

Master-Arbeit (WS 19/20)

Klettern wie ein Riese: Ein Experiment in Virtual Reality

*Wenn deine Arme plötzlich länger wären,
würdest du dann anders klettern? In Virtual Reality
wollen wir das untersuchen!*



▪ Aufgaben:

- Design und Implementierung einer virtuellen Kletterwand für die Nutzung in Virtual Reality
- Umsetzung der virtuellen Illusion vergrößerter und verkleinerter Armreichweite
- Durchführung einer Benutzerstudie zum Vergleich der Verhaltensweisen und Planungsstrategien in den verschiedenen Varianten

▪ Wir bieten:

- Intensive Betreuung bei einer spannenden, aktuellen Forschungsfrage in interdisziplinärer Kollaboration (Sporthochschule Köln)
- Einbindung in mehrere HCI-Labore mit aktueller Hard- und Software
- Flexible Gestaltung von Arbeitszeiten und Organisation

▪ Anforderungen:

- Studiengang „Informatik“ oder „Digitale Medien“
- Interesse an Virtual Reality und Benutzerinteraktion
- Grundkenntnisse in der Entwicklung mit Unity
- Interesse an interdisziplinärer Forschung

▪ Wann: Start ab sofort möglich

KONTAKT:

Dmitry Alexandrovsky, Dennis Küster,
Felix Putze
E-Mail: dimi@tzi.de, {kuester, fputze}@uni-bremen.de



Deutsche
Sporthochschule Köln
German Sport University Cologne