



Digitalisierung der Landschaft

Das LEADER-Projekt Antike Realität mobil erleben (Armob)



Das transnationale LEADER-Projekt 'ARmob - Antike Realität mobil erleben', Projektträgerin Universität Trier, wird unter Beteiligung der Länder Rheinland-Pfalz und Luxemburg gefördert:

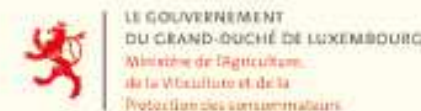
durch den Europäischen Landwirtschaftsfond ELER für die Entwicklung des ländlichen Raums: Hier investiert Europa in die ländlichen Gebiete.



im Rahmen des rheinland-pfälzischen Entwicklungsprogramms "Umweltmaßnahmen, Ländliche Entwicklung, Landwirtschaft, Ernährung" (EULLE).



im Rahmen des luxemburgischen "Programms zur Entwicklung des ländlichen Raums"



Projektträgerin:



Akademie Ländlicher Raum Rheinland-Pfalz
Landschaftsbild, Tourismus und Wertschöpfung in der westlichen Eifel
am 18. Oktober 2018 in Steffeln/Vulkaneifel

ARmob



**Zielsetzung
von ARmob?**

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019

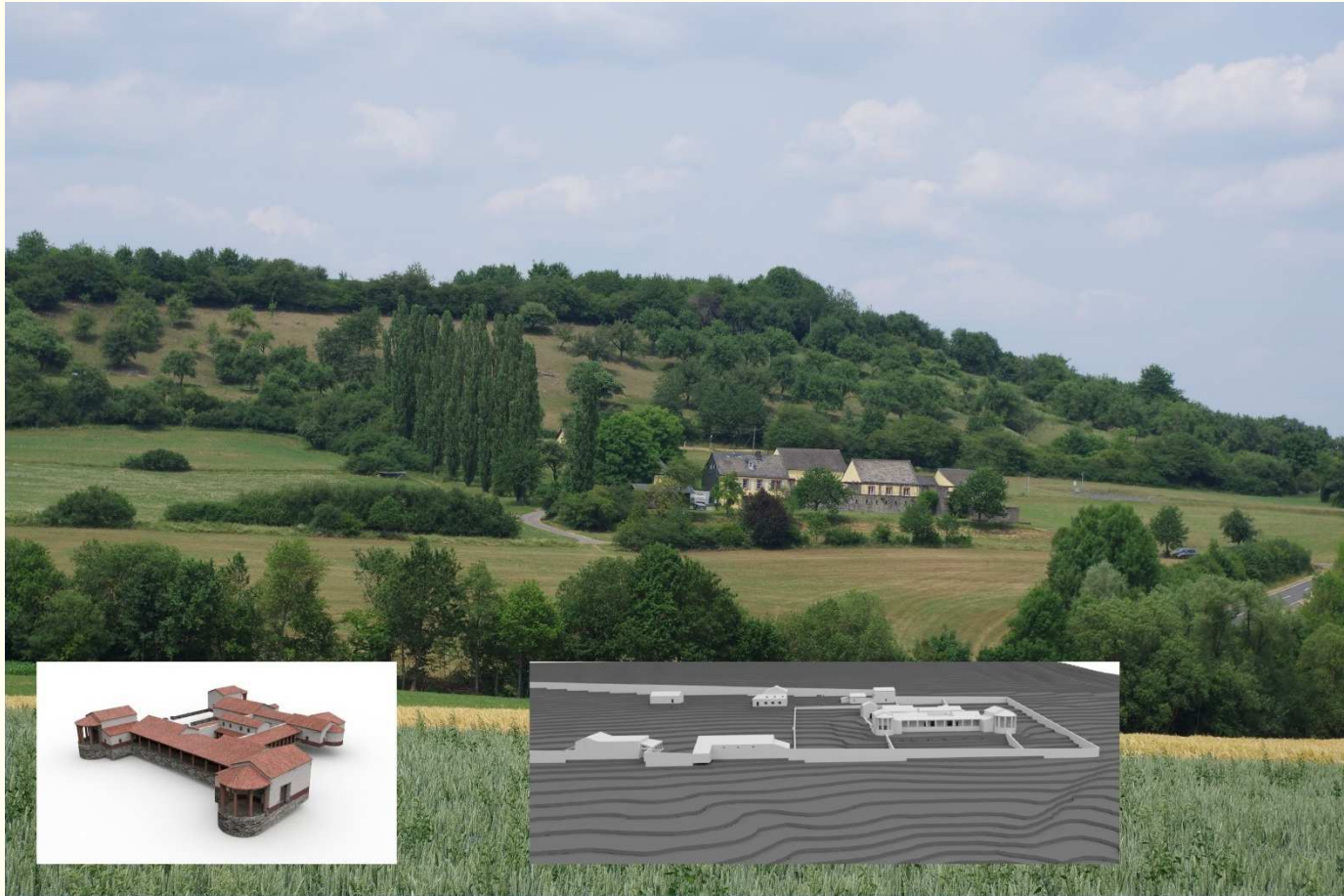


ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



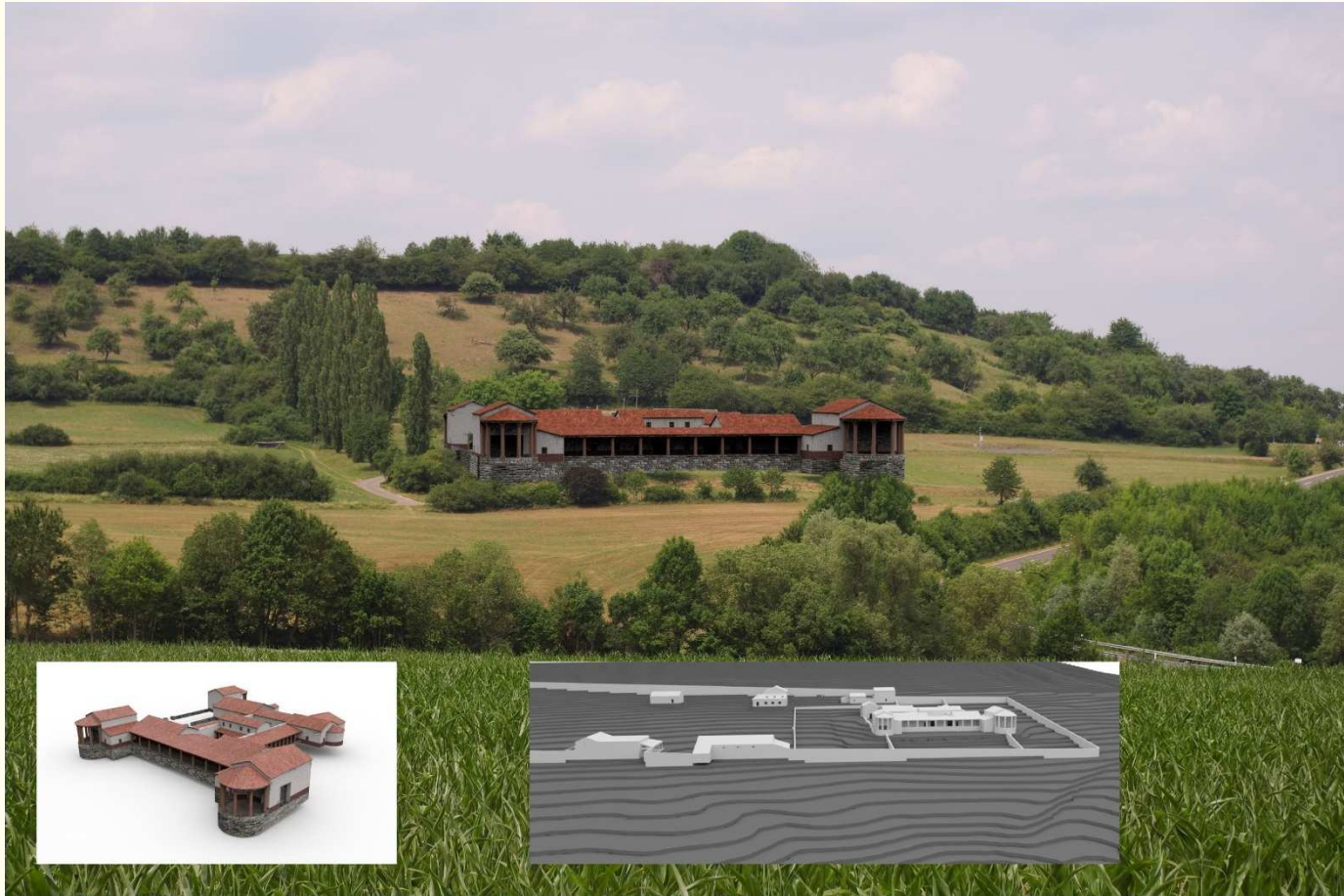
Otrang, römische Villa (moderne Schutzbauten)

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



Otranc, römische Villa (Augmented Reality)

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019

Zielsetzung

Entwicklung und Angebot des

Informations- und Führungssystems

„Antike Realität mobil erleben“

ARmob



ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019

ARmob



Applikation für
Smartphones und Tablets

ARmob-Routenplaner

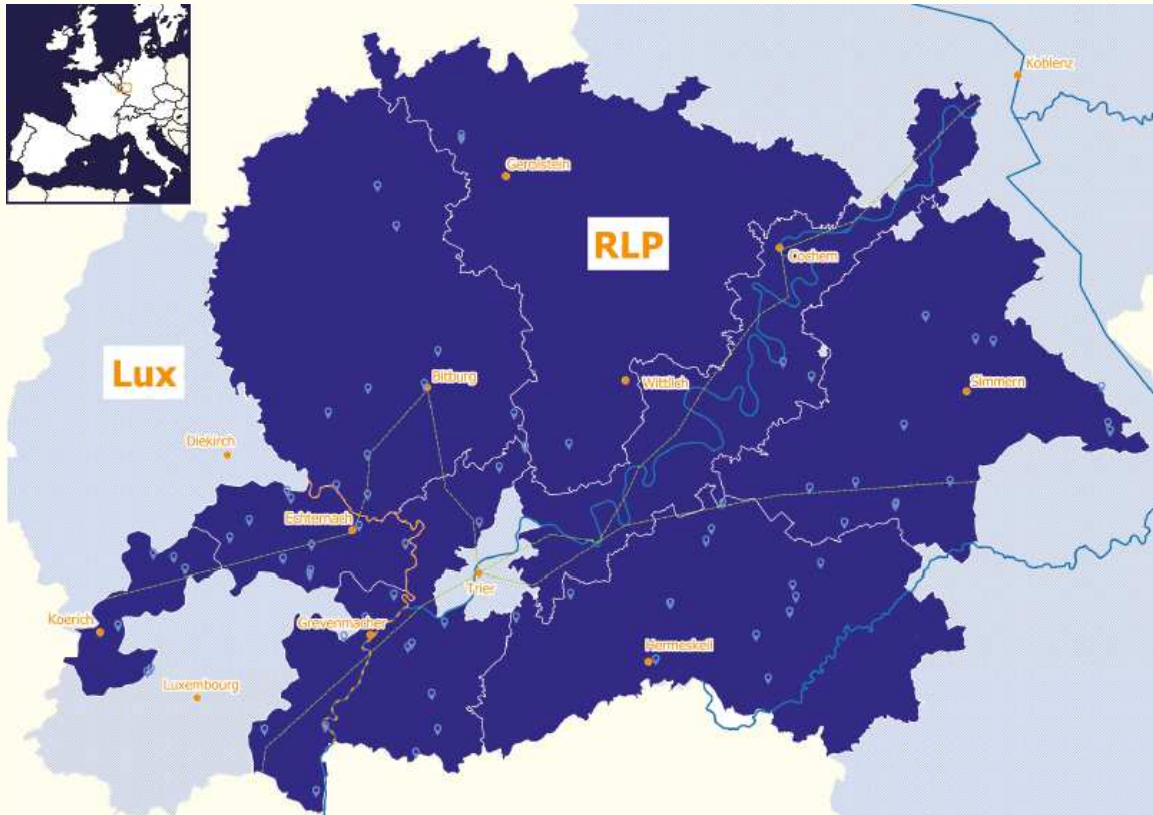
Datenvorhaltung,
Modellierung,
Schnittstellen

