

Immersive-Level-Model Studie (Masterarbeit B. Kurz)

28

Antworten

24:53

Durchschnittliche Zeit für das Ausfüllen

Aktiv

Status

1. Wie ist Ihre Probanden-ID?

28

Antworten

Neueste Antworten

"A28"

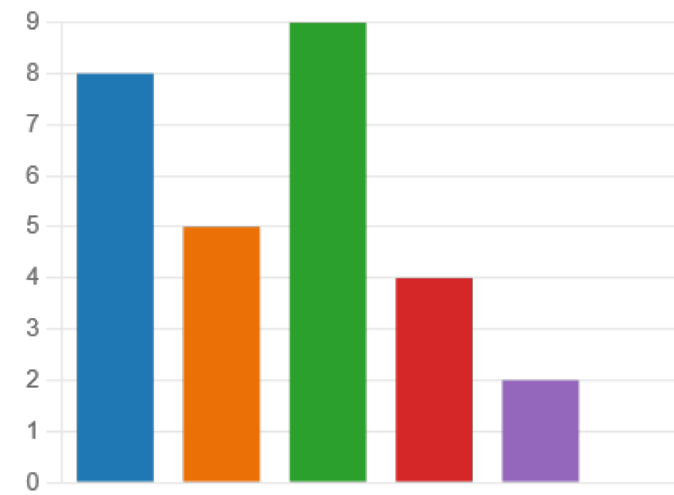
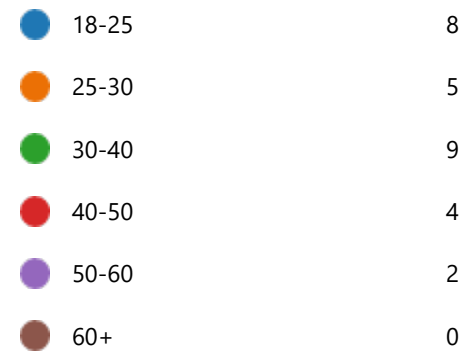
"A25"

"A26"

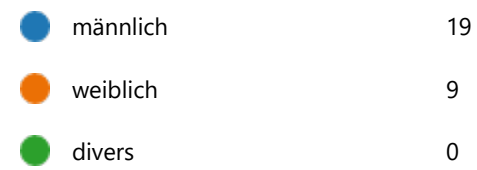
1 Befragten (4%) antworteten **Bb** für diese Frage.

A04 A13 A09 A19 A10 A20
A15 A07 A02 Bb A01 A03 A14
A12 A05 A08 A11 A06 A16
A18

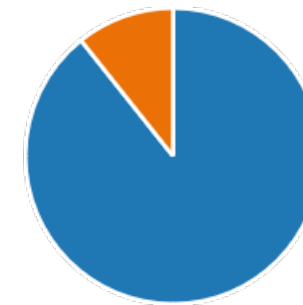
2. Wie ist ihr Alter?



3. Geschlecht

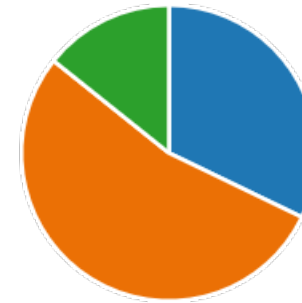


4. Dominante Hand



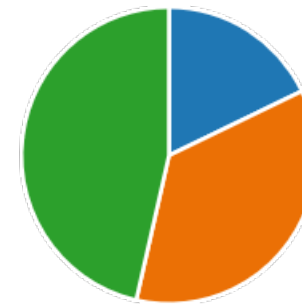
5. Wie ist Ihre bisherige Erfahrungen mit immersiven Geräten?

keinerlei Erfahrung	9
Bis zu 10 Stunden	15
Mehr als 10 Stunden	4



6. Wie ist ihre bisherige Erfahrung mit Controllern, z. B. VR-Controller, Xbox, Wii oder Playstation-Controller?

keinerlei Erfahrung	5
Bis zu 10 Stunden	10
Mehr als 10 Stunden	13



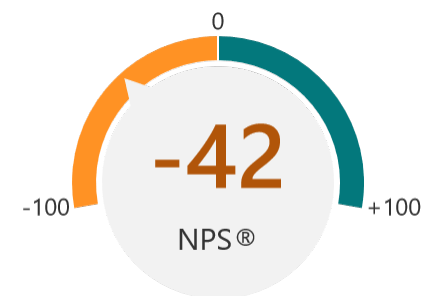
7. Wie einfach war es immersive Technologie zu nutzen?

Promotoren	4
Passive	17
Detraktoren	7



8. Wie einfach war es die AR zu benutzen?

Promotoren	3
Passive	5
Detraktoren	11



A circular gauge representing the Net Promoter Score (NPS). The scale ranges from -100 to +100. The needle points to a score of 4. The text "NPS®" is displayed below the gauge.

Aktualisieren

komplexen Inhalten

frische Szenengestaltung

kurzer Eingewöhnungszeit

kurze Distanz

3D Perspektive

Qualität

Interaktion

Gefühl

fremde Welt

echten Welt

bisschen Erfahrung

graphische Möglichkeiten

Außenwelt

andere Realitäten

virtuelle Welt

holographische' Einblendungen

Controller

ungewohnten Gesten

Händen

11. Was war problematisch bei der Benutzung?

26

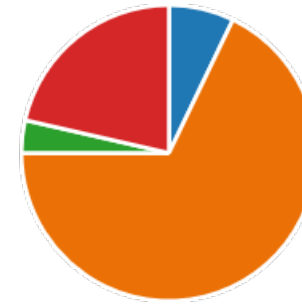
Antworten

Neueste Antworten

*"Unklar wann ein Schritt abgeschlossen war"**"Änderung der eigenen Höhe, gefühlte Hilflosigkeit, wenn man sich nicht so ..."**"manchmal wusste ich nicht, für welches Ziel/Ergebnis ich welche Taste oder..."*[Aktualisieren](#)3 Befragten (12%) antworteten **Gesten** für diese Frage.

12. Ich könnte mir vorstellen, bei meiner täglichen Arbeit ausschließlich immersive Technologie zu benutzen und damit auf PC, Smartphone und Tablet zu verzichten.

● Ja	2
● Nein	19
● Ich weiß es nicht	1
● Sonstiges	6



13. Ich fühle mich bei der Verwendung von immersiven Technologien unsicher, weil ...

18
Antworten

Neueste Antworten

"Nein"

"Brillenträger"

"auch die Technik mal streiken kann, man benötigt spezielles KnowHow ode..."

[Aktualisieren](#)

2 Befragten (11%) antworteten **Stehen** für diese Frage.

auf tretende Fehler Dystopien
Brillenträger Häkchen prolonged use
viel Zeit längere Zeit **Stehen** große Konzentration Umfeld
PC Realitätsverlust viele Menschen other health issues Checkbox
Erfahrung Aktivieren spezielles KnowHow

14. Was würde mich von der erneuten Nutzung eines immersiven Geräts abhalten?

21
Antworten

Neueste Antworten

"Initialer Aufbau Aufwand"

"nichts"

"Anwendungszwecke für mein Arbeitsumfeld/Tätigkeiten? Für Privat gäbe es..."

