

Toolkit zur Erstellung virtueller Umgebungen

Thema:

Toolkit zur Erstellung virtueller Umgebungen

Art:

BA, MA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

Entwurf

Stichworte:

Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, virtuelle Agenten

angelegt:

2014-12-08

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Es soll eine grafische Oberfläche geschaffen werden, die es Anwendern mit wenig oder keinem Hintergrundwissen in Informatik ermöglicht, einfache virtuelle Umgebungen zu erstellen. Die Umgebungen sollen aus Kontexten, Objekten und Agenten bestehen und für psychologische Experimente geeignet sein. Die Arbeit wird dabei in Kooperation mit dem Lehrstuhl für klinische Psychologie und Psychotherapie betreut.

Zielsetzung der Arbeit

Erstellung einer grafischen Oberfläche, die die einfache Erstellung virtueller Umgebungen für den Einsatz in der psychologischen Forschung ermöglicht.

Konkrete Aufgaben

Die Erstellung von psychologischen Experimenten und Abläufen in der virtuellen Realität soll verbessert werden. Dabei soll anhand des Valve Tools Hammer eine benutzerfreundlichere Methode entwickelt werden, den Ablauf mittels Flowcharts, UML-Diagrammen oder ähnlichem zu visualisieren und die Entwicklung zu beschleunigen.

Erwartete Vorkenntnisse

Grundkenntnisse bezüglich Flowcharts, UML-Diagrammen und dafür geeigneten Werkzeugen. (z.B. Eclipse). Grundkenntnisse in einer höheren Programmiersprache (Java), Grundkenntnisse zum Aufbau von grafischer Benutzeroberflächen.

Weiterführende Quellen

<http://eclipse.org/ecoretools/>, https://developer.valvesoftware.com/wiki/Valve_Hammer_Editor

From:

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

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/toolkit_zur_erstellung_virtueller_umgebungen

Last update: **11.01.2023 15:09**

