

Operation Phrike

"Phrike": Geist des Schreckens und des Horrors (griech. Myth.)



Projektziel

• Erstellung einer virtuellen Simulation mithilfe der Oculus Rift, Aufzeichnung und Auswertung der Vitaldaten.

- Dient zur:
 - Erhöhung des Selbstwirksamkeit
 - Kennenlernen der emotionalen Stabilität
 - Messung der psychischen und physischen Belastung für angehende Führungskräfte



Team



Grafik

- Wolfgang Mayr
- Alexander Steinke
- Hoang Triet
 Christian Pham



Sensorik

- Christian
 Neumüller
- Sandra Horner
- Josef Frauscher



Emotional Modelling

- Marius-Constantin Dinu
- Gurpreet Juttla

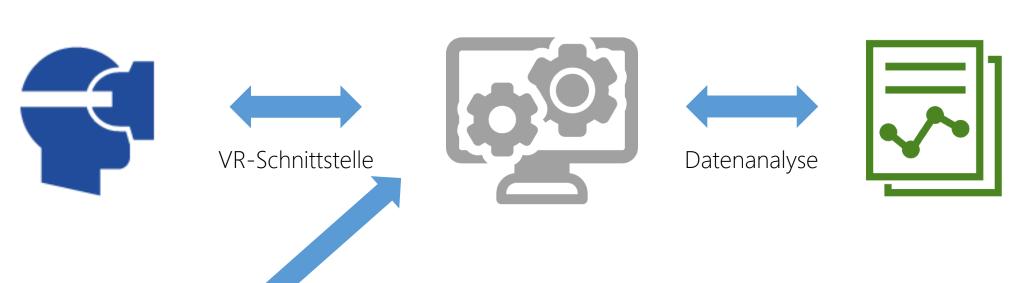


