

The background features a series of concentric circles in light gray, some solid and some dashed, creating a futuristic or technological aesthetic. A large, solid red speech bubble is centered on the page, pointing downwards. The text "Futuristic Interfaces & Wrap Up" is written in white, sans-serif font inside the speech bubble.

Futuristic Interfaces & Wrap Up



1. Windows Mixed Reality

1. Windows Mixed Reality

- Ist eine Desktop App, die mit einer VR-Brille/Controller gesteuert werden kann. Am besten mit der Hololens von Microsoft.
- Die App erlaubt den normalen Betriebssystem-Umgang in einer Mixed Reality.
- Mit Modern UWP (Universelle Windows Plattform) Apps ist es möglich, Apps wie Mail, Fotos oder auch Netflix in z.B. einem virtuellen Haus an den Wänden zu platzieren.
- Aber auch ältere Windows-Apps sind abspielbar

1. Windows Mixed Reality



2. SkinTrack



2. SkinTrack

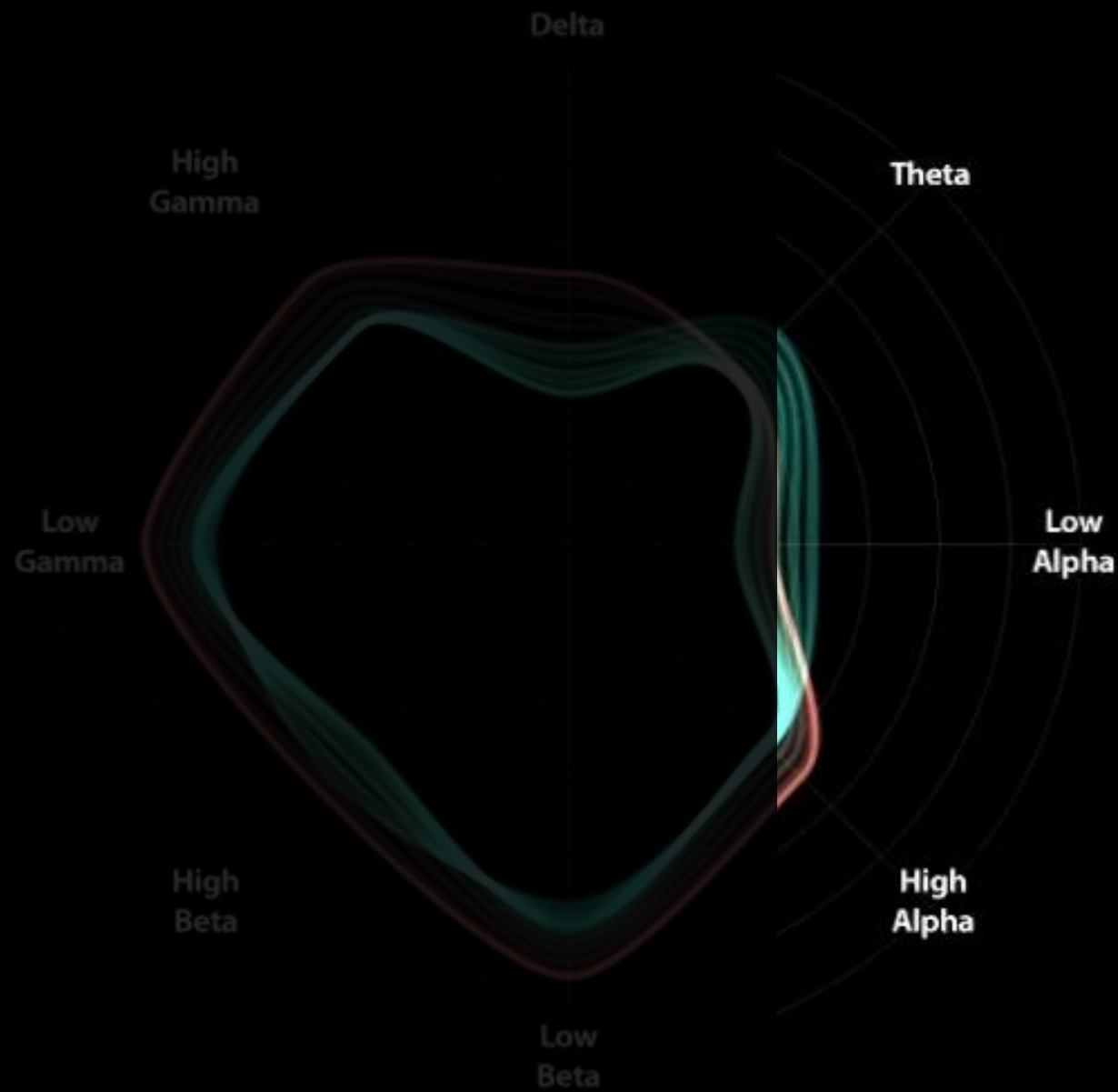
- Dieser Prototyp wurde entwickelt, da Smart Watches oft zu klein sind, um viele Interaktionen zuzulassen.
- SkinTrack ist eine Smart Watch, die elektrische Signale in den Arm des Benutzers sendet, um auf dem eigenen Arm interagieren zu können.
- Dies funktioniert über einen Ring am Zeigefinger und ein Sensorband unter der Smart Watch
- Der Arm ist sozusagen das Interface

