

Praxisbeispiel Digitalisierung

Titel:	Walk atop a Skyscraper
Art:	Digit. Simulation: Virtual Reality (VR) Experience
Auftraggeber/in:	Bachelorarbeit an der HBK Braunschweig (ID/KD)
Dauer:	Beginn: 10/2017 Ende: 01/2018
Ausgangssituation / Problembeschreibung:	Wie real kann der virtuelle Raum wirken und wie verändert sich die Wahrnehmung der physischen Welt durch die VR-Brille?
Gesamtziel:	Es sollen die Grenzen zwischen der physischen Realität und der digitalen, virtuellen Realität spielerisch ermittelt werden. Die digitale Simulation soll sich dabei so echt wie möglich anfühlen.
Beschreibung:	<p>Das Ziel von „Walk atop a Skyscraper“ ist simpel: in einem Raum von A nach B zu gelangen. In der echten Welt muss man dafür nur einige flache Hindernisse überwinden. Setzt man jedoch eine VR-Brille auf, verschmilzt die physische mit der virtuellen Welt und der Weg wird zu einer Geschicklichkeits- und Mutprobe.</p> <p>Der Aufbau des Parkours erscheint zunächst unspektakulär, doch in VR wird das Brett, auf dem man balanciert, zum Arm eines Krans in schwindelerregender Höhe.</p> <p>Sound und Wind verstärken die Immersion, sodass man die Wirklichkeit, zu jedem Zeitpunkt auf sicherem Boden zu stehen, vergisst.</p>
Vision:	Das spielerische Simulationskonzept zeigt, wie real die virtuelle Realität wirken kann und wie stark die hervorgerufenen Emotionen sind. Dies lässt sich nicht nur auf Themen wie Höhenangst und Schwindelgefühl anwenden, sondern auch für therapeutische Zwecke nutzen (Phobien, Traumata, ...). Ebenso lassen sich Gefahrensituationen am Arbeitsplatz simulieren und durch entsprechende Simulationstrainings die Unfallgefahr reduzieren.
Budget und Finanzierung:	500 € + Hardware (PC ca. 2000€ + HTC Vive ca. 800€)
Weitere Informationen / Ansprechpartner/in:	Matthias Hüttmann mat.huett@gmail.com