Steuerung

- Thomas Neumair
- Roland
 Kohlendorfer



Konzept





Aufzeichnung der Vitaldaten



Verwendete Technologien









Oculus Rift

Microsoft Kinect

Myo



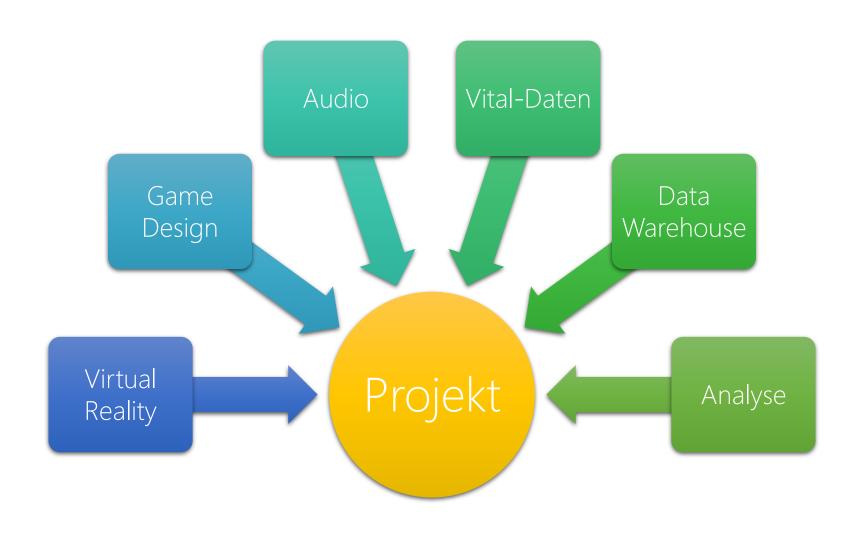
Verwendete Sensoren



g.MOBllab+

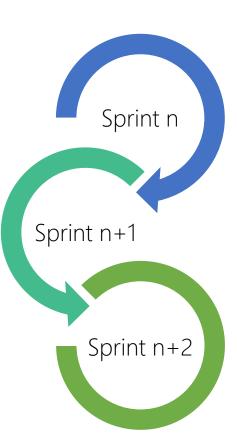


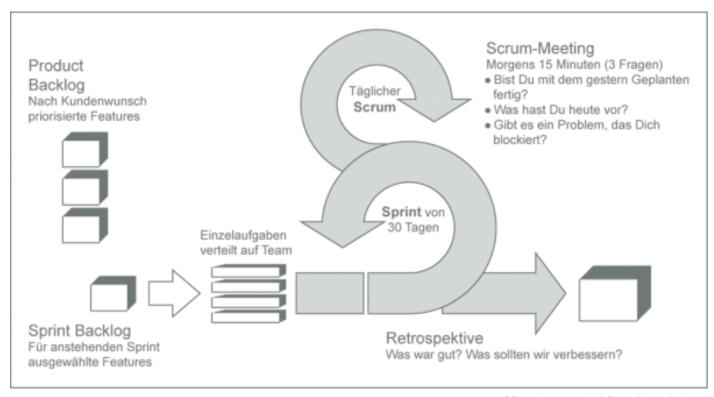