2. Features

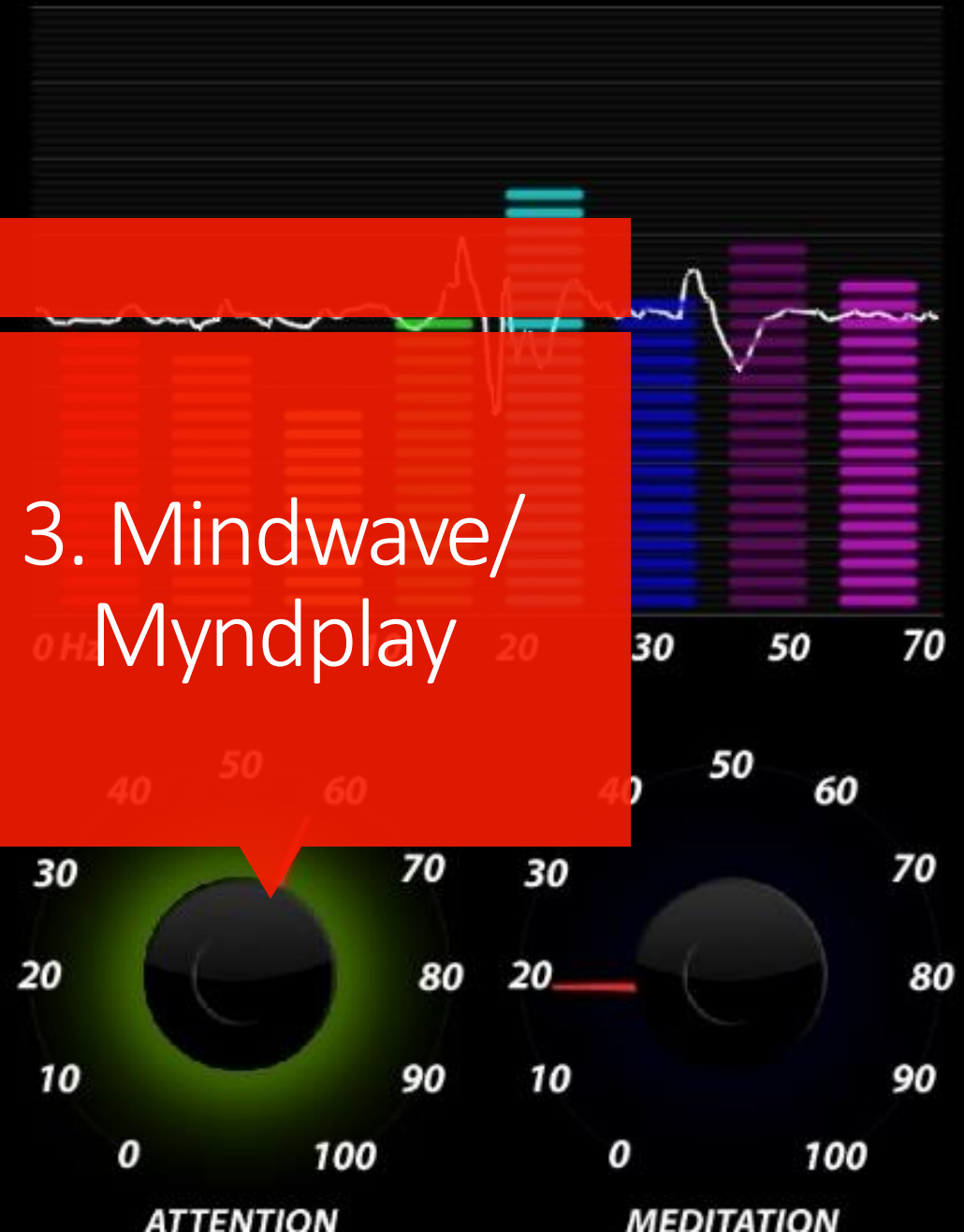
- Swipes - um Dinge auszuwählen oder zu verwerfen
- Scroll - am Handgelenk
- Nummern auf dem Handrücken wählen
- Zeichnen – z.B. "S" um Anruf zu beenden
- Sliders einrichten für z.B. Lautstärke
- Interface der Smart Watch kann übergehend mit dem Arm interagieren
- Shortcuts auf ausgewählten Stellen des Arms

2. SkinTrack





3. Mindwave/
Myndplay



Please start the music player

3. Mindwave

- Game Controller für das Gehirn
- Funktioniert über ein Headset, welches über einen Clip mit Sensoren die "Brainwaves" des Benutzers auswerten kann.
- Dazu gibt es die APP "Brainwave Visualizer", welche unter Anderem die Aufmerksamkeit anzeigt.
- Es gibt verschiedene Spiele für den Controller. Zum Beispiel muss man blinzeln, um Dinge aufzusammeln, oder sich konzentrieren, um Gegenstände explodieren zu lassen.

3. Mindwave

- In einem Jump n Run Spiel, muss man sich z.B. auch entspannen, damit die Lande-Plattformen größer werden. Wenn man ängstlich ist, werden die Plattformen immer kleiner
- Also ist es auch gut für Gehirn-Training Aspekte

3. Mindwave

