

# Untersuchung der Immersion in einer VR-Cave

Thema:

Untersuchung des Einflusses der Fortbewegung in der Virtuellen Realität

Art:

BA

Betreuer:

Martin Brockelmann

Student:

Maximilian Koegl

Professor:

Christian Wolff

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

Cave, Play2change, Psychologie, Therapie

angelegt:

2018-10-26

Beginn:

2018-10-26

## Hintergrund

Der Einsatz von virtuellen Umgebungen in psychologischen Experimenten wird zu teils mit HMD's (Head-Mounted Displays) oder in einer CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) durchgeführt. Dabei ist in der CAVE der physische Körper sichtbar und mit HMD's ist es nur möglich einen virtuellen Körper widerzuspiegeln.

## Zielsetzung der Arbeit

Es soll geprüft werden ob es Unterschiede in der Wahrnehmung der Virtuellen Umgebung gibt, durch das Vorhandensein eines physischen Körpers im Gegensatz zu keinem erkennbaren Körper in der Virtuellen Umgebung. Dies soll anhand einer Simulation eines virtuellen Sprungturms getestet werden.

## Konkrete Aufgaben

Planen und Erstellen eines virtuellen Sprungturms und der virtuellen Umgebung, sowie das Planen und Durchführen einer Studie mit einem Head-Mounted Display und einer CAVE um mögliche Unterschiede festzustellen.

## Erwartete Vorkenntnisse

Keine

## Weiterführende Quellen

<https://www.cise.ufl.edu/research/lok/teaching/ve-s07/papers/bci.pdf>

<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=129892>

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/untersuchung\\_der\\_immersion\\_in\\_einer\\_vr-cave?rev=1541591618](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/untersuchung_der_immersion_in_einer_vr-cave?rev=1541591618)

Last update: **07.11.2018 11:53**

