

Workshop Inclusive Design: VR-Gaming

Pre-Vortrag

VR-Spiele/Kontext der Verwendung von VR

VP2

Demo
von VP2

Half
Life
Alyx

Irgendsoein
Zombeispiel

Beat Saber

Erfahrungen

geringe
Erfahru
ng

nur aus dem Uni-
Kontext: tlw.
problematisch
--> Steuerung

Steuerung war
sehr intuitiv

Keine
Motionsickness

gute
Erfahrungen
gesammelt

Erfahrung nur in
Kombi aus
Smartphone +
Cardboard

Erlebnis bestand
nur aus visuellen
(kein Audio)

Arten der Verwendung

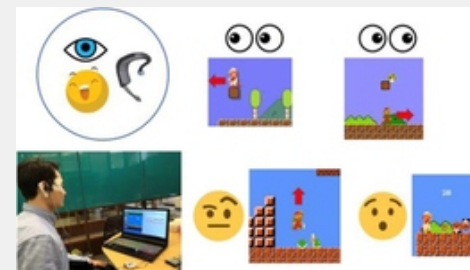
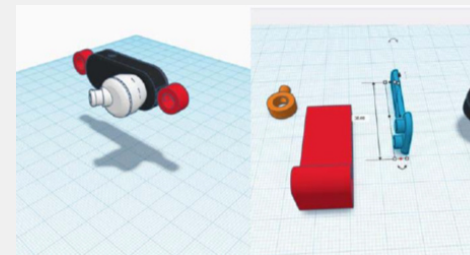
nur zum
Testen mit
Cardboards

Ausprobieren
der VR-Erfahrung

Einführung in die
VR-Umgebung
VP2

Controller und Gaze

Vortrag



Post-Vortrag

Meinung zu dem Paper/System

schlechtes m/w-
Verhältnis

Problem bei der
allgemeinen Verwendung,
da z.B. Husten

Problem mit
umsehen

Theoretisch alternative
Tastenbelegung für gesamtes
System

Könnte gute
Möglichkeit der
Interaktion sein

Inclusive

Alternative für
Controllereingaben
auch für Menschen
ohne
Beeinträchtigungen

Viele Menschen
verfügen über
Mimik und könnte
sie benutzen

Exclusive

man fühlt sich
nicht
angesprochen

Schlaganfall
und Mimik?

Kompatibel mit
Spielen?

Gesichtsermüdung

Alternativvorschläge (Kontext Querschnittslähmung)

Stimmeingaben

Cerebralinterface

FullDive-Technologie

Eyetracking