

## **BEREICH SPORTWISSENSCHAFT**

### **Projects**

---

#### **Visuelle periphere Wahrnehmung in der virtuelle Realität [Visual peripheral perception in virtual reality]**

Lead: K. Witte, Employees: St. Pastel, D. Bürger; Funded by: DFG; 01.01.2023 - 30.06.2025

---

#### **Training in VR unter besonderer Berücksichtigung der visuellen Wahrnehmung und des Vergleiches zur Realität [Training in VR with special emphasis on visual perception and comparison to reality]**

Lead: K. Witte, Employees: St. Pastel, Y. Ritter (, K. Petri, D. Chen); Funded by: DFG; 01.10.2018 - 31.03.2022

---

#### **Entwicklung eines autonom interagierenden Gegners in einer Virtual Reality-Umgebung zur Untersuchung der Antizipationsfähigkeit in den Kampfsportarten [Development of an autonomously interacting opponent in a virtual reality environment to study anticipation ability in martial arts]**

Lead: K. Witte, Employees: K. Petri, N. Bandow, Cooperation with Prof. G. Brunnett, TU Chemnitz; Funded by: DFG; 01.04.2016 - 31.03.2016

---

#### **Untersuchung von Antizipationsfähigkeit im Kampfsport unter Nutzung von VR dargestellt an der Sportart Karate-Kumite [Investigation of anticipation ability in martial arts using VR illustrated by karate kumite]**

Lead: K. Witte, Employees: N. Bandow; Funded by: Bund; 01.01.2012 - 31.12.2012

---

#### **Erstellung einer Machbarkeitsstudie zur Nutzung von VR- Technologie im Spitzensport (Analyse und Trainingsmöglichkeiten) [Development of a feasibility study for the use of VR technology in top-class sports (analysis and training possibilities)]**

Lead: K. Witte, Employees: N. Bandow; Funded by: Bund; 01.10.2010 - 31.12.2010

---

