

WORUM GEHT'S?

MENSCH UND AR

Wahrnehmung

Der Mensch sieht räumlich trotz zweidimensionalem visuellen Eindruck.

Dabei helfen piktoriale und physiologische Tiefenkriterien, also Verdeckung, Anpassung der Augen und andere Phänomene.

VR-Brillen verletzen diese Kriterien häufig, was zu sogenannter **Cyber Sickness** oder VR Sickness führen kann. Bei AR entsteht diese Irritation durch stärkere Einbeziehung der realen Räumlichkeit seltener.



WORUM GEHT'S?

MENSCH UND AR

Usability bezeichnet allgemeine Nutzbarkeitsanforderungen wie Nützlichkeit, Effizienz und Erlernbarkeit einer Anwendung. User Experience [UX] berücksichtigt zudem Eleganz, Ästhetik und „Joy of Use“.

Accessibility bezeichnet die Zugänglichkeit von Anwendungen. Hier liegt der Fokus vor allem auf spezifischeren Bedürfnissen von Menschen mit verschiedenen Behinderungen. Hier zählen z.B. Lesbarkeit, Farbeinsatz, Navigation sowie Kompatibilität mit Screenreader oder Braillezeile.