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



Projektgebiet

- 2 Länder
- 9 LAG'n
- ca. 90 Kommunen
- max. 105 Modelle

ARmob



**Arbeit und
Stand
von ARmob?**

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



Recherche

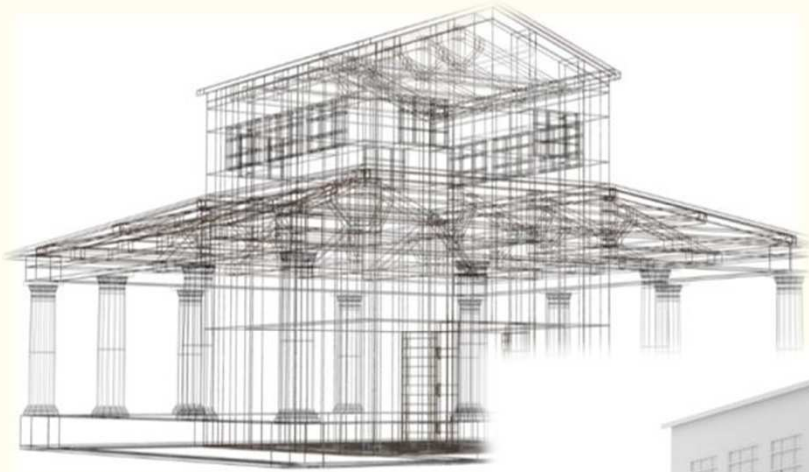
ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019

