



Mobile und situative, alternative Augmented Reality in der Mobilität auf körpernahen und mobilen Geräten

Bachelor-Thesis

AutorIn: Christian Rickert

Kurzzusammenfassung

(DE) Seit ein paar Jahren ist Augmented Reality in aller Munde. Besonders auf mobilen Geräten ist die „erweiterte“ Realität gut einsetzbar und wer von Pokémon GO gehört hat, kann sich auch meist etwas unter Augmented Reality vorstellen. Wovon jedoch weniger die Rede ist, ist die Tatsache, dass nicht nur die visuellen Eindrücke erweitert werden können. Diese Bachelor-Thesis knüpft daran an und erkundet die Möglichkeiten, wie Sensorik und Wearable Devices genutzt werden können, um beispielsweise die Eindrücke der auditiven oder haptischen Sinneskanäle zu erweitern und wichtige Information über die Umgebung alternativ darzustellen.

(EN) Ever since the release of Pokémon GO, Augmented Reality became more known to public and soon all kinds of AR-Applications emerged for mobile devices. Being able to „enhance“ the real world with virtual objects, this technology serves as a multipurpose tool for different types of approaches, ranging from gaming to navigation. But there is more to just visually enhancing the real world. This Bachelor Thesis explores the possibilities beyond that, namely enhancing auditory or haptic perception via the use of different wearables or mobile devices.

Betreuender Hochschullehrer

Prof. Dr.-Ing. Thomas Schlegel