

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

