

# Konzept zur Umsetzung von Prototypen für Head-Up-, Kombi- und Infotainmentanzeigen in der Fahrsimulation für Usabilitybewertung

Thema:

Konzept zur Umsetzung von Prototypen für Head-Up-, Kombi- und Infotainmentanzeigen in der Fahrsimulation für Usabilitybewertung

Art:

BA

BetreuerIn:

Christian Wolff

BearbeiterIn:

Paul Lichtenberger

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

car, usability, display

angelegt:

2014-05-27

Antrittsvortrag:

2014-06-02

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

## Hintergrund

In der Fahrsimulation der BMW Forschung und Technik werden unter anderem neuartige Bedienkonzepte in einer sehr frühen Phase der Entwicklung untersucht. Die daraus gewonnenen Ergebnisse tragen dazu erheblich bei der Entwicklung zukünftiger Bedienkonzepte im Fahrzeug bei. Die Anzeigesimulation spielt dabei eine wichtige Rolle in der Vermittlung zwischen Fahrer und Fahrzeug. Dabei bieten Frameworks wie Qt und HTML5, Wireframetools wie justinmind und Axure oder GUI-Editoren wie EB Guide, Storyboard Suite oder Nvidia UI Composer Studio die Möglichkeit auf mehr oder weniger einfache Art und Weise Prototypen für Fahrzeug-UIs zu entwickeln. Ein Ansatz der prototypischen Integration von ganzen Bedienkonzepten wurde z.B. von B. Hartmann und seinen Kollegen mit d.tools (<http://hci.stanford.edu/research/dtools/>) gezeigt.

## Zielsetzung der Arbeit

Aufgabe der Abschlussarbeit ist die Analyse des State-of-the-Arts aktueller Anzeigesimulationen in der Forschung und bei BMW. Daraus legen Sie die Anforderungen an eine neue Anzeigesimulation fest. Flexibilität ist dabei für so ein System ein wichtiges Kriterium. Vorgehensweise ist hierbei die Untersuchung des State-of-the-Arts solcher Anzeigen sowohl in Fachliteratur als auch bei BMW selbst und wenn möglich auch bei anderen Fahrzeugherstellern. Daraus werden dann Anforderungen an einen solchen Prototypen erhoben. Anschließend folgt eine Marktrecherche zu gängigen HMI Entwicklungs Tools und es wird untersucht inwiefern sich diese eignen bzw. Werkzeuge zur Verfügung stellen solch einen Prototypen zu verwirklichen. Abschließend wird aus den gewonnenen Kenntnissen noch ein Vorschlag für ein neues optimiertes Prototyping abgeleitet.

## Konkrete Aufgaben

Nach Absprache mit dem Betreuer.

## Erwartete Vorkenntnisse

Keine

## Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:

<https://wiki.mi.uni-r.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:

<https://wiki.mi.uni-r.de/arbeiten/displaysimulationcarusability>

Last update: **01.10.2019 11:27**

