

EVOLARIS

Shaping Digital Innovation



evolaris.net

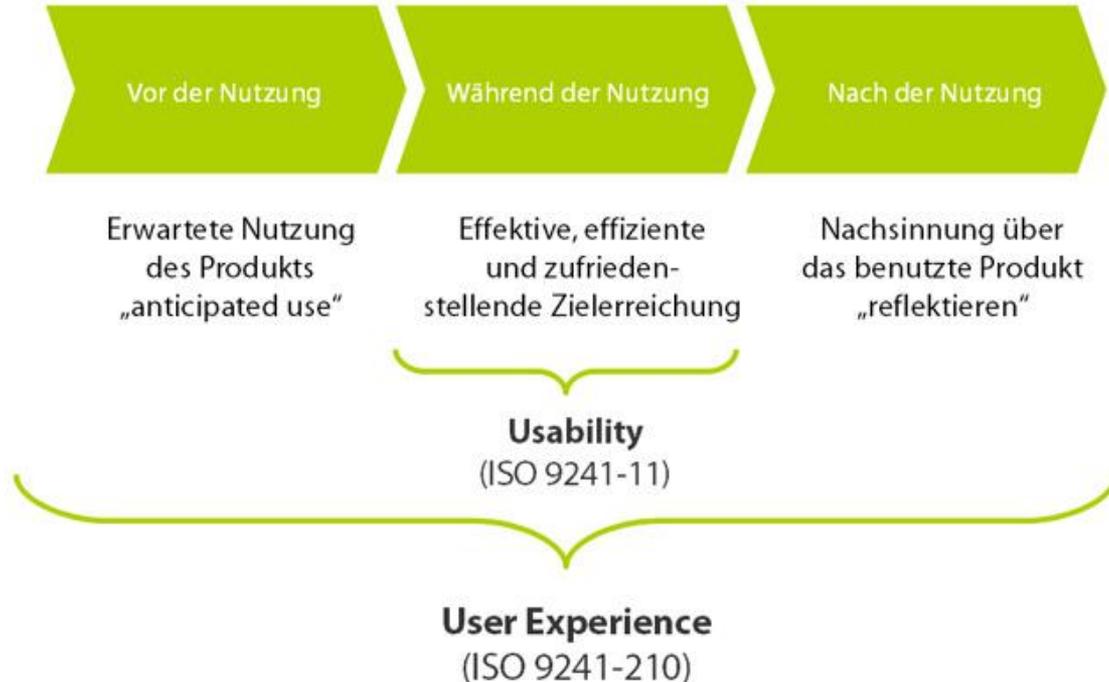
User Experience (UX) bei Datenbrillen

AR/VR-Tagung FH Kufstein
14.09.2017
DI (FH) Dr. Gerald Binder

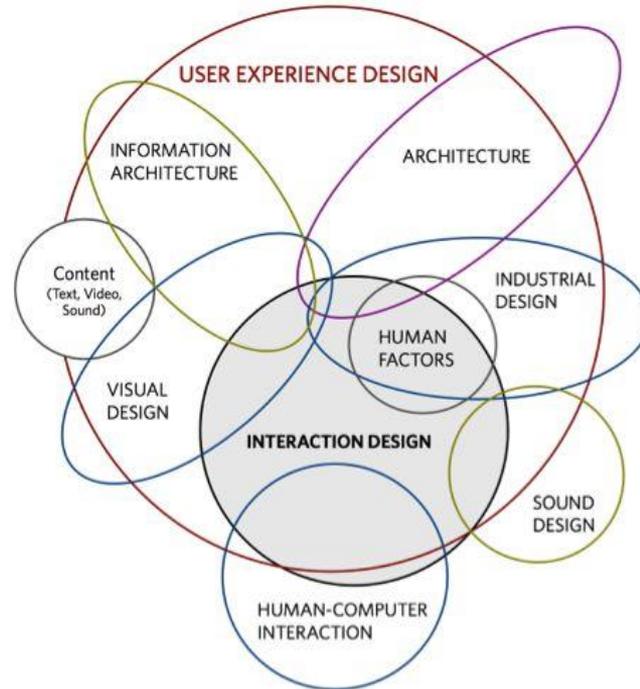


YOUR CLIENTS WILL LOVE GREAT UX!

User Experience umfasst alle Aspekte der Nutzungserfahrung



User Experience umfasst alle Aspekte der Nutzungserfahrung



User Experience umfasst alle Aspekte der Nutzungserfahrung



Wesentliche UX-Faktoren bei Datenbrillen

- > Nutzenfaktor (Mehrwert, Apps, Integrierbarkeit, ...)
- > Formfaktor (Bauweise, Look, Personalisierbarkeit, Gewicht, Temperatur, ...)
- > Blickfeld, Auflösung, Bildwiederholfrequenz
- > Akkuleistung
- > Grafische Benutzeroberfläche
- > Multi-modaler User Input
- > Grad der Immersion
- > Multi-User-Fähigkeit, Kollaboration
- > Datenschutz, Privatsphäre, soziale Akzeptanz
- > Etc.

Kontrollfragen für erfolgreichere Datenbrillen-Projekte

- > Was motiviert den Benutzer im konkreten Usecase dazu, eine Datenbrille zu verwenden? Was ist der Mehrwert?
- > Kann der Nutzen auch ohne Datenbrille in gleicher oder besserer Qualität realisiert werden?
- > Gibt es soziale, organisatorische, rechtliche oder technische Aspekte, die gegen die Nutzung einer Datenbrille in einem bestimmten Usecase sprechen?

HANDS FREE!



Google Glass



Google Glass Explorer Edition



Google Glass Enterprise Edition

“ Glass really gives our operators the ability to do their jobs faster, smarter, and safer. ”

— Heather Erickson, Engine Assembler

25%

reduction in production time on low volume, complex assemblies (as **reported** by AGCO).

[LEARN MORE](#) 



Microsoft HoloLens



Microsoft HoloLens | Neues Paradigma für grafische Benutzeroberflächen



Mixed Reality „Table of Elements“



Praxisbeispiel: Subjektives Sicherheitsgefühl





Dr.
GERALD BINDER
Leitung Smart Vision

EVOLARIS next level GmbH
Hugo-Wolf-Gasse 8-8A, A-8010 Graz
Spittelberggasse 3 II/6, 1070 Wien

T +43 316-35 11 11
M +43 664 8414 409
E gerald.binder@evolaris.net

evolaris.net