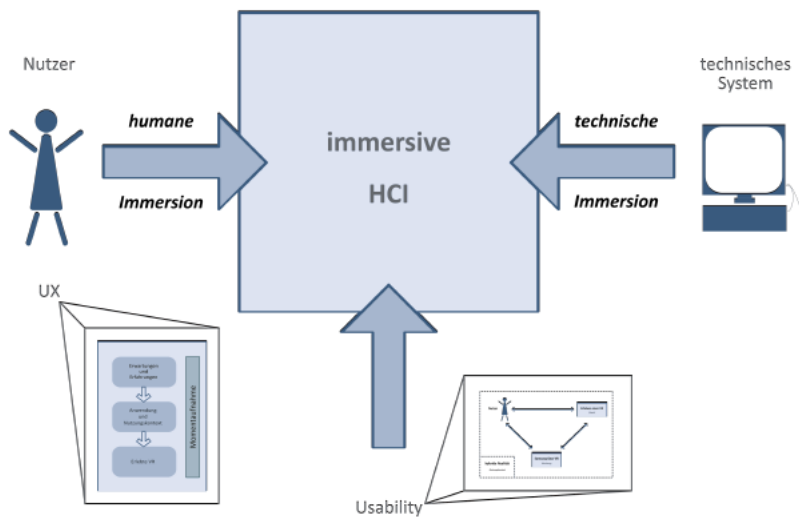


Essentials der Bachelorthesis

Theorie: abgeleitete Modelle und Annahmen

- Ableitung des Modells der immersiven HCI



- **Annahmen:**
 - Wichtigste Komponenten einer immersiven HCI: **Humane Immersion und technische Immersion** (Grundvoraussetzungen); Usability eine weitere Komponente der immersiven HCI
 - Immersion, UX und Usability als Zusammenspiel einer immersiven HCI

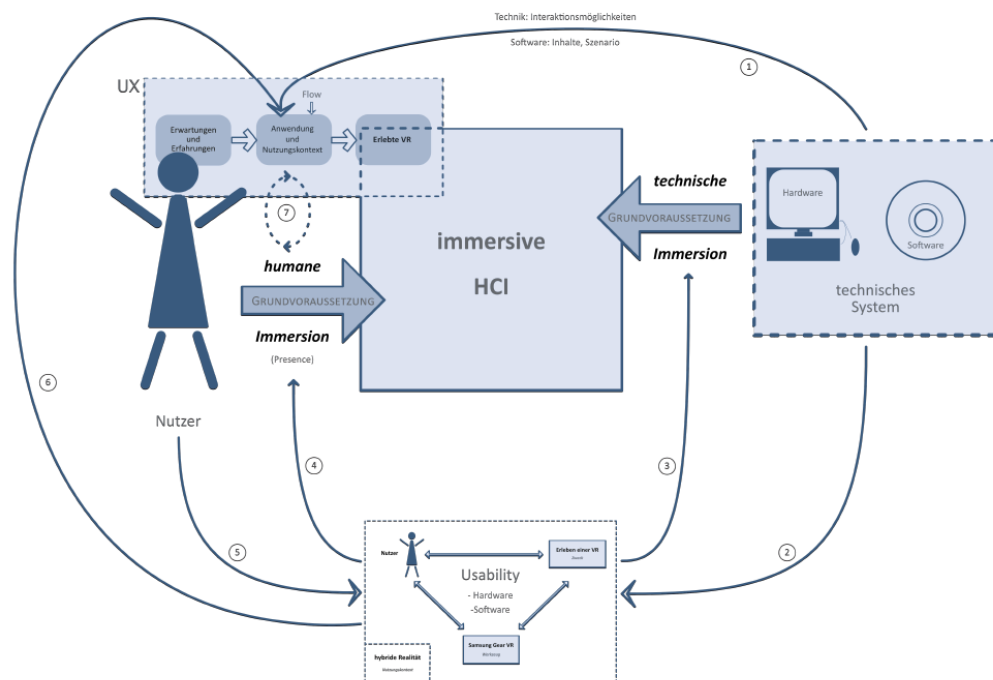
Ergebnisse der Studie

- **Technik und immersive HCI**
 - Die verwendete Technik wird als eine Grundbedingung für die immersive HCI angesehen
 - Nimmt die Funktionalität des technischen Systems und seine Komponenten ab, sinkt die Immersion des Users
 - steigende Anforderungen und zunehmende Erfahrungen des Users bedingen einen wachsenden technischen Standard der VR
- **Usability und Immersive HCI**
 - Usability wird nur dann wahrgenommen, wenn sie einen negativen Einfluss auf das Erleben einer immersiven HCI hat
 - Eintretender Lerneffekt beim User bei mehrmaliger Nutzung eines Headsets zu erwarten
- **Humane Immersion und immersive HCI**
 - "Ich-Aussagen" als Hinweis für ein Gefühl der Presence
 - Bewegungen als Hinweis für die humane Immersion

- Der Proband reagiert in der realen Welt auf Reize aus der VR, wodurch diese zwei Welten verschmelzen und eine hybride Realität entsteht
- Undulierendes Gefühl der humanen Immersion meist vorhanden
- **UX und immersive HCI**
 - Spaßfaktor als wichtiges Element der UX (Use of Joy) → überwiegend positives Fazit
 - UX wichtigster Einflussfaktor für positives bzw. negatives Erleben einer VR
- **Individueller Nutzer und immersive HCI**
 - individuellen Fähigkeiten, Merkmale und Erfahrungen bestimmen das Erleben der immersiven HCI mit

Fazit

- **Beurteilung des Studienobjektes Samsung Gear VR**
 - Samsung Gear VR ein gutes Einsteigermodell; massentauglich → bietet bereits gute technische Möglichkeiten für ein Immersionserleben
- **Anpassung des Modells der immersiven HCI**
 - Modifiziertes Modell der immersiven HCI



- Zwei Grundvoraussetzungen für eine immersive HCI: **technische und humane Immersion**
- UX hat direkten Einfluss während des Erlebens einer VR; Usability nur indirekt
- die immersive HCI ist ein undulierender Zustand, der durch ein Wechselspiel verschiedener Faktoren (z. B. VR-Technik, individuelle Merkmale des Users etc.) bestimmt wird
- Einteilung der User in zwei Gruppen: **Consumer** (konsumieren den VR-Content) **und Performer** (sind leistungsorientiert)