[Aktualisieren](#)

10 Befragten (48%) antworteten **Nichts** für diese Frage.

Richtung
Gebrauchsmöglichkeiten Tragekomfort Übelkeit Anwendungen
Arbeitsumfeld/Tätigkeiten **Nichts** längerer Benutzung PC
Anstrengung Motion sickness other electronic devices
Hololens technischen Probleme Alltag Initialer Aufbau Aufwand
Kopfschmerzen koofschmerzen Unwohlsein Schwindel

15. AR-Anwendung

■ Nein ■ Eher nein ■ Ich weiß nicht ■ Eher ja ■ Ja

Ich kann mir sehr gut vorstellen, das System regelmäßig zu nutzen.

Ich empfinde das System als unnötig komplex.

Ich empfinde das System als einfach zu nutzen.

Ich denke, dass ich technischen Support brauchen würde, um das System zu nutzen.

Ich finde, dass die verschiedenen Funktionen des Systems gut integriert sind.

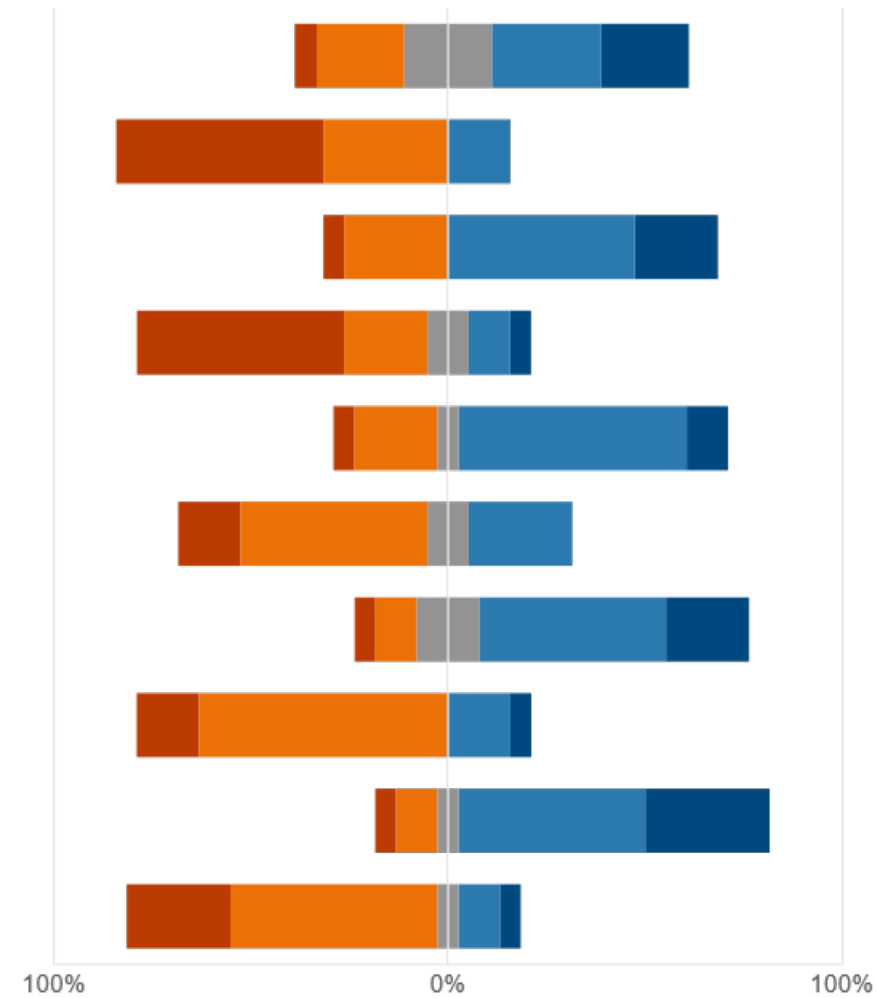
Ich finde, dass es im System zu viele Inkonsistenzen gibt.

Ich kann mir vorstellen, dass die meisten Leute das System schnell zu beherrschen lernen.

Ich empfinde die Bedienung als sehr umständlich.

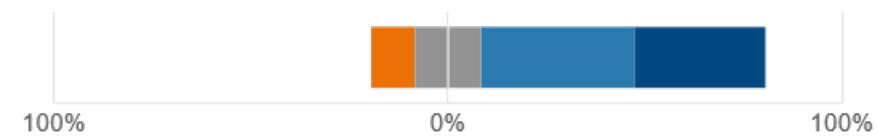
Ich habe mich bei der Nutzung des Systems sehr sicher gefühlt.

Ich musste eine Menge Dinge lernen, bevor ich mit dem System arbeiten konnte.



