

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

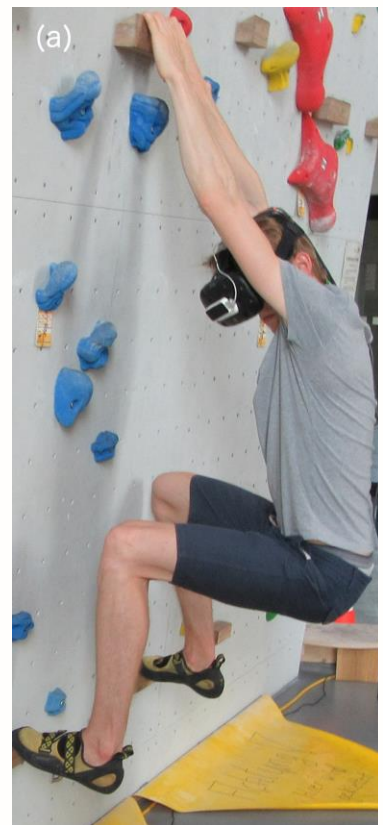
▪ Wir bieten:

- 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