Projektbereiche



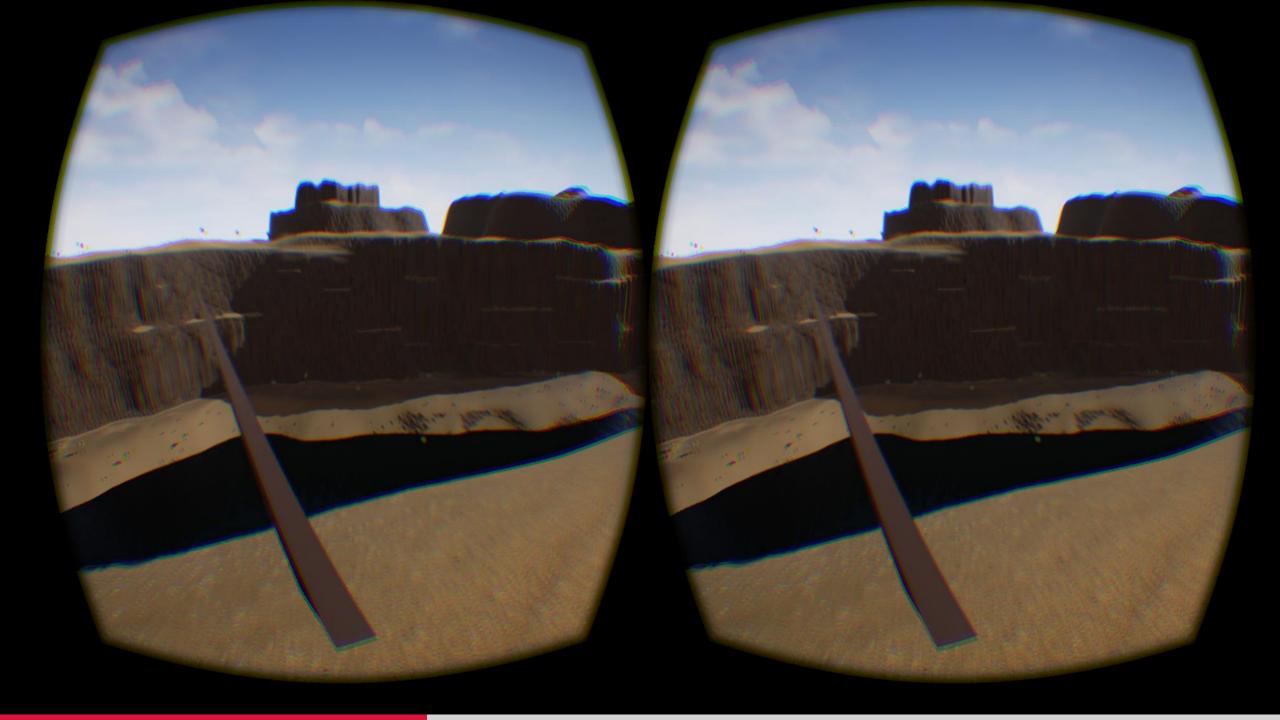


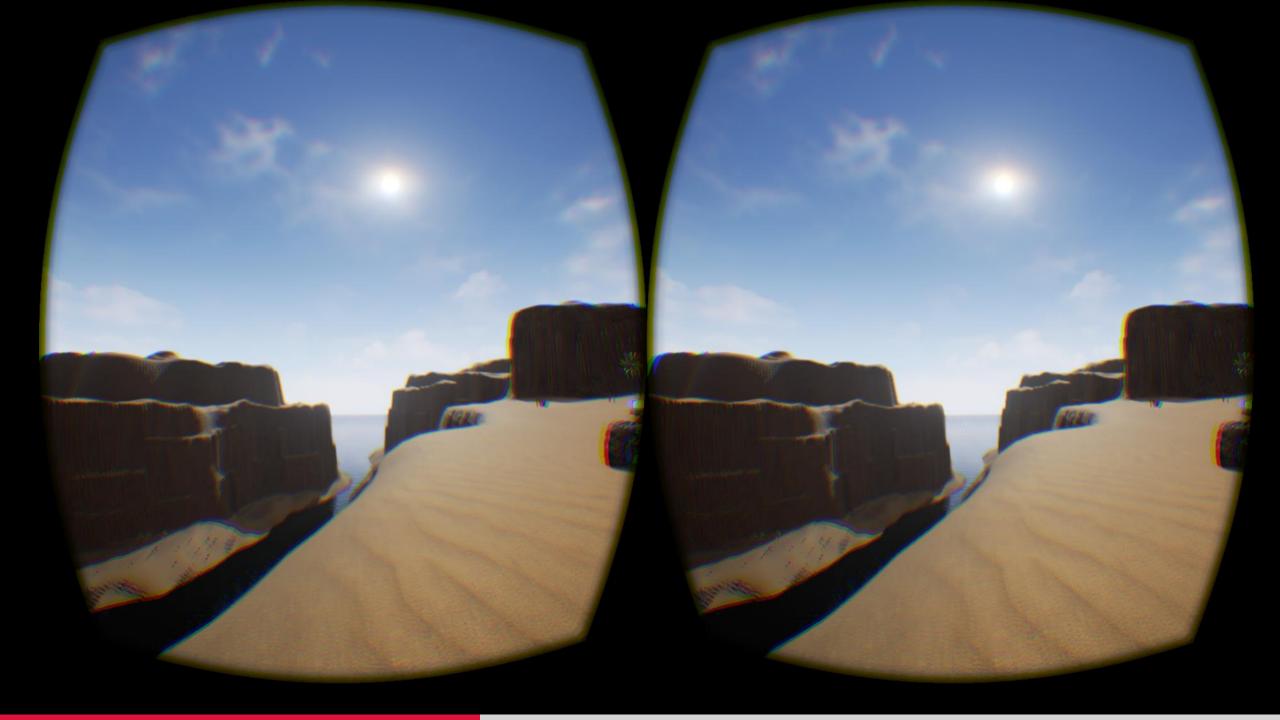
Arbeitsweise: Scrum



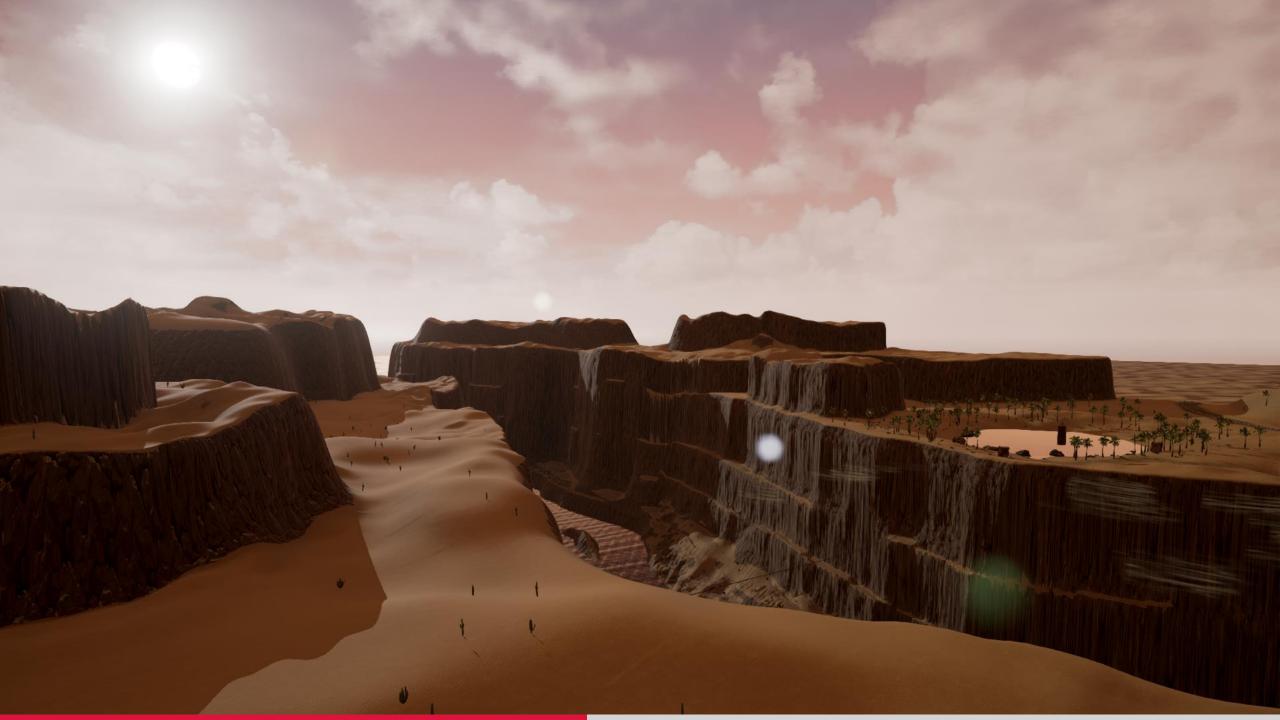


Quelle: https://blog.ibo.de/













Vital-Daten

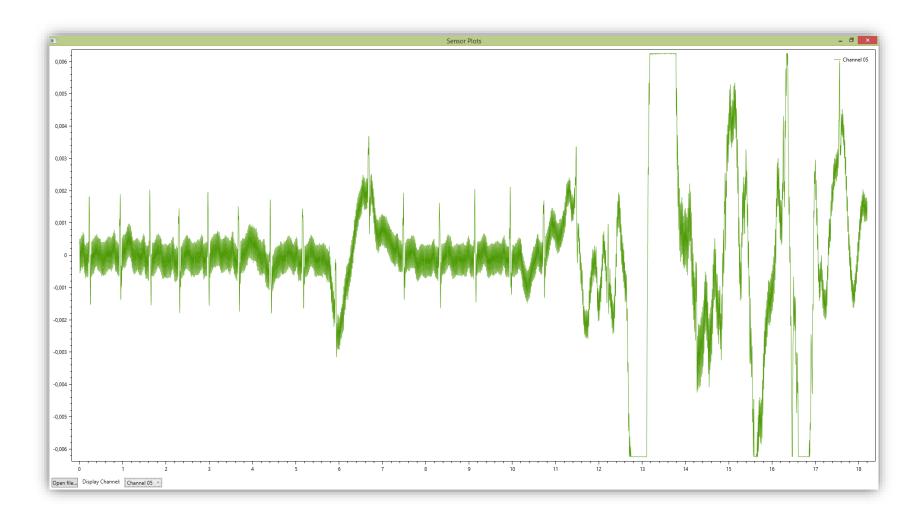
- Problemstellung
 - aus Herzkurve Puls auswerten

