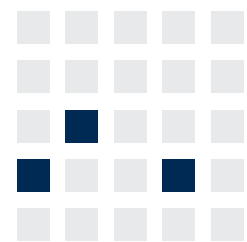




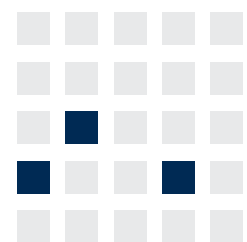
# Betriebliches Wissensmanagement

## Übung 4 - Grundlagen der AR Programmierung mit Unity 3

SoSe 2025, 07.05.2025



**Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik  
Prozesse und Systeme**  
*Universität Potsdam*



**Chair of Business Informatics  
Processes and Systems**  
*University of Potsdam*

Univ.-Prof. Dr.-Ing. habil. Norbert Gronau  
*Lehrstuhlinhaber | Chairholder*

*Mail* August-Bebel-Str. 89 | 14482 Potsdam | Germany  
*Visitors* Digitalvilla am Hedy-Lamarr-Platz, 14482 Potsdam  
*Tel* +49 331 977 3322

*E-Mail* [ngronau@lswi.de](mailto:ngronau@lswi.de)  
*Web* [lswi.de](http://lswi.de)

# Forschung trifft Zukunftstechnologie 🎓

Im Rahmen eines interdisziplinären Forschungsprojekts der Hochschule Hof, der Universität Bayreuth und der Universität Potsdam untersuchen wir die **konsumentenseitige Akzeptanz von Virtual Reality in Verbindung mit Beduftung**.

💡 Uns interessiert, wie immersive Erlebnisse – insbesondere mit dem Zusatz olfaktorischer Reize – in verschiedenen Anwendungsbereichen wahrgenommen werden. Ziel ist es, fundierte Empfehlungen für **Produktpräsentationen** und **Weiterbildungsformate** abzuleiten.

📋 Die Teilnahme an der Online-Umfrage dauert **ca. 10 Minuten**, erfolgt anonym und freiwillig und richtet sich an alle Interessierten – unabhängig von Vorerfahrungen mit Virtual Reality.

Bei Fragen oder Interesse an den Ergebnissen der Studie nehmen Sie gerne Kontakt mit uns auf:

✉ [sarah.mohr@uni-bayreuth.de](mailto:sarah.mohr@uni-bayreuth.de)

Herzlichen Dank für Ihre Unterstützung!



[https://rogcampus.rogsurvey.de/data/FH-Hof-Kurs/beduftete\\_VR-Szenarien/](https://rogcampus.rogsurvey.de/data/FH-Hof-Kurs/beduftete_VR-Szenarien/)

# Vorbereitung für nächste Übung

---

## Hausaufgabe

- Aktuell hat der TutorialManager Skript aus der letzten Übung das Problem, dass er nicht erkennt wann die Anleitung vorbei ist.
- Das führt zu dem Problem, dass ein Error entsteht, wenn man am Ende der Anleitung ist und dann nochmal weiter gehen möchte. Analog für Anfang der Anleitung und Zurück.
- Passe den Skript so an, dass der TutorialManager erkennt, wann die Anleitung am „Ende“ ist und dann ein „Weiter“ oder „Zurück“ verhindert.