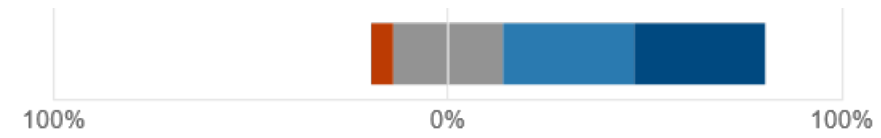
16. AR-1: Zeigen auf Objekte

■ behindernd ■ ■ ■ unterstützend



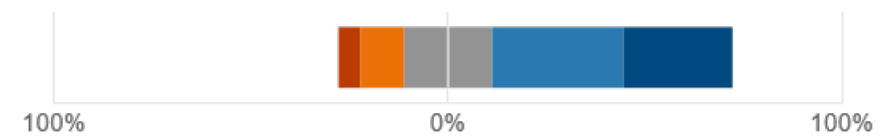
17. AR-2: Zeigen auf Objekte

■ kompliziert ■ ■ ■ einfach



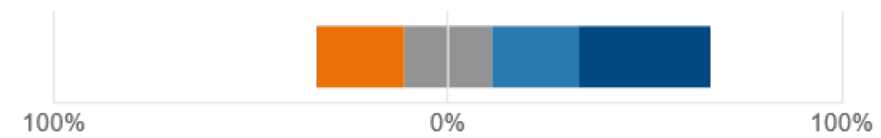
18. AR-3: Zeigen auf Objekte

■ ineffizient ■ ■ ■ effizient



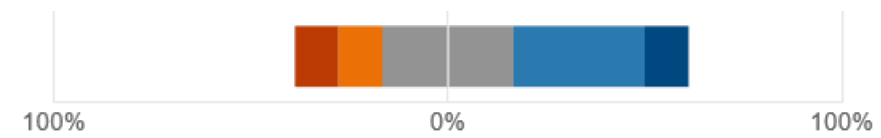
19. AR-4: Zeigen auf Objekte

■ verwirrend ■ ■ ■ übersichtlich



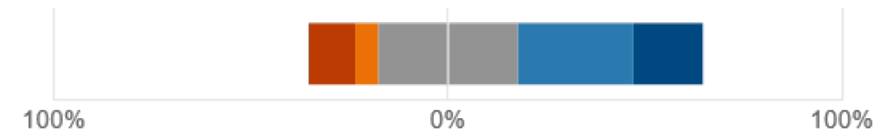
20. AR-5: Zeigen auf Objekte

■ langweilig ■ ■ ■ spannend



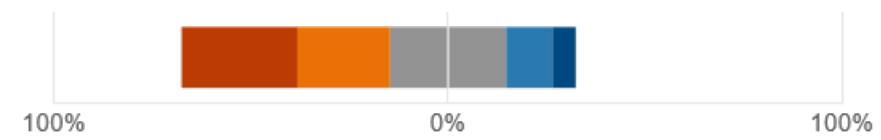
21. AR-6: Zeigen auf Objekte

■ uninteressant ■ ■ ■ ■ interessant



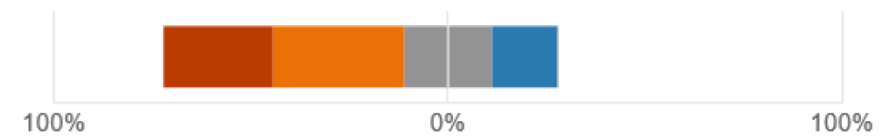
22. AR-7: Zeigen auf Objekte

■ konventionell ■ ■ ■ ■ originell



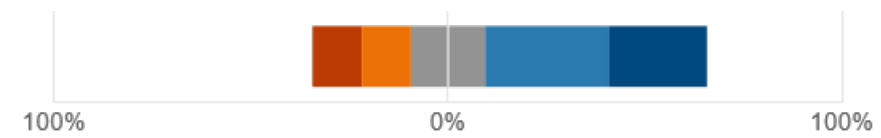
23. AR-8: Zeigen auf Objekte

■ herkömmlich ■ ■ ■ ■ neuartig



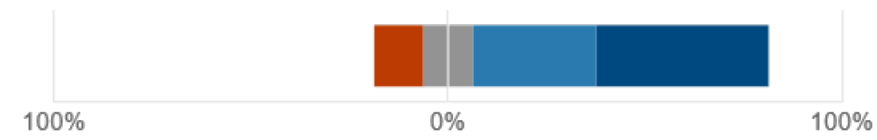
24. AR-1: Bewegen des Sichtfelds

■ behindernd ■ ■ ■ ■ unterstützend



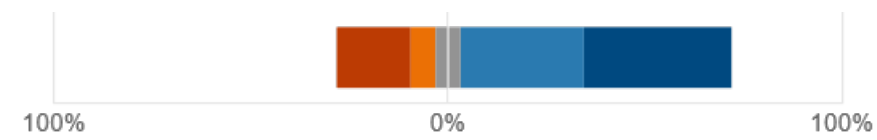
25. AR-2: Bewegen des Sichtfelds

■ kompliziert ■ ■ ■ einfach



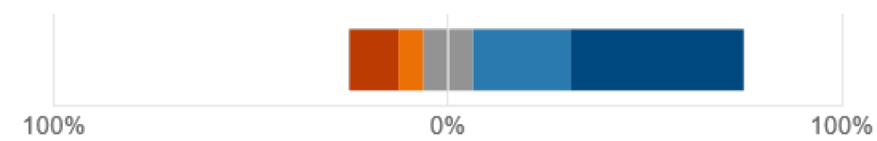
26. AR-3: Bewegen des Sichtfelds

■ ineffizient ■ ■ ■ effizient



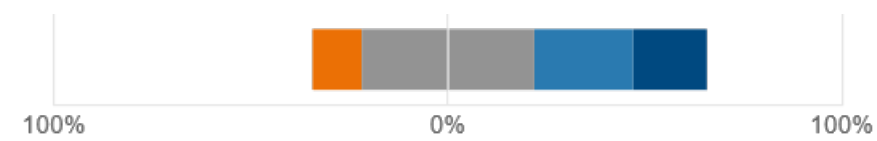
27. AR-4: Bewegen des Sichtfelds

■ verwirrend ■ ■ ■ übersichtlich



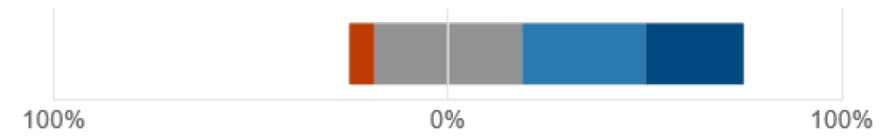
28. AR-5: Bewegen des Sichtfelds

■ langweilig ■ ■ ■ spannend



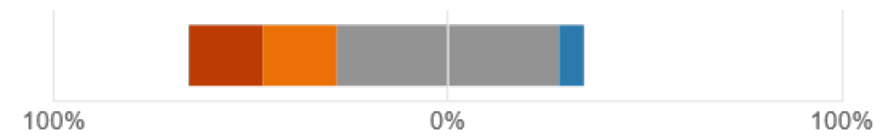
29. AR-6: Bewegen des Sichtfelds

■ uninteressant ■ ■ ■ ■ interessant



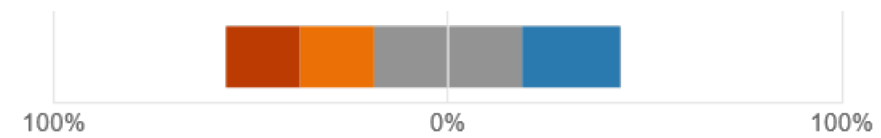
30. AR-7: Bewegen des Sichtfelds

■ konventionell ■ ■ ■ ■ originell



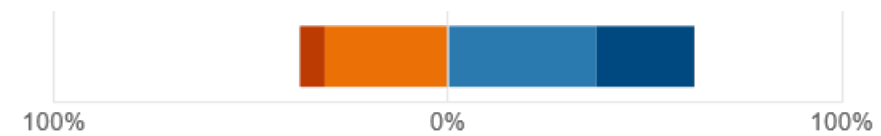
31. AR-8: Bewegen des Sichtfelds

■ herkömmlich ■ ■ ■ ■ neuartig



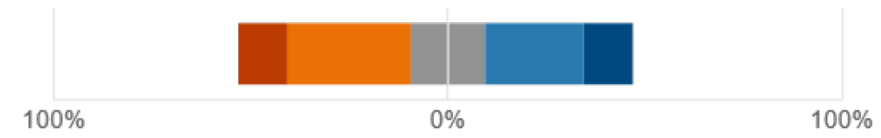
32. AR-1: Greifen von Objekten

■ behindernd ■ ■ ■ ■ unterstützend



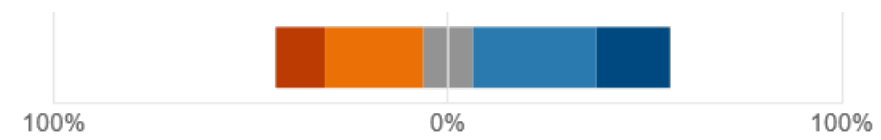
33. AR-2: Greifen von Objekten

■ kompliziert ■ ■ ■ einfach



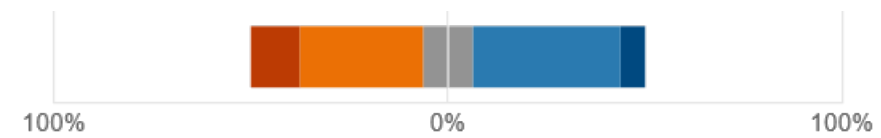
34. AR-3: Greifen von Objekten

