

Virtuelle Umgebung zur Behandlung sozialer Ängste

Thema:

Virtuelle Umgebung zur Behandlung sozialer Ängste

Art:

BA, MA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

Entwurf

Stichworte:

Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, Oculus Rift

angelegt:

2014-11-11

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Im Rahmen eines Projekts sollen Versuchsstudien zur Rehabilitation sozialer Phobien unter Einsatz der Oculus Rift durchgeführt werden. Für den Ablauf von simulierten Szenarien muss eine Umgebung entwickelt werden, die die Konfrontation von Versuchspersonen mit handelnden Agenten in der Virtuellen Realität erlaubt. Die Arbeit wird dabei in Kooperation mit dem Lehrstuhl für klinische Psychologie und Psychotherapie betreut.

Zielsetzung der Arbeit

Umsetzung und Gestaltung einer virtuellen Umgebung für die Oculus Rift in Zusammenarbeit mit Psychologen.

Konkrete Aufgaben

Modellierung, Animation, Erzeugen eines realitätsnahen Umgangs mit virtuellen Agenten, Gewährleistung der reibungslosen Versuchsdurchführung.

Erwartete Vorkenntnisse

Umgang mit Oculus Rift, Erfahrung mit 3D-Modellierung, Kenntnisse zu einer Game Engine (Valve/Source)

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **01.10.2019 12:28**