Schritte zum Modell

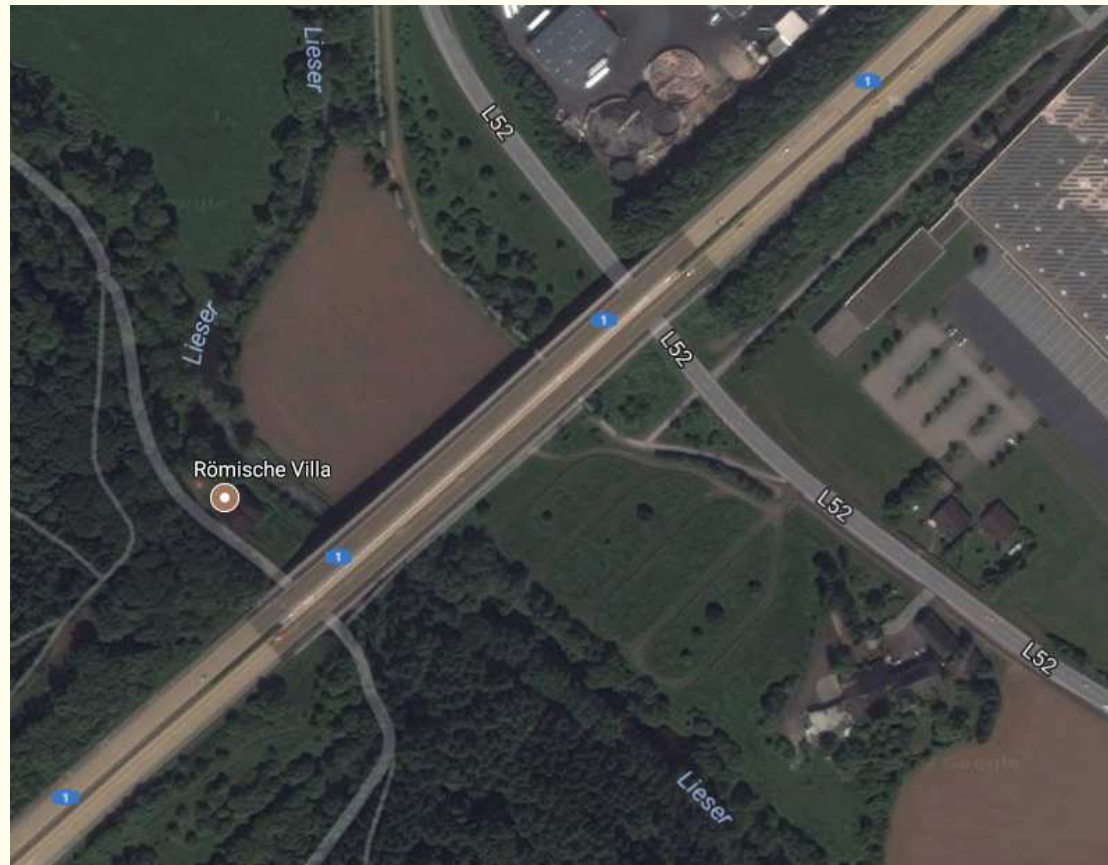


ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



Modellierung

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2019



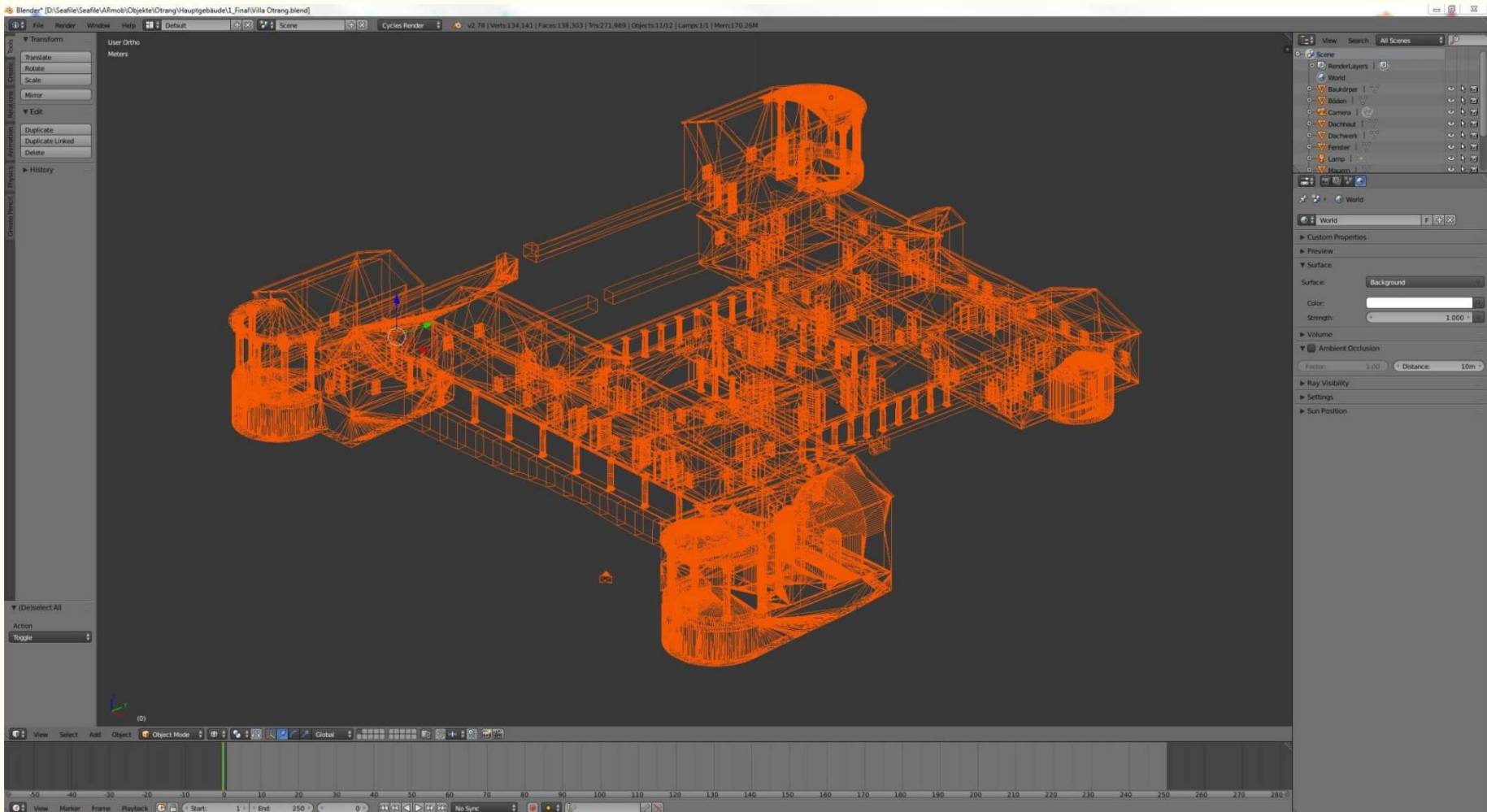
Modellierung

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



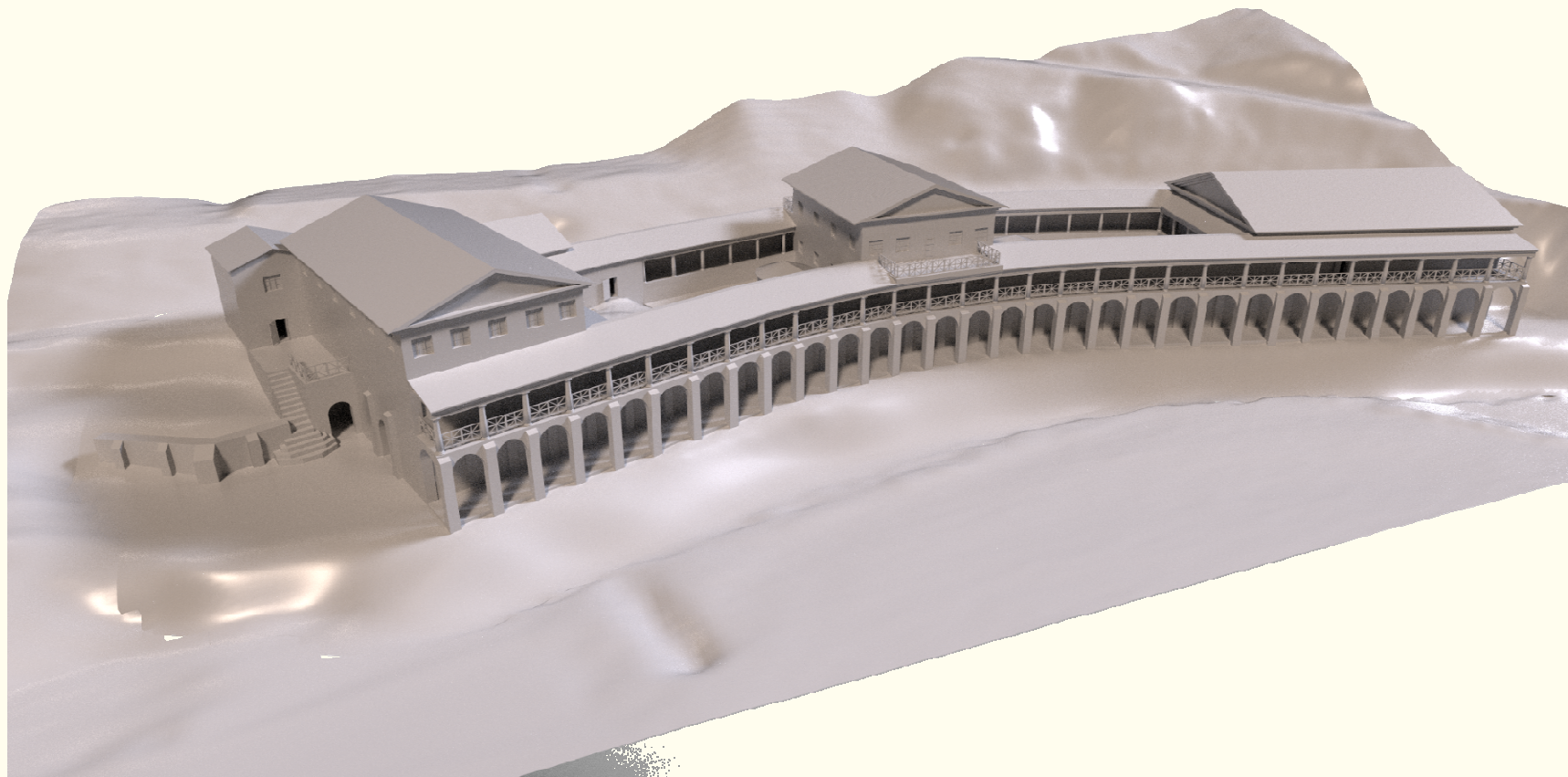
Modellierung

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



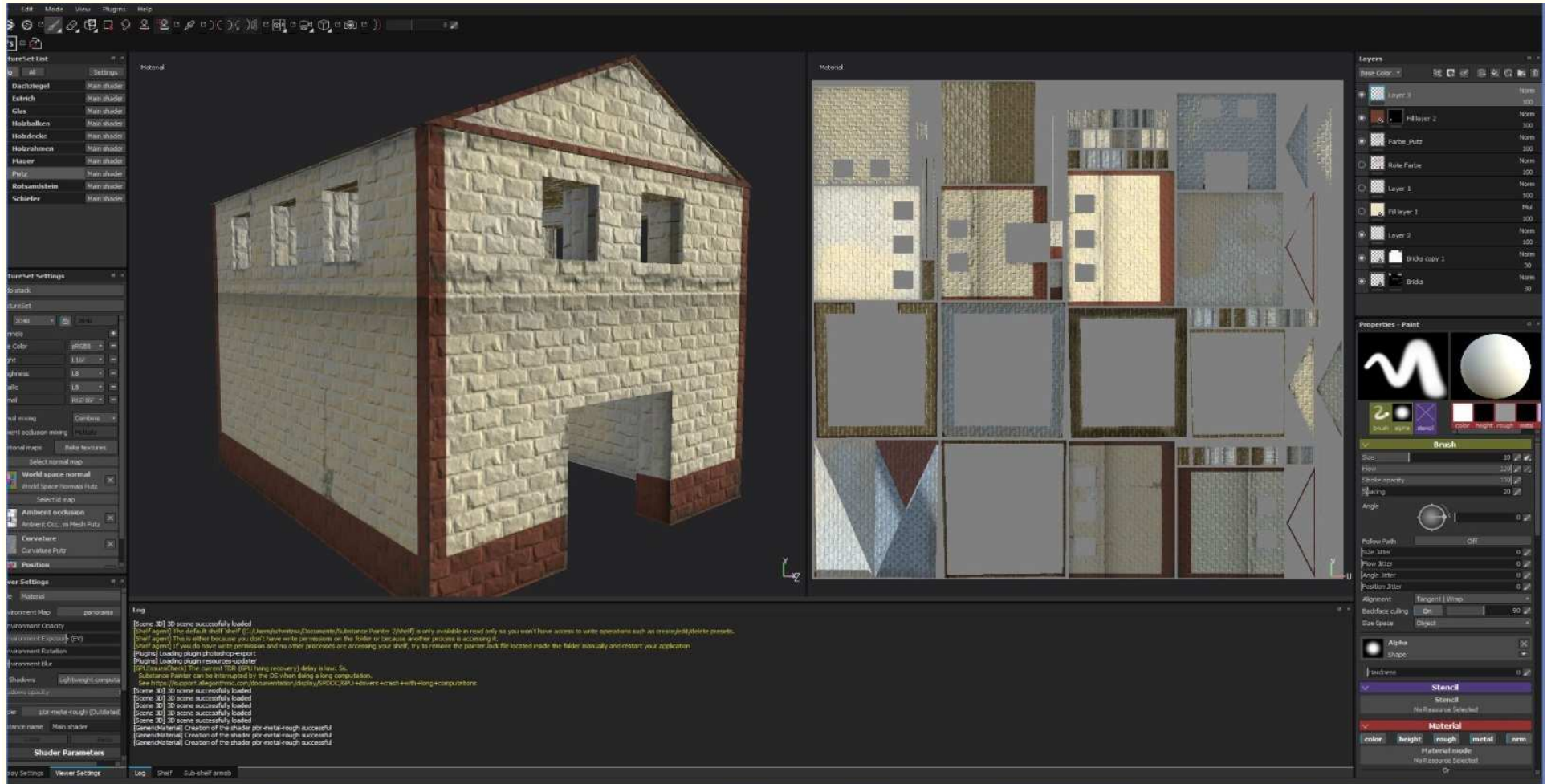
Modellierung

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



Texturierung

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019