■ ineffizient ■ ■ ■ effizient



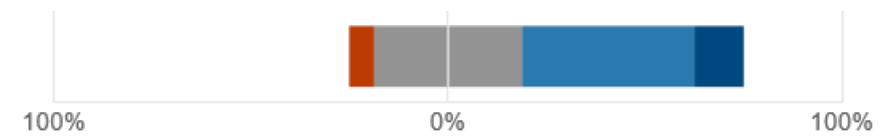
35. AR-4: Greifen von Objekten

■ verwirrend ■ ■ ■ übersichtlich



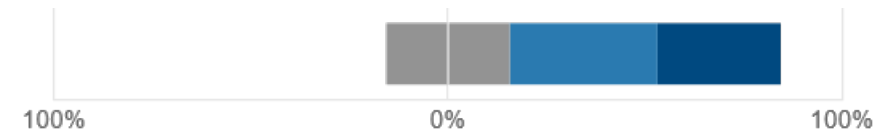
36. AR-5: Greifen von Objekten

■ langweilig ■ ■ ■ spannend



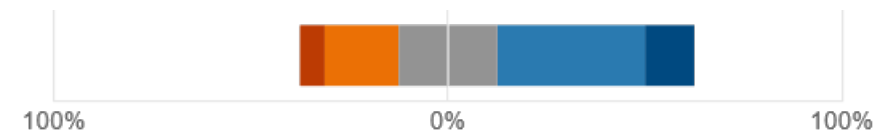
37. AR-6: Greifen von Objekten

■ uninteressant ■ ■ ■ ■ interessant



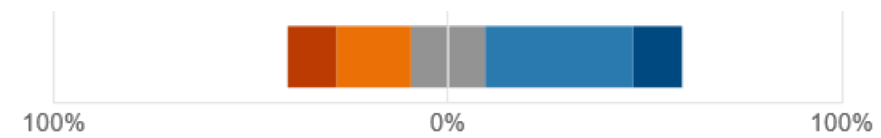
38. AR-7: Greifen von Objekten

■ konventionell ■ ■ ■ ■ originell



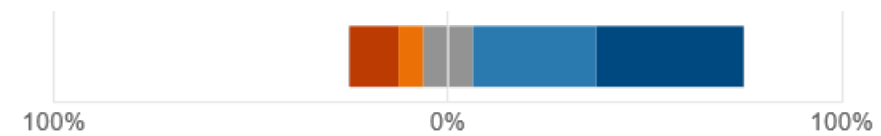
39. AR-8: Greifen von Objekten

■ herkömmlich ■ ■ ■ ■ neuartig



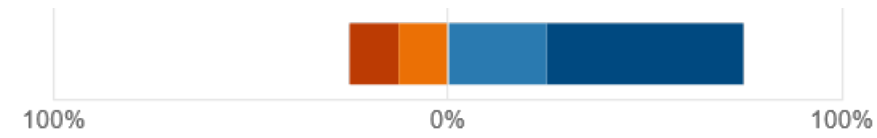
40. AR-1: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ behindernd ■ ■ ■ ■ unterstützend



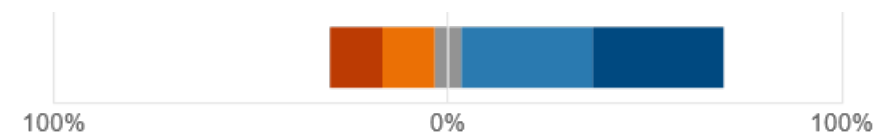
41. AR-2: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ kompliziert ■ ■ ■ einfach



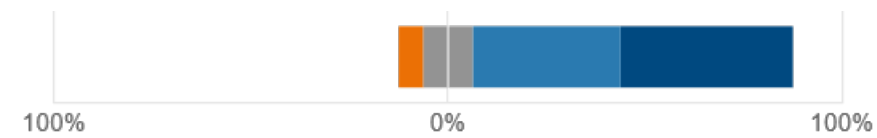
42. AR-3: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ ineffizient ■ ■ ■ effizient



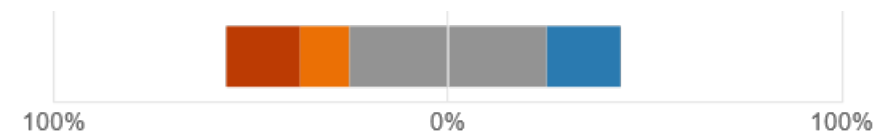
43. AR-4: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ verwirrend ■ ■ ■ übersichtlich



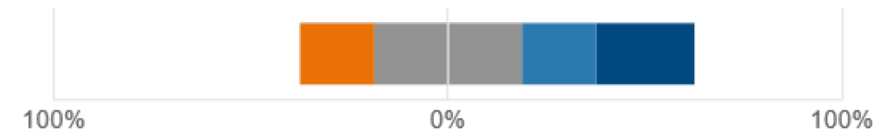
44. AR-5: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ langweilig ■ ■ ■ spannend



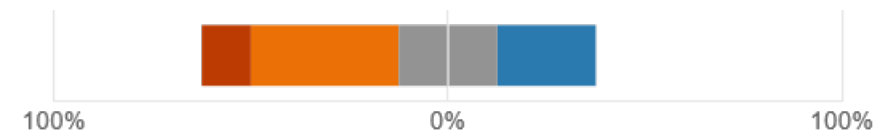
45. AR-6: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ uninteressant ■ ■ ■ ■ interessant



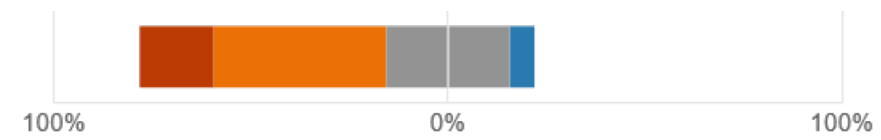
46. AR-7: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ konventionell ■ ■ ■ ■ originell



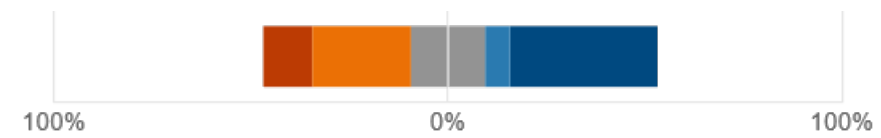
47. AR-8: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ herkömmlich ■ ■ ■ ■ neuartig



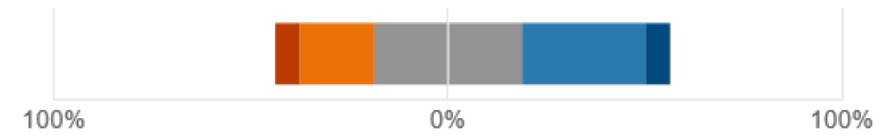
48. AR-1: Bestätigen von Objekten in der FERNE

■ behindernd ■ ■ ■ ■ unterstützend



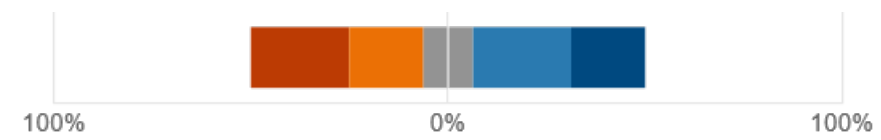
49. AR-2: Bestätigen von Objekten in der FERNE

■ kompliziert ■ ■ ■ einfach



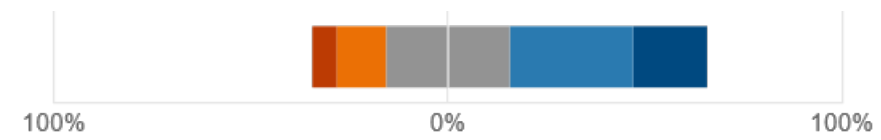
50. AR-3: Bestätigen von Objekten in der FERNE

