

DER POKEMON HYPE

KW28



TRENDING TOPIC

POKEMON GO

- Pokemon go ist eine AR App
- Sie kann momentan **offiziell** in USA, Australien und Neuseeland heruntergeladen werden
- Innerhalb von 5 Tagen generierte man > 7,5 Mio Downloads
- Die Kernfunktionen der App beruhen auf **Geo-Targeting** und **Hyper-Lokalisierung**
- In den USA wurde die App mittlerweile schon auf > 5% alle Android Devices installiert
- Mit der Nutzung der App erlaubt man der Entwicklerfirma Niantic einen erheblichen Datenzugriff

AUGMENTED REALITY

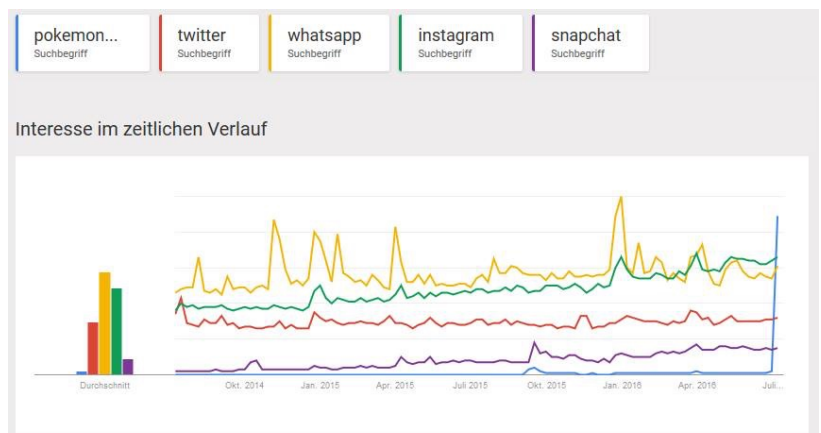
- Unter der „erweiterten“ Realität versteht man die **computergestützte Erweiterung** der Realitätswahrnehmung
- Gartner prognostizierte schon 2005 dass das Thema "**Augmented Reality**" binnen fünf bis zehn Jahren - also spätestens 2015 - seinen Höhepunkt in der öffentlichen Wahrnehmung erreiche

HYPE

- Das **künstliche** „aufbauschen“ / „übertreiben“ einer Nachricht
- Das zielgerichtete positionieren von „Nachrichten“-Mehrwerten, um einen Werbeeffect zu erzielen

LINKS TO KNOW

1. [HTTP://GOO.GL/OZIGEH](http://goo.gl/oZIGEH)
2. [HTTP://GOO.GL/ZRTKW7](http://goo.gl/zRTKW7)
3. [HTTP://GOO.GL/QN4C4C](http://goo.gl/QN4C4C)



ACTION SUMMARY

Schon 2005 sagte Gartner dem „**Augmented Reality**“ Trend den Durchbruch in knapp 10 Jahren voraus. Hat fast gestimmt. Denn durch die Erfindung des Spieles „**Pokemon Go**“ erfährt die **Technologie** einen neuen Durchbruch.

Doch Vorsicht. Das Spiel und die mediale Berichterstattung zeigen auch die unschönen Seiten dieses neuen Trends. Doch eines steht fest. Eine kluge Idee hat hier die passende Technologie gefunden. Diesen Geistesblitz sollte man den Entwicklern hoch anrechnen.

„**IF THE CAMPAIGN HAS SUCH A SIMPLE IDEA, THE MEDIUM BECOMES IRRELEVANT.**“ Lucy Aitken, Contagious



André Paetzel

Twitter: <https://twitter.com/paetzel> | LinkedIn: <https://de.linkedin.com/in/paetzel> andrepaetzel@gmail.com