



Projekte

Training in VR unter besonderer Berücksichtigung der visuellen Wahrnehmung und des Vergleiches zur Realität

Leitung: K. Witte, Mitarbeiter: St. Pastel, Y. Ritter (, K. Petri, D. Chen); Fördergeber: DFG; 01.10.2018 - 30.09.2021

Entwicklung eines autonom interagierenden Gegners in einer Virtual Reality-Umgebung zur Untersuchung der Antizipationsfähigkeit in den Kampfsportarten

Leitung: K. Witte, Mitarbeiter: K. Petri, N. Bandow, Kooperation mit Prof. G. Brunnett, TU Chemnitz; Fördergeber: DFG; 01.04.2014 - 31.03.2016

Untersuchung von Antizipationsfähigkeit im Kampfsport unter Nutzung von VR dargestellt an der Sportart Karate-Kumite

Leitung: K. Witte, Mitarbeiter: N. Bandow; Fördergeber: Bund; 01.01.2012 - 31.12.2012

Erstellung einer Machbarkeitsstudie zur Nutzung von VR- Technologie im Spitzensport (Analyse und Trainingsmöglichkeiten)

Leitung: K. Witte, Mitarbeiter: N. Bandow; Fördergeber: Bund; 01.10.2010 - 31.12.2010