■ ineffizient ■ ■ ■ effizient



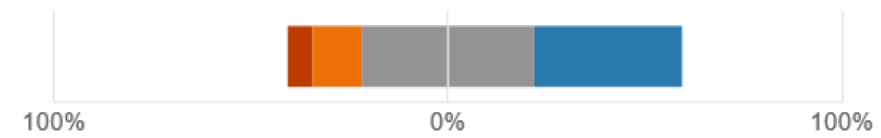
51. AR-4: Bestätigen von Objekten in der FERNE

■ verwirrend ■ ■ ■ übersichtlich



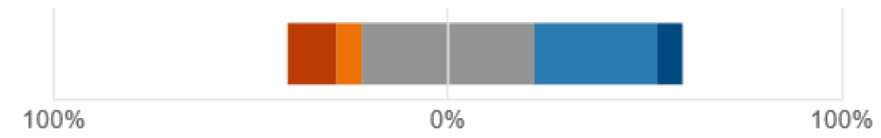
52. AR-5: Bestätigen von Objekten in der FERNE

■ langweilig ■ ■ ■ spannend



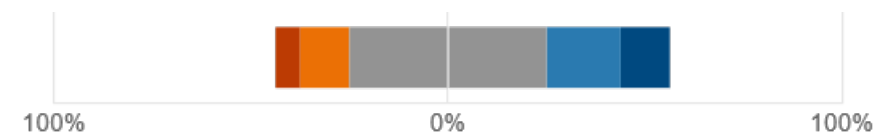
53. AR-6: Bestätigen von Objekten in der FERNE

■ uninteressant ■ ■ ■ ■ interessant



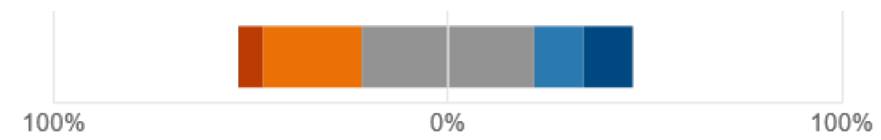
54. AR-7: Bestätigen von Objekten in der FERNE

■ konventionell ■ ■ ■ ■ originell



55. AR-8: Bestätigen von Objekten in der FERNE

■ herkömmlich ■ ■ ■ ■ neuartig



56. VR-Anwendung

■ Nein ■ Eher nein ■ Ich weiß nicht ■ Eher ja ■ Ja

Ich kann mir sehr gut vorstellen, das System regelmäßig zu nutzen.

Ich empfinde das System als unnötig komplex.

Ich empfinde das System als einfach zu nutzen.

Ich denke, dass ich technischen Support brauchen würde, um das System zu nutzen.

Ich finde, dass die verschiedenen Funktionen des Systems gut integriert sind.

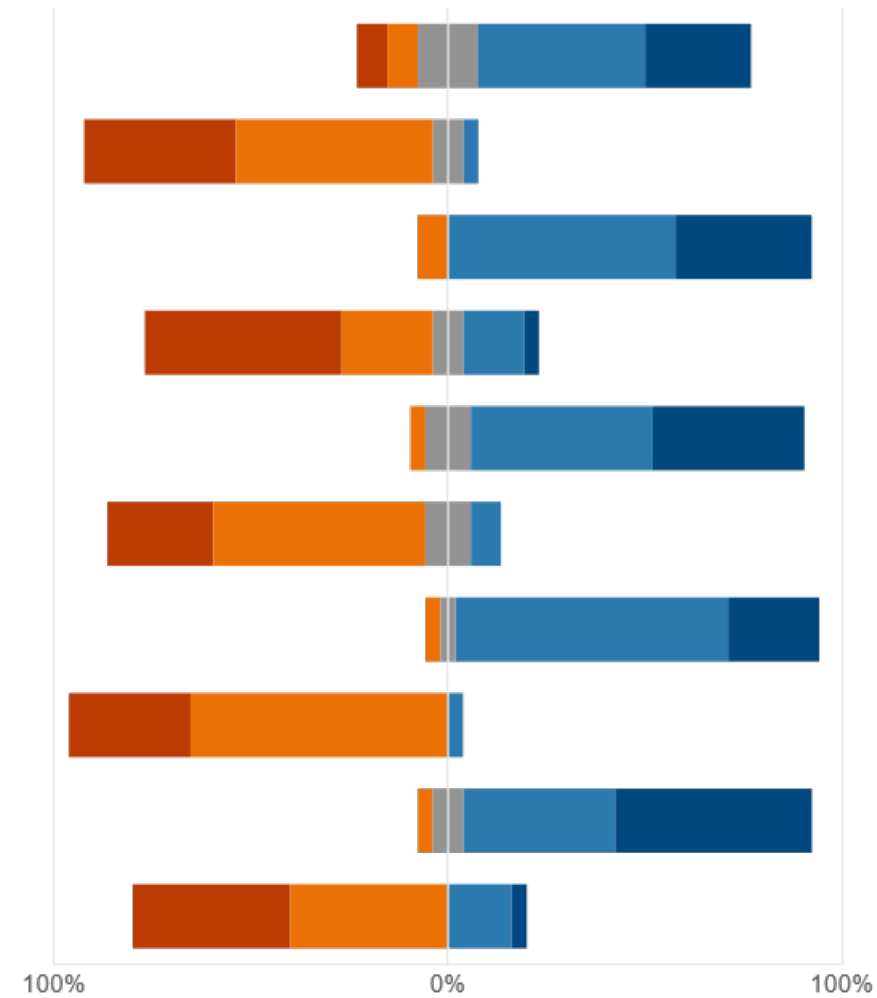
Ich finde, dass es im System zu viele Inkonsistenzen gibt.

Ich kann mir vorstellen, dass die meisten Leute das System schnell zu beherrschen lernen.

Ich empfinde die Bedienung als sehr umständlich.

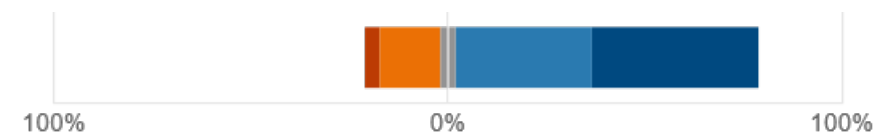
Ich habe mich bei der Nutzung des Systems sehr sicher gefühlt.

Ich musste eine Menge Dinge lernen, bevor ich mit dem System arbeiten konnte.



