

Faktoren zur Akzeptanz von virtuellen Avataren

Thema:

Faktoren zur Akzeptanz von virtuellen Avataren

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

BearbeiterIn:

Johannes Spießl

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

Niels Henze

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

AVL, Avatar, AR

angelegt:

2020-03-17

Antrittsvortrag:

2020-07-20

Hintergrund

Basierend auf dem Konzept der Firma AVL eines Livestreams mit virtuellen Avataren mit Echtzeittracking und Bewegungsdarstellung auf Basis der Motion Capture Technologie sollte zuerst die grundlegende Akzeptanz für diese Idee getestet werden. Da jedoch die Verwendung von animierten, dreidimensionalen Charakteren zum aktuellen Zeitpunkt immer noch vom Auftreten des Uncanny Valleys begleitet wird, welches multifaktoriell bedingt ist, kann höchstwahrscheinlich keine zuverlässige Aussage über eine generelle Funktionalität eines solchen Systems getroffen werden.

Zielsetzung der Arbeit

Eine alternative Zielsetzung wäre allerdings das Herausarbeiten der verschiedenen Faktoren, welche für die Machbarkeit eines etwaigen Systems erfüllt sein müssten. Dazu könnte ein exemplarischer High-Fidelity-Prototyp entworfen werden, der einen simplifizierten Gesprächsablauf abbildet. Im Anschluss an diesen Test könnten Probanden ein Feedback zur Nutzung abgeben, aufgrund dessen Fehlerquellen und Probleme des Systemes erkannt werden.

Konkrete Aufgaben

- Die Ausarbeitung eines Frameworks zur Erstellung von Livestreams mit animierten, virtuellen Charakteren
- Fehleranalyse zur Vermeidung in zukünftigen Szenarien
- Aufzeigen „technischer Baustellen“ welche durch aktuelle Technik nicht gelöst werden kann (Grundlage für die Weiterentwicklung des Themas)

Erwartete Vorkenntnisse

- Umgang mit VR
- 3D-Modellierung

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/faktoren_zur_akzeptanz_von_virtuellen_avataren?rev=1593519308

Last update: **30.06.2020 12:15**

