

# 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