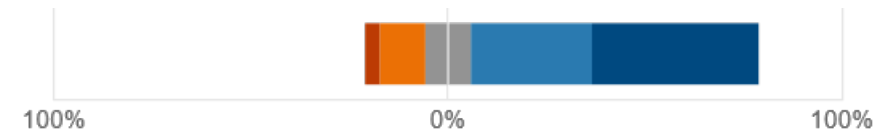
57. VR-1: Zeigen auf Objekte

■ behindernd ■ ■ ■ unterstützend



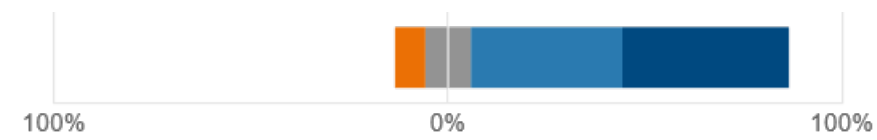
58. VR-2: Zeigen auf Objekte

■ kompliziert ■ ■ ■ einfach



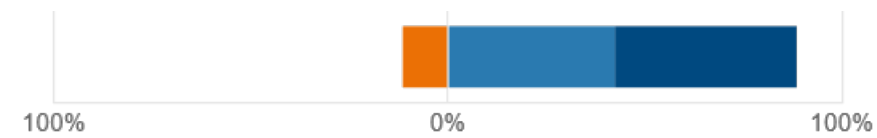
59. VR-3: Zeigen auf Objekte

■ ineffizient ■ ■ ■ effizient



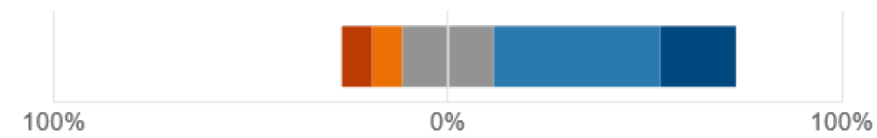
60. VR-4: Zeigen auf Objekte

■ verwirrend ■ ■ ■ übersichtlich



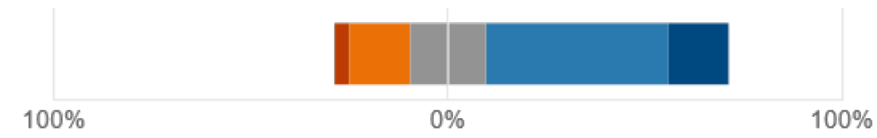
61. VR-5: Zeigen auf Objekte

■ langweilig ■ ■ ■ spannend



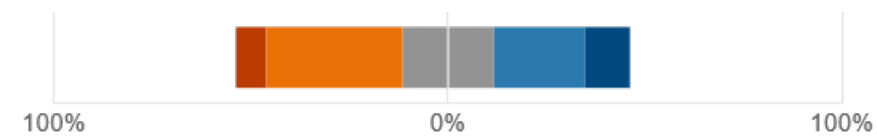
62. VR-6: Zeigen auf Objekte

uninteressant interessant



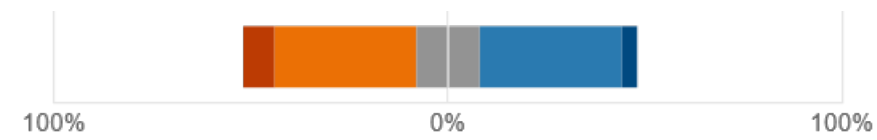
63. VR-7: Zeigen auf Objekte

konventionell originell



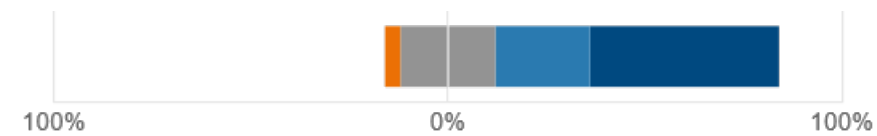
64. VR-8: Zeigen auf Objekte

herkömmlich neuartig



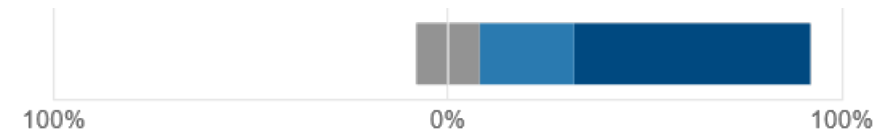
65. VR-1: Bewegen des Sichtfelds

behindernd unterstützend



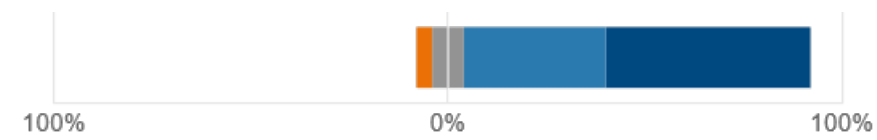
66. VR-2: Bewegen des Sichtfelds

■ kompliziert ■ ■ ■ einfach



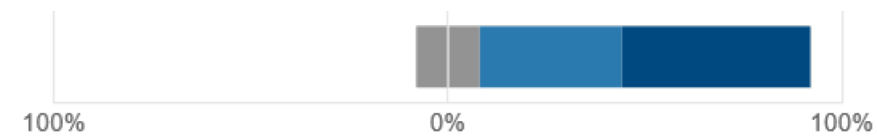
67. VR-3: Bewegen des Sichtfelds

■ ineffizient ■ ■ ■ effizient



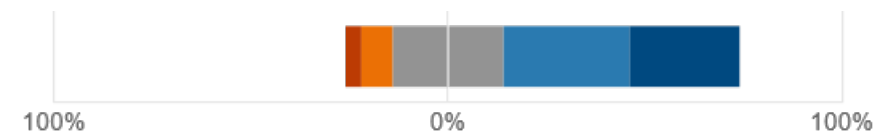
68. VR-4: Bewegen des Sichtfelds

■ verwirrend ■ ■ ■ übersichtlich



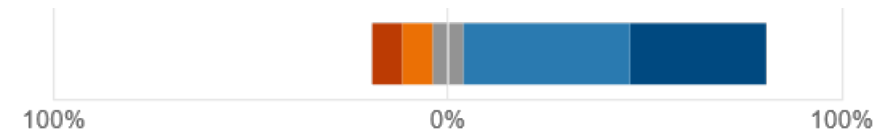
69. VR-5: Bewegen des Sichtfelds

■ langweilig ■ ■ ■ spannend



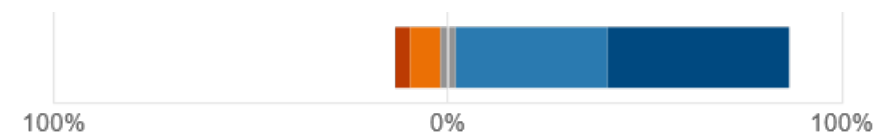
74. VR-2: Greifen von Objekten

■ kompliziert ■ ■ ■ einfach



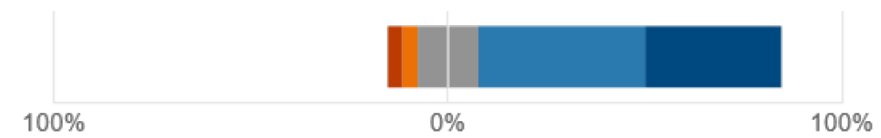
75. VR-3: Greifen von Objekten

■ ineffizient ■ ■ ■ effizient



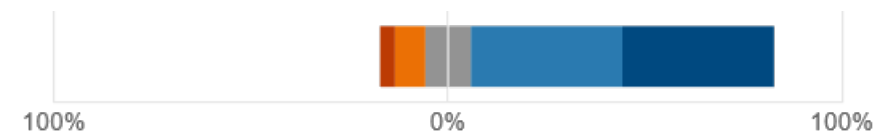
76. VR-4: Greifen von Objekten

■ verwirrend ■ ■ ■ übersichtlich



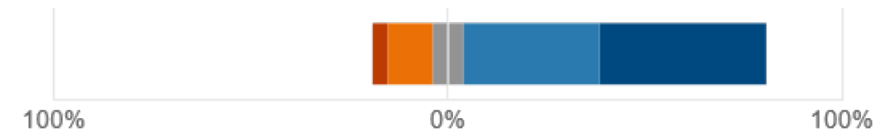
77. VR-5: Greifen von Objekten

■ langweilig ■ ■ ■ spannend



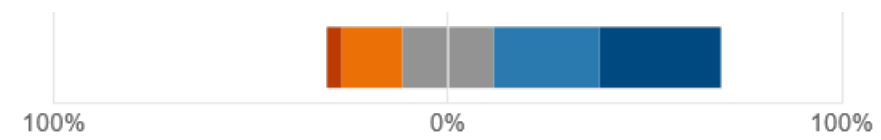
78. VR-6: Greifen von Objekten

■ uninteressant ■ ■ ■ ■ interessant



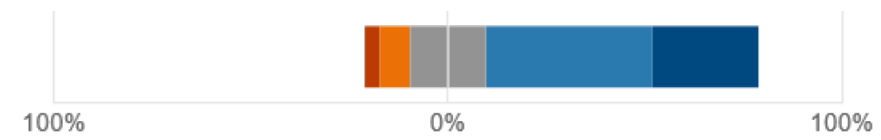
79. VR-7: Greifen von Objekten

