1. Record Nr. UNIBAS000013113

Autore	Bianchi, Giampiero
Titolo	Programmare in turbo pascal / Giampiero Bianchi
Pubbl/distr/stampa	Bologna : Zanichelli, c1987
ISBN	88-08-04374-6
Descrizione fisica	VIII, 428 p. ; 24 cm.
Collana	CSC : Collana di scienza dei calcolatori
Disciplina	005.133
Soggetti	Microelaboratori elettronici - Linguaggio Pascal
Lingua di pubblicazione	Italiano
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia

2. Record Nr. UNICASUMC0070480

Autore	Seneca, Lucius Annaeus <4 a.C.-65>
Titolo	1.2. / Lucio Anneo Seneca
Pubbl/distr/stampa	Milano, : A. Mondadori, 1993
ISBN	8804373032
Descrizione fisica	P. 381-745 ; 20 cm
Collana	Classici greci e latini ; 35
Lingua di pubblicazione	Italiano Latino
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia

3. Record Nr. UNINA9910163117903321

Autore	Schart Dirk
Titolo	Praxishandbuch Augmented Reality : für Marketing, Medien und Public Relations / / Dirk Schart, Nathaly Tschanz
Pubbl/distr/stampa	Tübingen, : UVK Verlag, 2015
ISBN	3-86496-876-3 3-86496-929-8
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (173 pages) : color illustrations
Soggetti	3D 3D-Effekte App App Store AR AR-Channel Augmented Reality CastAR Crossmedia Digitalmedien Eventmanagement Google Glasses Involvement Kommunikation Marketing Medien Mixed Reality Mobile Apps Onlinekommunikation Onlinemedien Packaging Pressearbeit QR-Code Tracking Usability Wirtschaftsinformatik

Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	[1. Auflage]
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Sommario/riassunto	Augmented Reality (AR) ist eines der spannendsten Medien im Zeitalter von digitaler Kommunikation und Content-Marketing. Das Potenzial von AR wird allerdings im Marketing-, Medien- und Kommunikationsbereich noch bei weitem nicht ausgeschöpft. Der Grund: In der Vergangenheit wurde vor allem über die technischen Aspekte gesprochen, nicht aber über die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten. Lernen Sie mit diesem Buch genau diese kennen und lassen Sie sich überraschen, welchen Nutzen AR auch Ihnen und Ihrem Unternehmen stiften kann. AR versteht nur, wer sie selber erkundet und erlebt. Davon sind die Autoren Dirk Schart und Nathaly Tschanz überzeugt. Genau diesem Grundgedanken folgt das Praxishandbuch: Zahlreiche Best-Practice-Beispiele und Live-Demos sind direkt aus dem Buch abrufbar. Darüber hinaus verschafft es ein tiefes Verständnis des neuen Visualisierungsmediums. Zehn Milestones der App-Entwicklung helfen bei der praktischen Umsetzung von AR-Projekten. Das Buch richtet sich an Agenturen und Studierende sowie Entscheidungsträger im Marketing-, Medien- und Kommunikationsbereich, die gerne mehr über Augmented Reality und deren erfolgreichen Einsatz erfahren möchten.