

# Gefahrenerkennung

## Fahrsimulationsprogramm



Gesellschaft für Fahrsimulation mbH

Hohweg 2 D-28219 Bremen

Telefon: 0421 48 71 06 Telefax: 0421 48 71 06 email: [kontakt@simutech.de](mailto:kontakt@simutech.de) Internet: [www.simutech.de](http://www.simutech.de)

© Copyright SimuTech GmbH, Bremen 2011, Alle Rechte vorbehalten. Schutzvermerk DIN 34 beachten

## Fahrsimulationsprogramm Gefahrenerkennung

### Das Ziel ist:

Gefahren frühzeitig erkennen um rechtzeitig richtig zu reagieren, die Gefahr möglichst vermeiden, mindestens aber vorbereitet bzw. bremsbereit sein.

### Programmablauf:

Die in der Übungsvorbereitung ausgewählten Gefahrensituationen werden durch den Instruktor nacheinander gestartet. In den Übungen erscheinen gefährliche Verkehrssituationen, auf die der Proband durch Bremsen oder Lenken reagieren muss. Danach erfolgt eine Auswertung (siehe unten). Nach Ende der Auswertung wird die nächste Übung gestartet. Das Programm verfügt über 12 Gefahrensituationen die einzeln oder in Gruppen aktiviert werden können.

### Einstellungen:

**Drucker:** Der Drucker kann ein und ausgeschaltet werden. Der Ausdruck erfolgt nur, wenn in der Szene angemessen reagiert wurde.

### Fahrzeugauswahl:

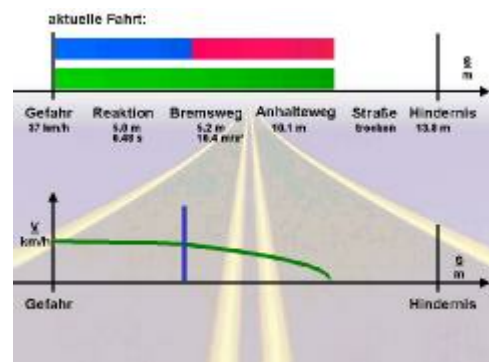
Im Menüpunkt "Einstellungen" kann Automatik- oder Schaltgetriebe sowie zwischen einem Fahrzeug mit großer und kleiner Motorleistung gewählt werden.

## Auswertung

Die Auswertung besteht aus zwei Ansichten

### 1. Die Messergebnisse

Die gemessenen Daten wie Reaktionszeit, Bremsweg und Anhalteweg werden ermittelt und grafisch und tabellarisch aufgelistet. Zusätzlich werden Geschwindigkeitsverlauf und ggf. die Restgeschwindigkeit am Hindernis aufgetragen.



### 2. Ergebnisvariationen

Mit der Variation einiger Parameter besteht die Möglichkeit, deren Einfluss auf den Anhalteweg zu demonstrieren.

Dies sind die Parameter:  
 Eingangsgeschwindigkeit, in 5km/h Schritten  
 Bremsverzögerung in 0.5 m/s<sup>2</sup> Schritten,  
 Reaktionszeit in 0.1Sek. Schritten  
 und Straßenverhältnisse. Nass oder Trocken

Nach jeder Änderung werden die dadurch beeinflussten Werte neu berechnet.

