

Einfluss verschiedener Faktoren auf Motion Sickness in virtuellen Umgebungen

Thema:

Einfluss verschiedener Faktoren auf Motion Sickness in virtuellen Umgebungen

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

Entwurf

Stichworte:

Virtuelle Umgebung, Motion Sickness, Einfluss, HTC Vive

angelegt:

2016-11-30

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Virtual Reality ist im Vormarsch. Ob in Spielen, an der Uni oder in anderen verschiedenen Bereichen. Doch welche Faktoren beeinflussen die „Motion Sickness“ bei Trägern einer VR-Brille am Meisten und wie kann diese verhindert/verringert werden? Virtual Reality kann in vielerlei Hinsicht verschiedene Prozesse verbessern. Doch auftretende Übelkeit/Schwindel verhindern bei vielen Personen den Einsatz solcher Geräte.

Zielsetzung der Arbeit

Verschiedene Faktoren auf die MS vergleichen und Lösungsansätze finden.

Konkrete Aufgaben

- Konkrete Szenarien ausarbeiten
- Virtuelle Umgebung der verschiedenen Szenarien erstellen
- Einarbeiten in die Programmierung mit der HTC Vive und Unity
- Experimente durchführen und auswerten

Erwartete Vorkenntnisse

Erfahrung im 3D-Bereich, Programmierkenntnisse mit Unity

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/einfluss_verschiedener_faktoren_auf_motion_sickness_in_virtuellen_umgebungen

Last update: **01.10.2019 11:29**

