

XR INTERACTION IN AUTOMOTIVE DESIGN CONTEXT

FACTSHEET



Lela Grösser

Unity Developer
Medieninformatik, 4. Semester



Kethella Oliveira

UX/UI, HCI
Medieninformatik, 6. Semester



Efthalia Vogiar

UX/UI, User Research
Mobile Medien, 6. Semester



Yuting Xia

Software Developer
Medieninformatik, 4. Semester

Fragestellung:

Wie unterscheiden sich Hand- und Fußgesten in einer virtuellen Realität in der Benutzerfreundlichkeit und das gesamte Benutzererlebnis bei der Steuerung und Interaktion mit einem 3D-Modell mit dem Ziel spezifische Objekte zu finden?

Verwendete Technologien:

Unity, Varjo XR-3, VIVE Tracker

Motivation:

Nutzern von autonomen Fahrzeugen Barrierefreiheit, Flexibilität und Komfort bieten

