

# 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

Die virtuelle Realität wird heutzutage in der Psychologie vielseitig dazu benutzt Phobien der Menschen zu lindern. Dabei gibt es in virtuellen Welten momentan verschiedene Arten sich zu bewegen und sich diesen Phobien auszusetzen.

## Zielsetzung der Arbeit

Es soll erforscht werden ob verschiedene Formen der Fortbewegung unterschiedlichen Einfluss auf die Präsenz und die Angst der Nutzer haben.

## Konkrete Aufgaben

Planen und Erstellen eines virtuellen Sprungturms mit verschiedenen Höhen.

Implementieren von unterschiedlichen, in der virtuellen Welt genutzten Arten der Fortbewegung.

Planen und Durchführen einer Studie in der CAVE.

## Erwartete Vorkenntnisse

Keine

## Weiterführende Quellen

<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=311589>

<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=1541592555](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/untersuchung_der_immersion_in_einer_vr-cave?rev=1541592555)

Last update: **07.11.2018 12:09**

