

Tabellenverzeichnis

Tab. 6.1	Augmented Reality in der Kommunikation zum Kunden —	61
Tab. 7.1	Anwendungsszenarien und Realisierungsstufen —	73
Tab. 7.2	Klassifikationsschema für Living Mirror —	76
Tab. 7.3	Klassifikationsschema für Living Card —	79
Tab. 7.4	Klassifikationsschema für Living Brochure —	83
Tab. 7.5	Klassifikationsschema für Living Object —	86
Tab. 7.6	Klassifikationsschema für Living Book —	88
Tab. 7.7	Klassifikationsschema für Living Game print-basiert —	90
Tab. 7.8	Klassifikationsschema für Living Game mobile —	94
Tab. 7.9	Klassifikationsschema für Living Architecture —	98
Tab. 7.10	Klassifikationsschema für Living Poster —	103
Tab. 7.11	Klassifikationsschema für Living Presentation —	105
Tab. 7.12	Klassifikationsschema für Living Meeting —	108
Tab. 7.13	Klassifikationsschema für Living Environment —	112
Tab. 7.14	Anwendungsszenarien und Einsatzfelder für AR —	113
Tab. 7.15	Prüfkriterien zur Entscheidung Augmented Reality vs. Virtual Reality —	115

