

Einfluss verschiedener Faktoren auf Motion Sickness in virtuellen Umgebungen

Thema:

Einfluss verschiedener Faktoren auf Motion Sickness in virtuellen Umgebungen

Art:

BA

Betreuer:

Martin Brockelmann

Student:

Yannick Hildebrandt

Professor:

Christian Wolff

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

Play2Change, Psychologie, VR

angelegt:

2018-03-27

Beginn:

2018-03-26

Antrittsvortrag:

2018-04-16

Ende:

2018-07-27

Hintergrund

Virtual Reality ist im Vormarsch. Ob in Spielen, an der Uni oder in anderen verschiedenen Bereichen. Doch Eingabemöglichkeiten beeinflussen die „Motion Sickness“ bei Trägern einer VR-Brille am Meisten. 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

Der Vergleich zweier Eingabemöglichkeiten zur Fortbewegung in virtuellen Umgebungen (Joystick, Virtualizer - VR Treadmill), Identifizierung von Einflüssen auf die Motion Sickness und Lösungsansätzen. Dabei sollen technische Faktoren, jedoch auch individuelle Anfälligkeiten geprüft werden und eventuelle Nachwirkungen festgestellt werden.

Konkrete Aufgaben

Umfassende Beschreibung von Motion Sickness, verwandten Arbeiten und Eingabemöglichkeiten zur Fortbewegung in virtuellen Umgebungen

- Konkrete Szenarien ausarbeiten
- Virtuelle Umgebung der verschiedenen Szenarien erstellen
- Programmierung des Virtualizers
- Programmierung der Umgebung und der Eingabemöglichkeiten mithilfe 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_vr?rev=1561995316

Last update: **01.07.2019 15:35**