- Fehlerquellen
 - Kontaktfehler der Elektroden (z.B. durch Bewegungen)
 - Kabel nimmt Störsignale auf

- Technologien
 - g.tec g.MOBIlab+



Rohdaten

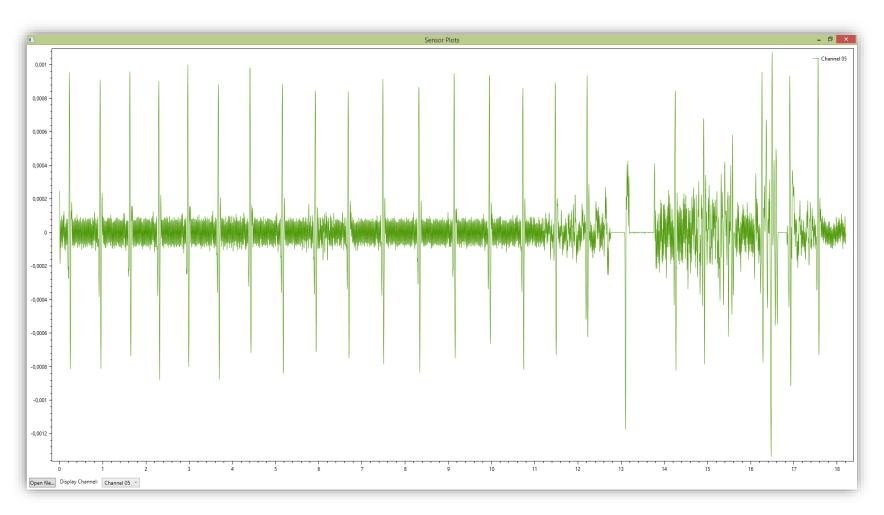






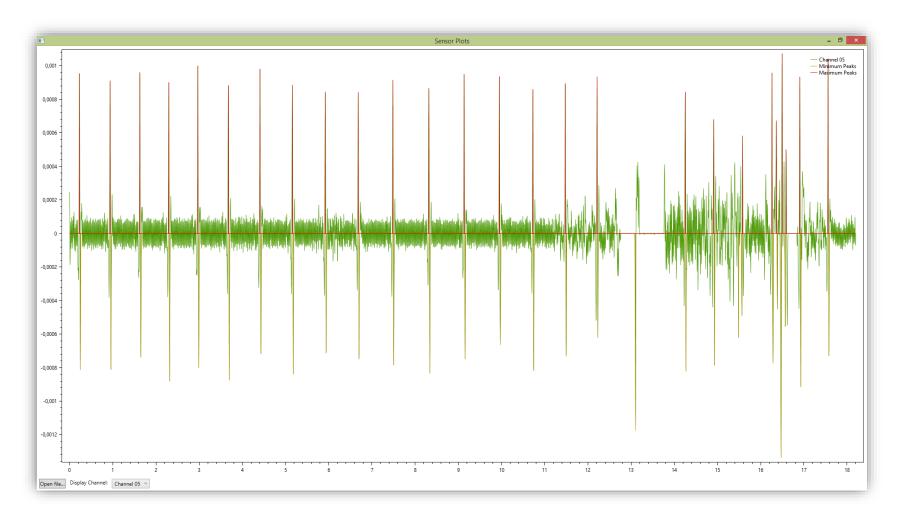