■ konventionell ■ ■ ■ ■ originell



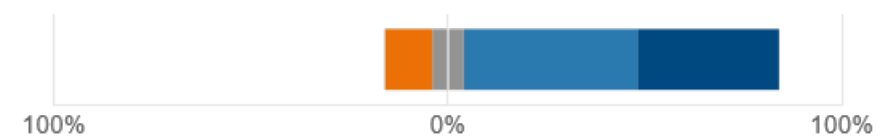
80. VR-8: Greifen von Objekten

■ herkömmlich ■ ■ ■ ■ neuartig



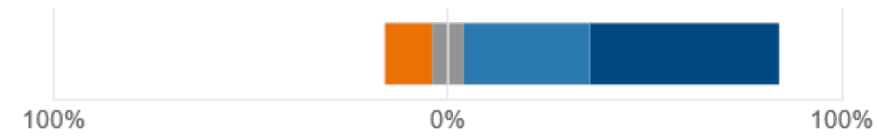
81. VR-1: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ behindernd ■ ■ ■ ■ unterstützend



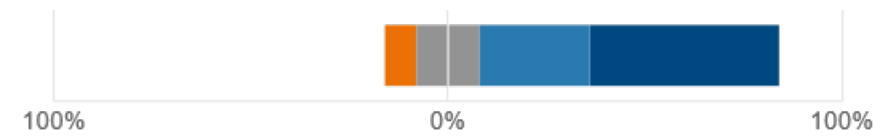
82. VR-2: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ kompliziert ■ ■ ■ einfach



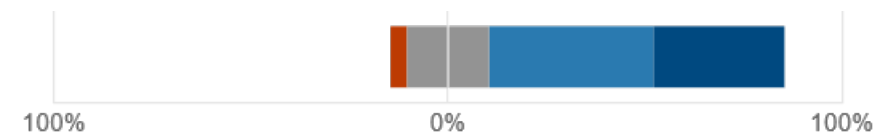
83. VR-3: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ ineffizient ■ ■ ■ effizient



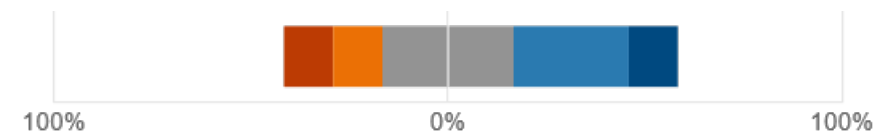
84. VR-4: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ verwirrend ■ ■ ■ übersichtlich



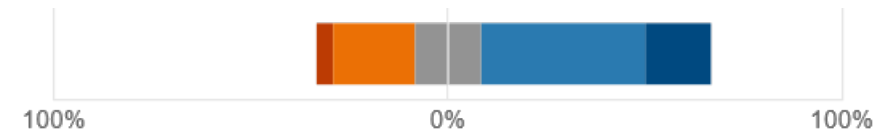
85. VR-5: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ langweilig ■ ■ ■ spannend



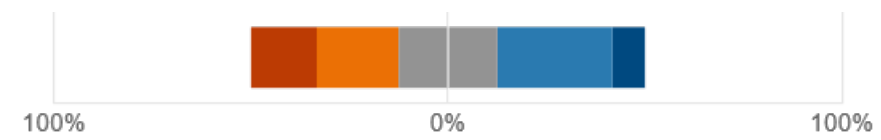
86. VR-6: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ uninteressant ■ ■ ■ ■ interessant



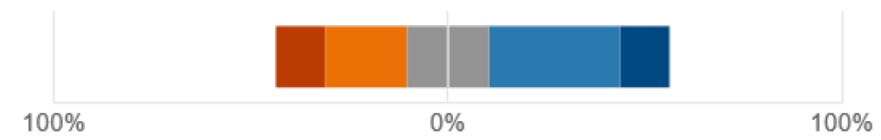
87. VR-7: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ konventionell ■ ■ ■ ■ originell



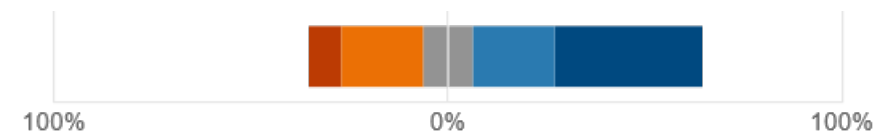
88. VR-8: Bestätigen von Objekten in der Nähe

■ herkömmlich ■ ■ ■ ■ neuartig



89. VR-1: Bestätigen von Objekten in der FERNE

■ behindernd ■ ■ ■ ■ unterstützend



90. V

R

-

2

:

B

e

s

t

ä

ti

g

e

n

v

o

n

O

b

j

e

k

t

e

n

i

n

d

e

r

F

E

R

N

E

k
o
m
p
l
i
z
i
e
r
t

■

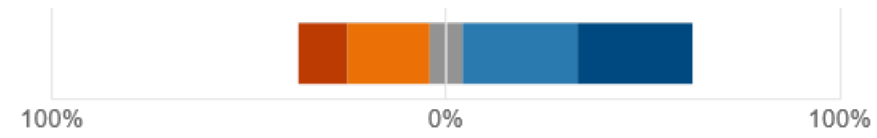
■

■

■

■

e
i
n
f
a
c
h



91. V

R

-

3

:

B

e

s

t

ä

ti

g

e

n

v

o

n

O

b

j

e

k

t

e

n

i

n

d

e

r

F

E

R

N

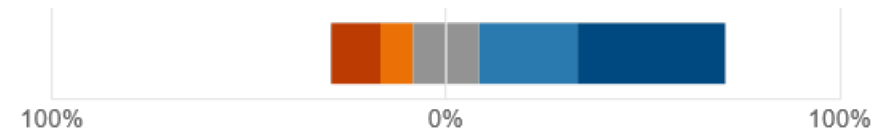
E

■
i
n
ef
fi
zi
e
nt

■

■

■
e
ffi
zi
e
nt



92. V

R

-

4

:

B

e

s

t

ä

ti

g

e

n

v

o

n

O

b

j

e

k

t

e

n

i

n

d

e

r

F

E

R

N

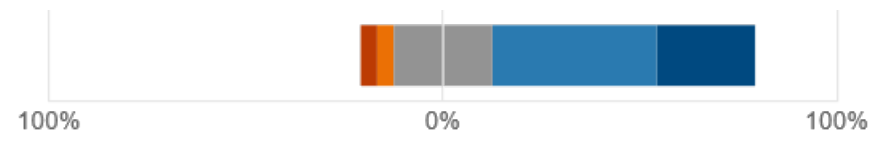
E

■
v
er
wi
rr
e
n
d

■

■

■
ü
b
er
si
c
ht
lic
h



93. V

R

-

5

:

