Versuchsaufbau

Wir wollen herausfinden, wie effizient unsere Navigationsmethoden sind. Dazu werden wir Testpersonen an Versuchen teilnehmen lassen, in denen eine Aufgabe erledigt werden muss, die Navigation durch den Raum erfordert. Durch Messen der Zeit und Befragung der Teilnehmer möchten wir Aussagen über die Effizienz unserer Methoden gegenüber den Herkömmlichen treffen.

Wir werden den Versuchspersonen verschiedene Aufgaben stellen. Zuerst werden die Aufgaben das reine Navigieren durch den Raum darstellen, danach sollen Objekte von einem Punkt zum Nächsten transportiert werden. Manche Objekte dürfen nur in bestimme Behälter gelegt werden, und manche Ziele sind nicht direkt vom Startpunkt aus sichtbar. Die Navigation von einem Punkt zum Nächsten kann durch Hindernisse oder große Distanzen erschwert werden. Die Versuche sollen verschiedene Navigationsdistanzen abdecken.

# Allgemeiner Ablauf

1. Die Testpersonen werden über Risiken einer Virtuellen Realität aufgeklärt
2. Vor den Versuchen sollen die Teilnehmer sich kurz an die Virtuelle Umgebung und die Interaktion darin gewöhnen können.
3. Um die Ergebnisse nicht zu verfälschen, werden die Testmethoden pro Person in zufälliger Reihenfolge durchgeführt.
4. Während des Versuchs werden Zeiten gemessen
5. Nach dem Versuch werden die Teilnehmer befragt
   1. Benutzerfreundlichkeit
   2. Ermüdung
   3. Simulator Sickness

# Level

1. Exemplarischer Transport ohne Werkzeuge
2. Zufällige Werkzeugreihenfolge
   1. Tiefenaffines Teleportieren
   2. Bogenbasiertes Teleportieren
   3. Exponentielles Ziehen
   4. Gleiten
3. Freie Werkzeug-Auswahl

# 

# Pro Level

1. Freie Exploration
2. “Start” drücken
3. Zeitmessung beginnt
4. Jedes Objekt einzeln zum Ziel bringen
5. Zurückkehren zum Startpunkt und auf “Beenden” drücken
6. Zeitmessung endet

# Befragung

## 1. Gebrauchstauglichkeit

Ordne absteigend nach Gebrauchstauglichkeit.

## 2. Ermüdung

Ordne absteigend nach Ermüdungsgrad.

## 3. Simulator Sickness

Ordne absteigend nach Sickness.