Edge-Filter



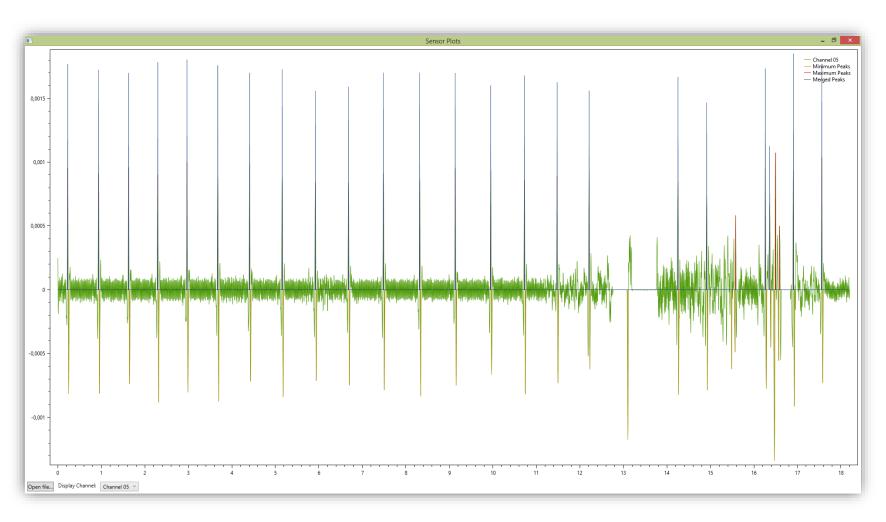


Minimum-/Maximum-Filter



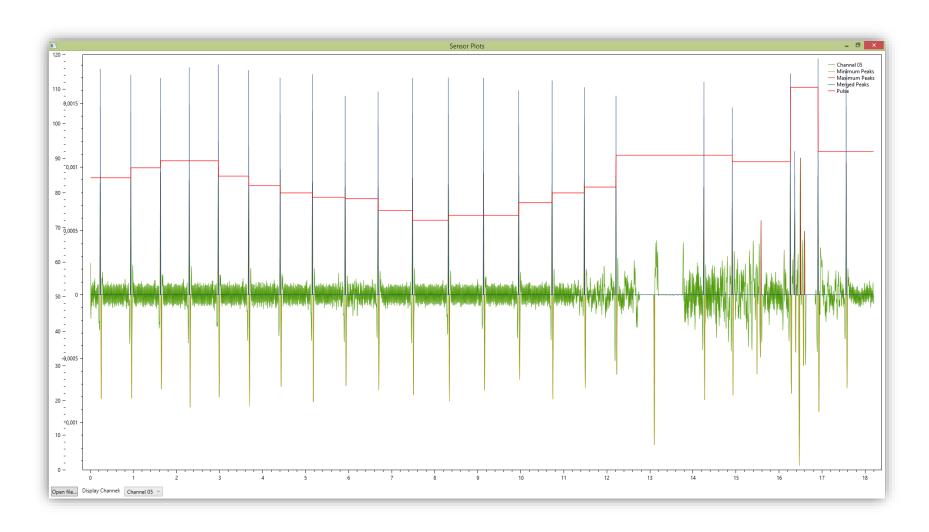


Merged-Filter





Puls







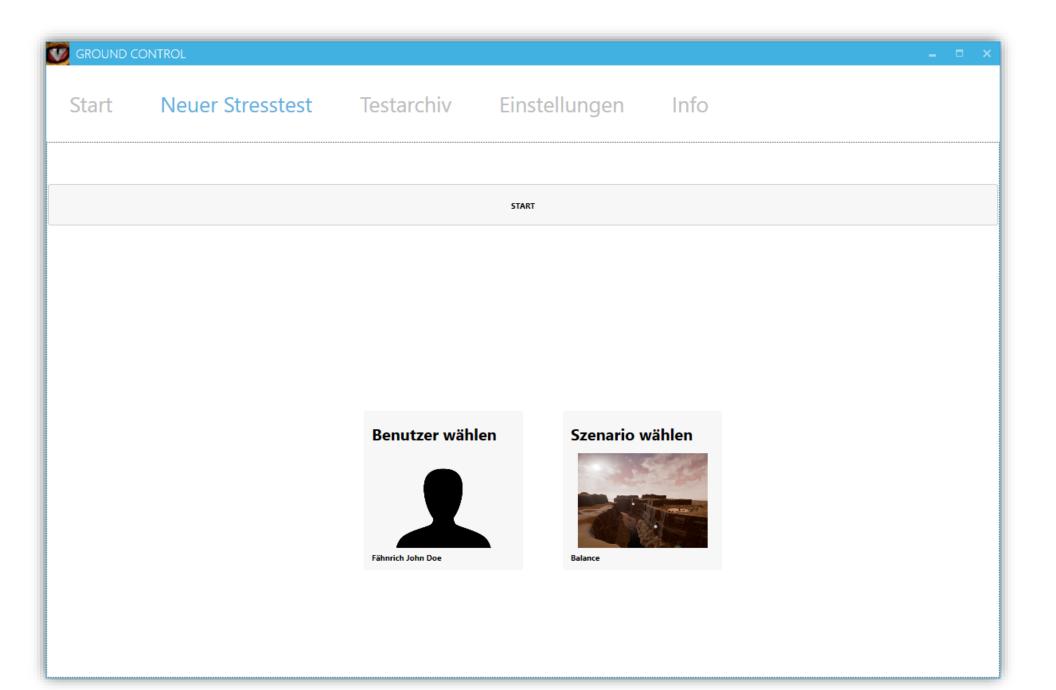


