

Untersuchung des Einflusses der Fortbewegung auf die Präsenz in der Virtuellen Realität

Thema:

Untersuchung des Einflusses der Fortbewegung auf die Präsenz in der Virtuellen Realität

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

BearbeiterIn:

Maximilian Koegl

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

Cave, Play2Change, Psychologie, Therapie

angelegt:

2018-10-26

Beginn:

2018-10-26

Antrittsvortrag:

2019-02-25

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

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 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=1569932484

Last update: **01.10.2019 12:21**

