

Augmented Reality voor de jongste lezers

14-11-2017 08:24



Een start-up van drie studenten Communication & Multimedia Design aan de Haagse Hogeschool heeft het jeugdboek [De avonturen van Max – Op zoek naar Fl...](#) uitgebracht. Het boek is dankzij een app verrijkt met **Augmented Reality**. Wie de camera van zijn of haar mobiel op het boek richt, wordt opeens ondergedompeld in een levensechte 3D-wereld, die verschijnt als extra laag boven het boek.

Het verhaal gaat over een kleine jongen die net is verhuisd. Tijdens de verhuizing is de doos met zijn knuffels kwijtgeraakt. Max gaat op avontuur op zoek naar zijn knuffels en de mysterieuze FL..

Bijzonder aan het boek is dat de AR-beelden niet elke keer hetzelfde zijn. Na elke update worden nieuwe 3D-modellen aan het boek toegevoegd. "Met de app-updates kunnen we nieuwe 3D-modellen blijven toevoegen en animaties verbeteren. We hebben bijvoorbeeld een seizoenspagina in het boek, waarbij de AR elk seizoen anders is", legt Sem Broere uit.

(tekst gaat verder onder de foto)



De ondernemers achter het idee zijn Rosalie de Moel (22, Delft), Sem Broere (23, Dordrecht) en Elliot Elchanan Hagemeyer (27, Zoetermeer). Onlangs wonnen zij de verkiezing Hybride Student Ondernemer 2017 van de Haagse Hogeschool.

Ze hopen dat hun idee op termijn ook kan worden gebruikt in het onderwijs. "AR is een innovatieve en eigentijdse manier om lezen en leren aantrekkelijker te maken", vertelt Hagemeyer. "Dan kun je in een lesboek bijvoorbeeld laten zien hoe organen werken of historische gebeurtenissen zijn verlopen. Zo hopen we op termijn een steentje bij te dragen aan de modernisering van het onderwijs. Wij laten zien dat lezen, zien en beleven elkaar niet uitsluiten."

inct.spiratie 2017

meld je nu aan



customer journey & data-strategieën en social media