

# WORUM GEHT'S?

## AUGMENTED REALITY

Bisherige **Anwendungsgebiete** vor allem:

- Bildung
- Architektur und Städteplanung
- Medizin
- Navigation
- Unterhaltung
- Marketing
- Militär





# 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.

