

Zwischen den Welten: Entwicklung eines Mixed Reality-Interaktionskonzeptes für das automobiler Umfeld

Thema:

Zwischen den Welten: Entwicklung eines Mixed Reality-Interaktionskonzeptes für das automobiler Umfeld

Art:

[BA](#)

BetreuerIn:

[Martin Dechant](#)

BearbeiterIn:

Jonas Mattes

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

ZweitgutachterIn:

[N.N.](#)

Status:

[abgeschlossen](#)

Stichworte:

[Mixed Reality](#), [Entertainment Computing](#), [Automotive User Interfaces](#), [AUI](#), [in-car gaming](#), [virtual reality](#), [3D technology](#), [HMD](#), [head-mounted displays](#)

angelegt:

2016-03-03

Beginn:

2015-12-01

Anmeldung:

2016-03-01

Abgabe:

2016-05-01

Textlizenz:

[Unbekannt](#)

Codelizenz:

[Unbekannt](#)

Hintergrund

Im Rahmen eines Gamification Ansatzes soll ein Interaktionskonzept im Auto erarbeitet werden, welches Virtual Reality in das Fahrzeug bringt.

Zielsetzung der Arbeit

Ein Prototyp, welcher die gefühlten physischen Kräfte mit der optischen Umgebung der 3D Welt zusammen bringt und somit die Immersion erhöht

Konkrete Aufgaben

Erstellung einer virtuellen Umgebung in Unity3D. Verbinden von Unity3D mit der Oculus Rift und live Fahrzeugdaten.

Erwartete Vorkenntnisse

Fortgeschrittene Kenntnisse mit Unity und C#, Grundkenntnisse in C++.

Weiterführende Quellen

TBD

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

Permanent link: https://wiki.mi.uni-regensburg.de/arbeiten/mixed_reality-interaktionskonzept_fuer_das_automobile_umfeld

Last update: **01.10.2019 11:52**