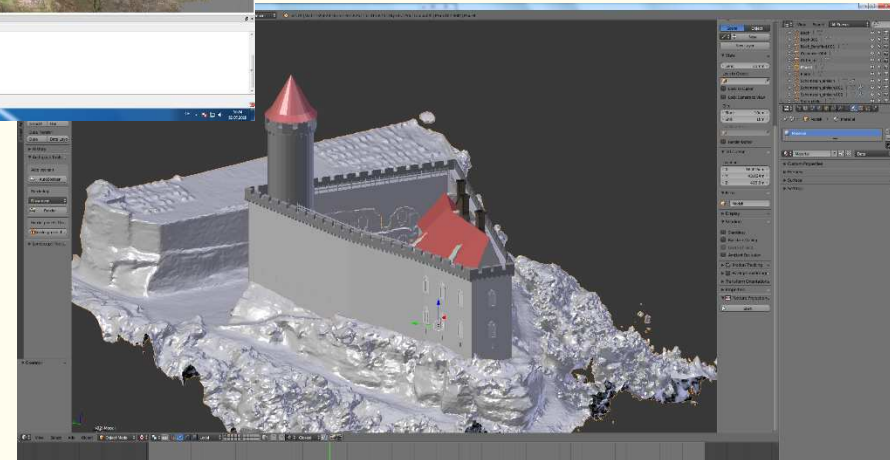
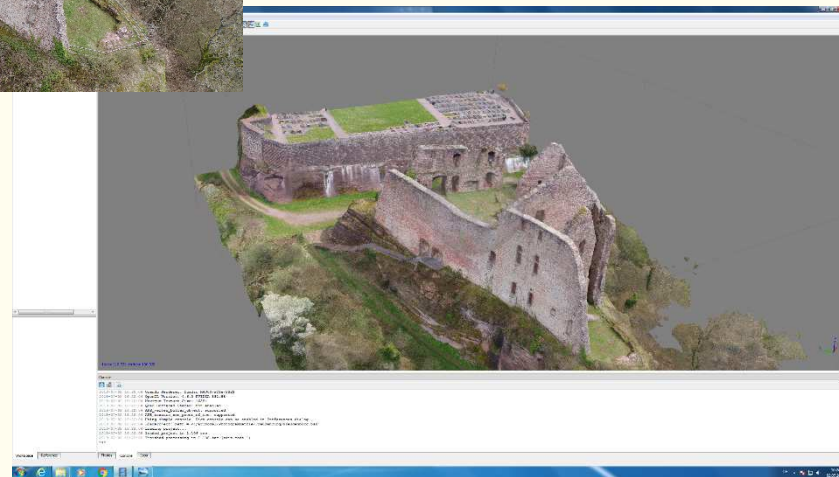


ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



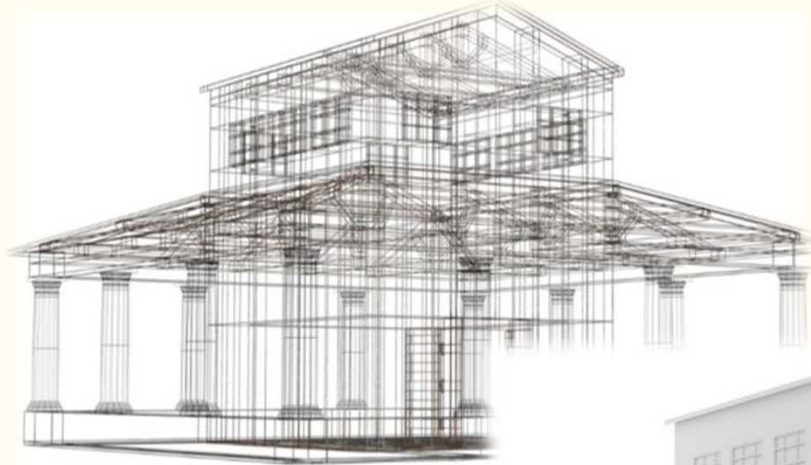
Modellierung
(Drohnenbefliegung)

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



Beispiele:



ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



Villa Otrang

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



Villa Wittlich (und die Autobahn)

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



Bitburg (Wehrgang)

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



Erden Kelter

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019

Trierer Land

ZEITUNG FÜR RUWERTAL, SCHWEICH UND TRIER-LAND

Mit Smartphone auf Zeitreise gehen

Macht - Viele Gemeinden wollen an EU-Förderprojekt teilnehmen

REGION

Luxemburger Wort
Mittwoch, den 11. Januar 2017

Virtuelle Zeitreise per Smartphone

Grenzübergreifendes Projekt der Uni Trier: antike Bauwerke werden sichtbar

VON BIRGIT PFAUS-RAVIDA

Die Archäologen der Universität Trier erwecken die Antike neu lebendig: An vielen Orten auf dem Lande kann man in der Großregion bald Bauwerke bewundern, die es eigentlich nicht mehr gibt. Per Smartphone oder Tablet.