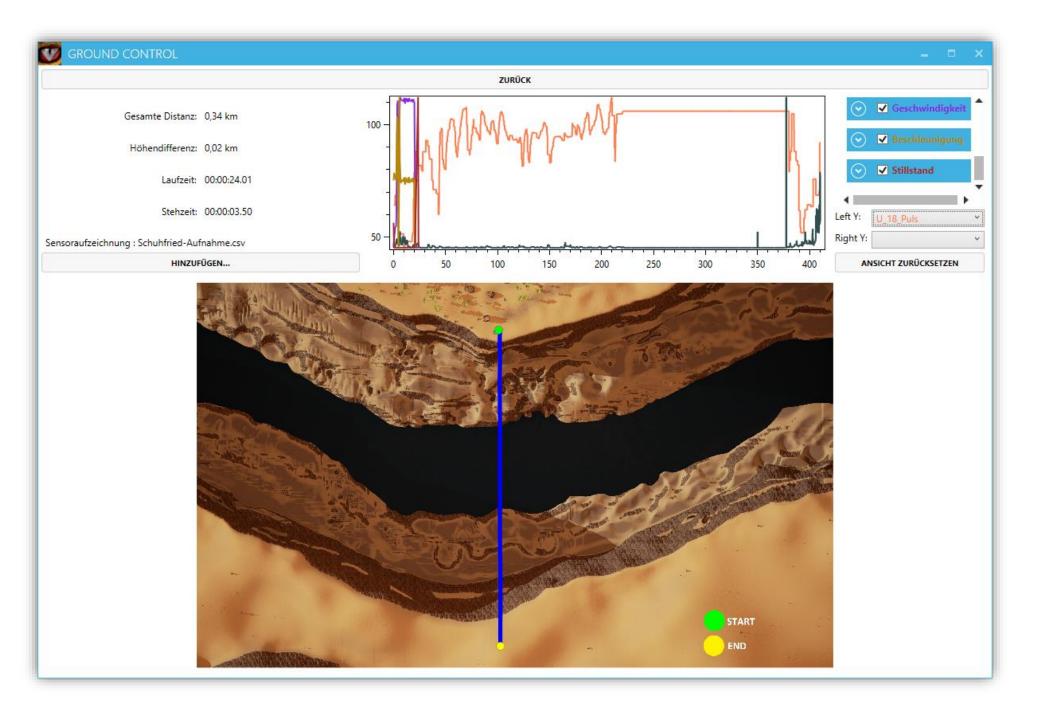
Start Neuer Stresstest Testarchiv Einstellungen Info















COM Port:

Bildschirmaufnahme:

Kameraaufnahme:

COM1

Unreal-Engine-Path: C:\Program Files\Phrike\Gr ...

Aus

Aus

SPEICHERN