B

e

s

t

ä

ti

g

e

n

v

o

n

O

b

j

e

k

t

e

n

i

n

d

e

r

F

E

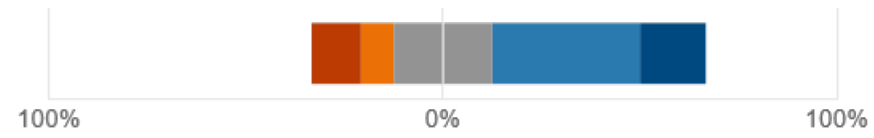
R

N

E

l
a
n
g
w
e
i
l
i
g

s
p
a
n
n
e
n
d



94. V

R

-

6

:

B

e

s

t

ä

ti

g

e

n

v

o

n

O

b

j

e

k

t

e

n

i

n

d

e

r

F

E

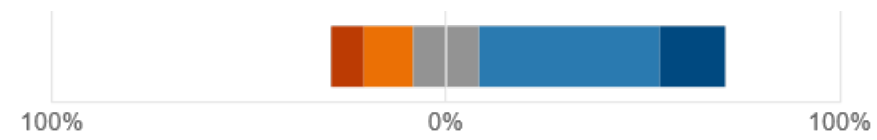
R

N

E

u
ni
nt
er
es
sa
nt

i
nt
er
es
sa
nt



95. V
R
-
7
:
B
e
s
t
ä
t
i
g
e
n
v
o
n
O
b
j
e
k
t
e
n
i
n
d
e
r
F
E
R
N
E

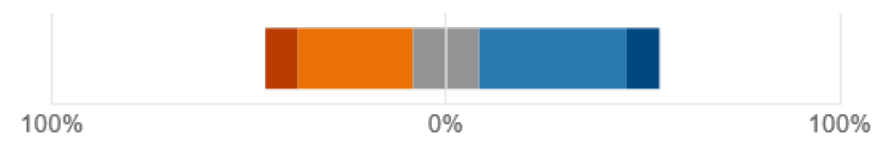
■
k
o
n
v
e
n
t
i
o
n
e
l
l

■

■

■

■
o
r
i
g
i
n
e
l
l



96. V

R

-

8

:

B

e

s

t

ä

ti

g

e

n

v

o

n

O

b

j

e

k

t

e

n

i

n

d

e

r

F

E

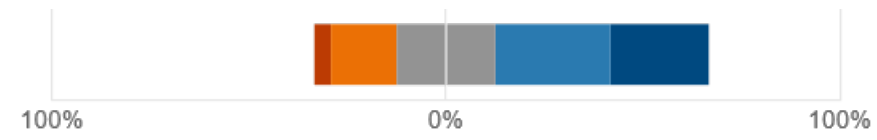
R

N

E

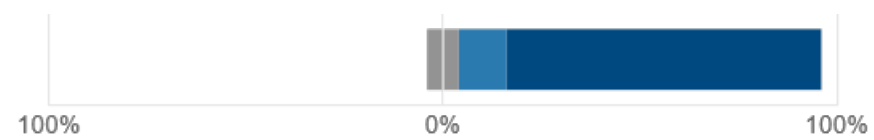
h
er
k
ö
m
m
lic
h

n
e
u
ar
ti
g



97. V
R
-
1
:
T
e
l
e
p
o
r
ti
e
r
e
n

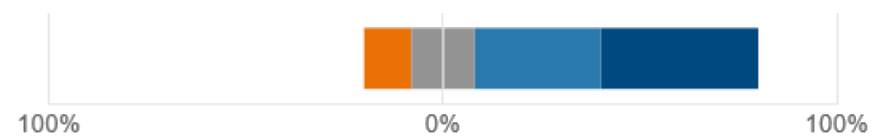
■ b
e
hi
n
d
er
n
d
■
■
■ u
nt
er
st
üt
ze
n
d



98. V
R
-
2
:
T
e
l
e
p
o
r
ti
e
r
e
n

■ k
o
m
pl
izi
er
t

■
■
■ e
in
fa
c
h

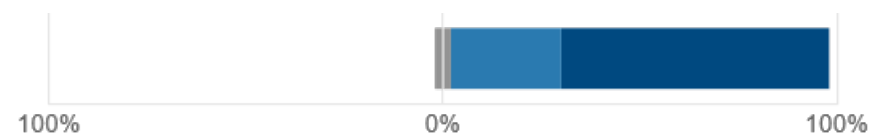


99. V
R
-
3
:
T
e
l
e
p
o
r
ti
e
r
e
n

■
i
n
ef
fi
zi
e
nt

■

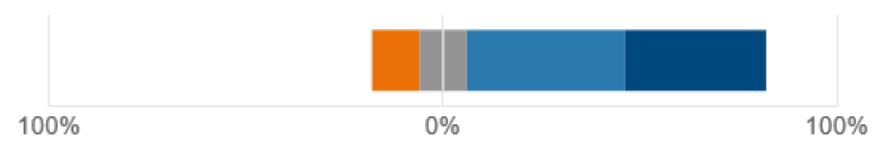
■
e
ffi
zi
e
nt



100. V
R
-
4
:
T
e
l
e
p
o
r
ti
e
r
e
n

■
v
er
wi
rr
e
n
d

■
■
■
ü
b
er
si
c
ht
lic
h

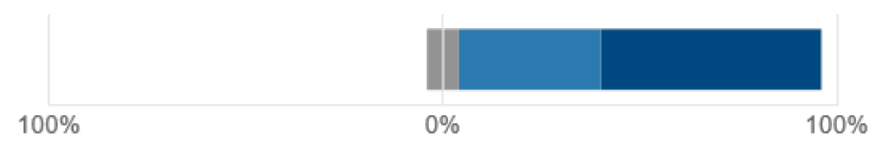


101. V
R
-
5
:
T
e
l
e
p
o
r
ti
e
r
e
n

■
l
a
n
g
w
e
i
l
i
g



s
p
a
n
n
e
n
d



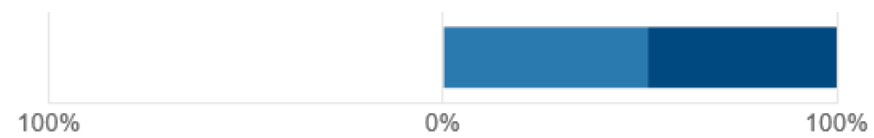
102. V
R
-
6
:
T
e
l
e
p
o
r
ti
e
r
e
n



u
ni
nt
er
es
sa
nt



i
nt
er
es
sa
nt



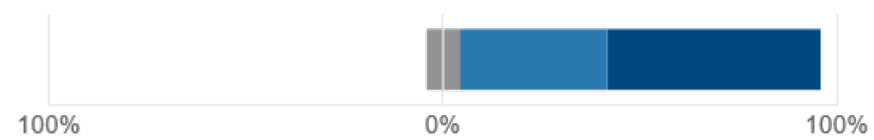
103. V
R
-
7
:
T
e
l
e
p
o
r
ti
e
r
e
n

■
k
o
n
v
e
n
t
i
o
n
e
l
l

■

■

■
o
r
i
g
i
n
e
l
l



104. V
R
-
8
:
T
e
l
e
p
o
r
ti
e
r
e
n

h
er
k
ö
m
m
lic
h

ne
u
ar
ti
g

