



Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel unter Verwendung von Unity, Neurosky Mindwave und Oculus Rift



Download



Online Lesen

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel unter Verwendung von Unity, Neurosky Mindwave und Oculus Rift

Matthias Weber

Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel unter Verwendung von Unity, Neurosky Mindwave und Oculus Rift Matthias Weber

 [Download Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel unt ...pdf](#)

 [Online lesen Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel u ...pdf](#)

Downloaden und kostenlos lesen Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel unter Verwendung von Unity, Neurosky Mindwave und Oculus Rift Matthias Weber

32 Seiten

Kurzbeschreibung

Praktikumsbericht / -arbeit aus dem Jahr 2015 im Fachbereich Informatik - Allgemeines, Technische Universität Chemnitz (Medieninformatik), Sprache: Deutsch, Abstract: In den letzten Jahren haben sich neue Interaktionsmöglichkeiten im Bereich der Computerspiele etabliert wie bspw. die Bewegungssteuerung mittels Microsofts Kinect. Weniger populär ist bislang die Steuerung via sog. Biofeedback, also durch von Sensoren erfassten physiologischen Daten. Beispiel hierfür ist das sog. Neurofeedback mittels sog. Brain-Computer-Interfaces (kurz: BCIs), also per Hirnstromwellen-Messung (Elektroenzephalografie: EEG). Mit dieser Arbeit soll sich vorbereitend für eine Abschlussarbeit mit der Entwicklung eines Konzepts für die Erstellung eines Computerspiels beschäftigt werden, bei welchem Neuroskys Mindwave und das Oculus Rift zum Einsatz kommen sollen. Das Mindwave ist ein EEG-Messgerät der Firma Neurosky, welches optisch an ein Headset erinnert. Das Oculus Rift ist ein Head-Mounted Display der Firma Oculus VR, welches in der Version Development Kit 2 verfügbar ist. Als Entwicklungsumgebung soll dienen die Spiel-Engine Unity der Firma Unity Technologies, da diese die Integration von Neurosky Mindwave und Oculus Rift gemäss Recherche-Ergebnissen im Vorfeld relativ komfortabel zu ermöglichen schien. Unity stand in der Version 4.6.0b17 (Pro-Lizenz/Vollversion) zur Verfügung. Im Folgenden soll die Arbeit mit der Software im Rahmen des Projekts zur vorliegenden Arbeit näher beleuchtet werden. Zunächst sollen gestalterische Aspekte betrachtet werden, danach auf Quelltext-Programmierung eingegangen werden."

Download and Read Online Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel unter Verwendung von Unity, Neurosky Mindwave und Oculus Rift Matthias Weber #6FNZV80TPEY

Lesen Sie Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel unter Verwendung von Unity, Neurosky Mindwave und Oculus Rift von Matthias Weber für online ebook Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel unter Verwendung von Unity, Neurosky Mindwave und Oculus Rift von Matthias Weber Kostenlose PDF d0wnl0ad, Hörbücher, Bücher zu lesen, gute Bücher zu lesen, billige Bücher, gute Bücher, Online-Bücher, Bücher online, Buchbesprechungen epub, Bücher lesen online, Bücher online zu lesen, Online-Bibliothek, greatbooks zu lesen, PDF Beste Bücher zu lesen, Top-Bücher zu lesen Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel unter Verwendung von Unity, Neurosky Mindwave und Oculus Rift von Matthias Weber Bücher online zu lesen. Online Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel unter Verwendung von Unity, Neurosky Mindwave und Oculus Rift von Matthias Weber ebook PDF herunterladen Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel unter Verwendung von Unity, Neurosky Mindwave und Oculus Rift von Matthias Weber Doc Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel unter Verwendung von Unity, Neurosky Mindwave und Oculus Rift von Matthias Weber Mobipocket Entwicklungskonzept für ein BCI-Computerspiel unter Verwendung von Unity, Neurosky Mindwave und Oculus Rift von Matthias Weber EPub