

Vehicle interaction inside VR.

Thema:

Vehicle interaction inside VR.

Art:

MA

BetreuerIn:

David Halbhuber

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

Niels Henze

Status:

Entwurf

Stichworte:

VR, Interaction Design, Usability, Hardware, AR, Automotive, Continental

angelegt:

2022-08-03

Hintergrund

Wie kann man die Interaktionsmöglichkeiten in einem Fahrzeug möglichst realistisch und ohne viel Equipment simulieren? z.B. Lenkrad, Blinker, Hebel, Schalter, Displays, etc. Auch Augmented-Reality-Aspekte können/sollte miteinbezogen werden. Mixed reality gibt mehr Möglichkeiten an die Hand und kann unter Umständen die Ergebnisse der Lösung massiv verbessern.

Zielsetzung der Arbeit

Definieren von Interaktionskonzepten im Fahrzeug mit der Oculus Quest 2.

Konkrete Aufgaben

(Arbeit kann auch in Englisch geschrieben werden.)

- Definieren der Interaktionsmöglichkeiten
- Best practises
 - Implementierungsbeispiele.

Erwartete Vorkenntnisse

- Unreal/Unity Kenntnisse
- 3D Modellierung
- Usability in VR

Weiterführende Quellen

Cooperationsarbeit mit Continental Regensburg in der Techbase betreut von Ulrike Steinberger

From:

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

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/vehicle_interaction_inside_vr

Last update: **15.03.2023 15:43**

