

Workshop III

Trainingsanwendungen mit Virtual Reality Techniken

Virtual Reality steht vor dem Durchbruch auf den Consumer-Markt: Mit neuen Geräten wie Oculus Rift, Steam VR, Sony Morpheus und weiteren VR-Lösungen steigen große Hersteller in das Geschäft ein - mit dem Ziel einer möglichst breiten Anwendung. Im Projekt TRACY:B werden VR-Technologien hinsichtlich ihrer Eignung und ihrer Vor- und Nachteile analysiert und im Rahmen einer hoch-immersiven 3D-Spielumgebung praktisch umgesetzt. Dabei steht im Vordergrund, welche Möglichkeiten diese Techniken im Bereich beruflicher Trainingszenarien bieten.

Der Workshop bot einen Einblick in die VR-Technik und vermittelte Potenziale und Herausforderungen im Umgang mit entsprechenden Geräten. Am Beispiel von konkreten Anwendungen wurden Möglichkeiten für den Trainingseinsatz im Bildungsbereich aufgezeigt. Insbesondere wurde auf praktische Herausforderungen für die Interaktion mit dem virtuellen Raum eingegangen. Durch den Einsatz von VR-Technik vor Ort wurden typische Problemstellungen erfahrbar gemacht.

Weitere Informationen:

Prof. Dr. Thomas Bremer, Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, thomas.bremer@htw-berlin.de