vara svårt att behålla användarens intresse om det inte händer mycket i scenen.

Det finns inte speciellt mycket forskning inom evaluering av AR-program och det kommer att utvecklas mer och mer AR-applikationer i framtiden. Detta arbetet kan komma till användning för att få en hum om vad man ska tänka på när man utvecklar till AR.



Figur 1. Exempel på hur det kan se ut med AR