

Wearables

▪ Definition:

- 1. always on, always accessible, always with the user
- 2. Mobile (Where you go, it goes.), Persistent (Always on and always working.), Secondary or Tertiary task (Hands free, Eyes free, Brain free.), Proactive (Agent and Interrupt), Context Aware

▪ Anbringungs- und Ergonomiekriterien nach Gemperle

▪ Augmented Reality: Überlagerung und Erweiterung der durch menschliche Sinne wahrgenommenen Realität

- Ubicomp: Erweiterung Gerät
- Wearables: Erweiterung Mensch durch persönliches Gerät

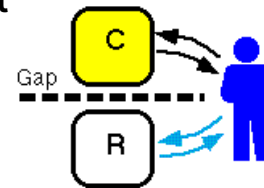
▪ AR Tracking

▪ Notwendig:

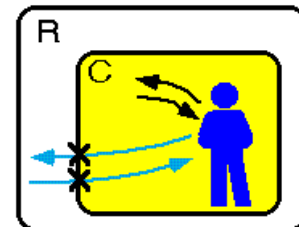
- Objekt Tagging für Position + ID
- Kamera+Brille

▪ Ablauf der Erkennung

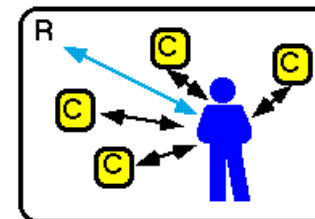
▪ Beispielanwendung: KARMA , Touring Machine



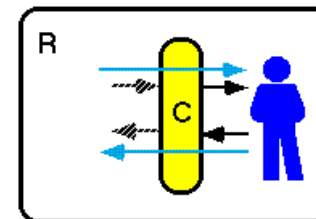
(a) GUI



(b) Virtual Reality



(c) Ubiquitous Computers



(d) Augmented Interaction