Eine Wiese, im Hintergrund sanfte Hügel und Büsche. Eine ganz normale Landschaft eben. Doch was sich hier verbirgt, ist der Geist der Vergangenheit. Und den kann das Smartphone oder Tablet sichtbar machen. Einfach das Gerät hochheben, die App der Uni Trier öffnen – und schon erscheint auf dem Bildschirm ein Bauwerk, wie es zu Zeiten der Römer hier stand. Wird der Standort verändert, verändert sich auch die Perspektive. Und es sind viele Details zu erkennen, ob Söhlstruktur oder Holzmaserung. Das virtuelle antike Bauwerk fügt sich perfekt in die Wirklichkeit ein. Im Prinzip so, wie man virtuelle Tierechen bei „Pokemon Go“ in der echten Umgebung entdecken kann.

Antike Realität mobil erleben

„Dreidimensionale, fotorealistische Rekonstruktionen per Computer gibt es in der Archäologie schon länger“, erklärt Torsten Matten. Er ist Professor für klassische Archäologie an der Universität Trier und Leiter des Projekts „Antike Realität mobil erleben“ (ARmob). „Wir hatten aber die Idee, diese Möglichkeit auch Menschen zu eröffnen, die Orte besuchen, an denen es früher interessante Bauwerke gab. Eben auch abseits der Stellen, wo es wie in Trier imposante Reste antiker Stätten wie die Kaisertherme oder das Amphitheater gibt. Der Besucher muss sich nur vorher oder vor Ort per QR-Code unsere App herunterladen. „Augmented Reality“ heißt das Zauberwort – eine Verschmelzung von Computergrafik und Realität. Auch dafür steht das „AR“ in „ARmob“.

Dazu werden Film- und Fotoaufnahmen der entsprechenden gemacht und dann mit den



Virtuelle Wirklichkeit: Per Tablet kann man bald Baudenkmalier wie dieses im Archäologiestrark Vicus Belnum bei Morbach mit vielen Details betrachten.

Computergrafiken der antiken Gebäude verschmolzen. Die App lädt die Objekt-Daten herunter und kann diese am Standort mit Hilfe der Kamera direkt einblenden. Das dreidimensionale Modell erscheint dann auf dem Gerät. „Wenn ich näher herangehe, vergrößert es sich, gehe ich weiter weg wird es kleiner. Ich kann auch drum herumgehen und alles betrachten“, erklärt Matten begeistert. Auch Personen, die sich in der Realität rund um das virtuelle Bauwerk aufhalten, sind auf dem Bildschirm zu sehen und bewegen sich mit. Zusätzlich zu den Animationen gibt es noch Infotexte. Wer nicht vor Ort große Datenmengen laden will, kann sich die antiken Stätten, die er besuchen will, auch in Ruhe zu Hause auf das entsprechende Gerät laden und dann vor Ort abrufen. Die App bietet auch einen passenden Routenplaner.

Machbarkeitsstudie seit 2015

Auf die erste Idee folgte seit 2015 zunächst eine Machbarkeitsstudie, die Mitte 2015 erfolgreich abgeschlossen wurde – die Kalkulationen, wie umfangreich der Aufwand

ist, brauchten Zeit. Geholfen hat dabei die Geoinformatik der Uni Trier. Nun ist alles ausgelotet. „Wir stehen jetzt, am Anfang des Jahres 2017, am offiziellen Startpunkt des Projekts. Bisher gibt es erst vier Modelle, aber jetzt werden alle weiteren erstellt“, so Matten. „ARmob“ läuft in Zusammenarbeit mit lokalen „LEADER“-Aktionsgruppen – sechs in Rheinland-Pfalz und drei in Luxemburg, und zwar Mittelthal, Mullerthal und Luxemburg West, sowie federführend die IAG Hunsrück.

91 Gemeinden nehmen in Deutschland und Luxemburg teil

„Die Antragstellung war ein großer Aufwand mit all den beteiligten Partnern – und dazu transnational. Das haben wir zu Beginn unterschätzt. Aber nun ist alles in trockenen Tüchern“, freut sich Dr. Rosemarie Cordis, Leiterin des Archäologiestrarks Belgium und wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Trier, die zusammen mit Matten die Anträge gestellt hat und wissenschaftliche Projektleiterin ist. Ab April werden wohl die ersten „ARmob“-Objekte zu sehen

sein, dann gibt es auch die App zum Download. Insgesamt 91 Gemeinden in Luxemburg und Deutschland wollen mit derzeit 105 Objekten teilnehmen. Denn „ARmob“ ist für den Tourismus ideal. Ohne eigene Geräte oder Bildschirme, welche die Gemeinde vor Ort zur Verfügung stellen muss, kann der Besucher einfach mit seinem eigenen „Endgerät“ die Projektionen anschauen. Außerdem wird das Projekt über „LEADER“ finanziert. Und auch Tourismus-Strukturen wie die Straße der Römer können sich bei uns einlinken und die App bewerben und nutzen“, erklärt Matten.

