

Kontinuierliche Haptische Interfaces in Videospiele

Haptische und taktile Interfaces sind besonders Bereich der Konsolenspiele ein wichtiger Bestandteil der Spiele um Informationen an den Spieler zu übertragen und Immersion zu schaffen. In „klassischen“ Videospiele mit Maus und Tastatur sind haptische und taktile Interfaces allerdings kaum anzutreffen. Mit Smartwatches, Fitnessstrackern und anderen Wearables gibt es nun die Möglichkeit haptische und taktile Interfaces für Videospiele mit Maus und Tastatur zu schaffen.

Ziel des „Praxis der Forschung“-Projekts ist es daher, auf Basis des am TECO entwickelten Wearables verschiedene Strategien zur kontinuierlichen taktilen Informationsvermittlung zu entwickeln und in Laborstudien auf deren Effektivität und Nutzerfreundlichkeit zu testen. Themengebiete sind dabei die Anwendbarkeit von passivem Lernen (Passive Haptic Learning) und die parallele taktile Übertragung unterschiedlicher Informationen.

Dieses „Praxis der Forschung“-Projekt kann sowohl im Team als auch als Einzelprojekt bearbeitet werden.

Voraussetzungen:

- Programmiererfahrung (C, Android)
- Erfahrung mit Embedded Technologien (Arduino)
- Wissen oder Interesse an der Mensch-Maschine-Interaktion (HCI) und Wearable Computing
- Bereitschaft, Nutzerstudien zu planen, durchzuführen und auszuwerten

Ansprechpartner

- Erik Pescara (pescara@teco.edu)