

Akzeptanz von Augmented-Reality-Animationen im Bereich von Anwendungen zur Präservation von Kunstwerken

Thema:

Einfluss von 3D-Animation auf die Akzeptanz von Augmented-Reality-Anwendungen mit Kunstwerken

Art:

[MA](#)

BetreuerIn:

[Martin Brockelmann](#)

BearbeiterIn:

Sabrina Freisleben

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

ZweitgutachterIn:

[Niels Henze](#)

Status:

[in Bearbeitung](#)

Stichworte:

[3D Modellierung](#), [Augmented Reality](#), [Android](#), [App](#), [Kunst](#), [Kunstwerke](#), [Akzeptanz](#), [Technology Acceptance](#)

angelegt:

2022-05-08

Antrittsvortrag:

2022-07-18

Hintergrund

Augmented Reality (AR) ist ein Forschungsbereich auf dem Gebiet der HCI, der immer noch weiter an Aufmerksamkeit in verschiedensten Lebensbereichen gewinnt. Unter anderem betrifft dies auch Kunst und Kultur. Dabei entstand in Anlehnung an die entwickelte Anwendung des DONUMENTA e.V. in Regensburg zur Präservation und Information über temporäre Kunstwerke der Gedanke zur Verbesserung der Akzeptanz solcher Systeme. Unter anderem wird diese eben sicherlich auch durch Erweiterung der 3D-Rekonstruktionen von Kunstgegenständen beeinflusst. Hierbei liegt gerade bei Modellen wie Brunnen, Fahnen oder auch Objekten mit anderen beweglich gelagerten Teilen der Gedanke nahe, dies animiert darzustellen. Entsprechend würde dies potenziell dem realen Vorbild näherkommen und damit den Realismus der Anwendung erhöhen. Fraglich ist in diesem Zusammenhang also: Wird die Akzeptanz von Augmented Reality-Anwendungen im Bereich der Darstellung von Kunstgegenständen überhaupt nennenswert durch das Einbauen von geeigneten Animationen beeinflusst? Und falls ja: welche Akzeptanzfaktoren nehmen in diesem Kontext den größten Einfluss und sollten dementsprechend bei der Entwicklung solcher Anwendungen besonders berücksichtigt werden?

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist es, den Einfluss von Animationen von 3D-Objekten in Augmented Reality-Anwendungen mit Rekonstruktionen von realen Kunstgegenständen auf die Akzeptanz dieser Technologie zu untersuchen und damit zur Verbesserung solcher Anwendungen beizutragen. Dazu wird ein entsprechender Kunstgegenstand an der Universität Regensburg in 3D nachkonstruiert und animiert. Danach wird eine Augmented Reality-Anwendung für Android entwickelt mit je einer Version für das unanimierte Basismodell und die animierte Variante. Dazu wird in die Anwendung anfangs ein demographischer Fragebogen eingebaut, worauf ein Mini-Quiz zum Kunstwerk zur Beschäftigung der Probanden mit den Modellen folgt und abschließend soll ein Fragebogen zur Akzeptanz ausgefüllt werden. Die Antworten werden in Logs gespeichert und nachfolgend archiviert, in Tabellen überführt und mittels SPSS ausgewertet. Abschließend kann der Proband noch freie Kommentare zur Kritik oder Verbesserung, etc. abgeben.

Konkrete Aufgaben

- Recherche relevanter Literatur
- 3D-Modellierung und -animation
- Entwicklung einer Augmented Reality-Anwendung für Android mittels Unity
- Auswahl und Erstellen passender Fragebögen für demographische Daten und Ermittlung der Technologieakzeptanz
- Quantitative Studie designen und durchführen
- Statistische Auswertung der gesammelten Daten

Erwartete Vorkenntnisse

- 3D-Modellierung und -animation
- App-Entwicklung für Android
- Unity
- Augmented Reality
- Design und Auswertung quantitativer Studien

Weiterführende Quellen

<https://www.donumenta.de/info/impressum-und-datenschutz/>

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/akzeptanz_von_augmented-reality-animationen_im_bereich_von_anwendungen_zur_praeservation_von_kunstwerken?rev=1658088116

Last update: 17.07.2022 20:01