1,4 Millionen Euro kostet „ARmob“. Nach den 36 Monaten wird die Umsetzungsphase beendet sein. „Die Folgekosten sind abgeringt. Auf die Gemeinden kommen eigentlich nur die Servicekosten zu, die sie ab 2025 pro Jahr für die Bereitstellung der Daten zahlen“, sagt Torsten Matten. „Und: Wir sind natürlich unterstützungsfähig. Unser Interesse ist, dass archäologische Erbe unserer Region erlebbar wird.“



In Belgien bei Morbach ist real, das Denkmal nicht. Es wird durch die Software einer Antik-App so auf das Smartphone einmal an dieser Stelle gestanden hat.



Auch die Gemeinde Longuich möchte mit ihrer römischen Villa Urbana in das Projekt „Antike Realität mobil erleben“ einsteigen.

EXTRA PROJEKTAUFREU

Die Lokale Aktionsgruppe (LAG) Mosel startet einen weiteren Projektauftrag für die Förderperiode 2014 bis 2020. Kommunen, Vereine, Verbände, Privatpersonen und Unternehmen können sich mit Projektideen bewerben. Die ersten Beiträge zur Entwicklung der Moselregion leisten. Die Vorschläge müssen aus drei Bereichen kommen: Genuss (Landschaft & Produkt), Vielfalt (Dörfer & Kultur) sowie Qualität (Tourismus & Freizeit). Im Förderumfang sind sich 360.000 Euro. Bewerbungen können bis zum 14.2.2017 bei der LAG Mosel eingereicht werden. Die Vorschläge müssen aus drei Bereichen kommen: Genuss (Landschaft & Produkt), Vielfalt (Dörfer & Kultur) sowie Qualität (Tourismus & Freizeit). Im Förderumfang sind sich 360.000 Euro. Bewerbungen können bis zum 14.2.2017 bei der LAG Mosel eingereicht werden.

Zehntausend Euro pro Projekt stellen muss, kann der Besucher einfach mit seinem eigenen „Endgerät“ die Projektionen anschauen. Außerdem wird das Projekt über „LEADER“ finanziert. Und auch Tourismus-Strukturen wie die Straße der Römer können sich bei uns einlinken und die App bewerben und nutzen“, erklärt Matten.

bar ist. Auch sollen ten nötig, um den genutzten Kostengrundsatz zu zeh durch den wünschenswert

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019



Connecting Rural Europe ...

European Commission > The European Network for Rural Development (ENRD) > Projects & Practice > Armob - Mobile app to experience of ancient reality

Home

About the ENRD

Policy in Action

Projects & Practice

ENRD Thematic Work

LEADER / CLLD

Networking

Evaluation

News & Events

Publications

Contact

TOOLS



myENRD

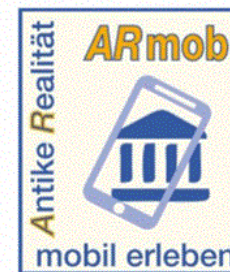


Project Database

Armob - Mobile app to experience of ancient reality

Visualizing how today's archeological sites and antique remains looked in ancient times using a smartphone application.

[Full project description](#) (766.95 KB)



Project summary:

In order to visualize how today's archeological sites and antique remains looked like during Roman and Celtic times, a new smartphone application will offer visitors a new type of experience to connect with the past. More than 105 archeological sites - predominantly in Rhineland-Palatinate but also in Luxembourg - are to be registered in the app by 2019. Thanks to the Augmented Reality technique, the visually reconstructed sites are integrated into the actual landscape and surroundings. The ARmob cooperation project involves six Rhineland-Palatinate LAGs and three Luxembourg LAGs. Hunsrück leads the development of the ARmob app.

myENRD Share

PROJECT DETAILS

Country:

Germany
Luxembourg

Programming period:

2014-2020

Priority:

P6. Social inclusion and local development

Focus Area:

6B Local development

Measure:

M19 LEADER / CLLD

Funding:

Total budget 1 219 775
EAFRD 914 831
National/regional 304 944

Timeframe:

2016 to 2019

Project promoter:

LAG Hunsrück (Lead partner)

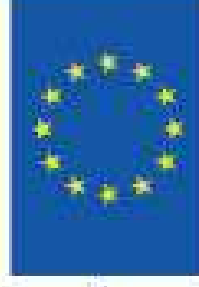
kistner@rhein-hunsruock.de

ARmob



Das transnationale LEADER-Projekt 'ARmob - Antike Realität mobil erleben', Projektträgerin Universität Trier, wird unter Beteiligung der Länder Rheinland-Pfalz und Luxemburg gefördert:

durch den Europäischen Landwirtschaftsfond
ELER für die Entwicklung des ländlichen Raums:
Hier investiert Europa in die
ländlichen Gebiete.



im Rahmen des rheinland-pfälzischen
Entwicklungsprogramms "Umwelt-
maßnahmen, Ländliche Entwicklung,
Landwirtschaft, Ernährung" (EULLE).



Rheinland-Pfalz

MINISTERIUM FÜR
WIRTSCHAFT, VERKEHR,
LANDWIRTSCHAFT
UND WEINBAU

im Rahmen des luxemburgischen
"Programms zur Entwicklung des
ländlichen Raums"



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'agriculture,
de la Pêche et de la
Pêche des consommateurs

Projektträgerin:

 Universität Trier

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019

ARmob



Antike Realität mobil erleben

LEADER-Projekt 2017 - 2019