





Ausschreibung Bachelor-Thesis oder Forschungsprojekt Kombination von 360° und raumbezogener VR



Domain	 Virtual Reality
Framework	 Unity®  Figments.nrw
Research	 Content Authoring

Ausgangslage

360° Inhalte lassen sich vergleichsweise einfach erstellen und können in vielen Situationen sinnvoll zu Lehr- und Lernzwecken eingesetzt werden. Figments.nrw stellt ein offenes Autorenwerkzeug zur Erstellung von VR-Inhalten dar, das bisher auf raumbasierte Virtual Reality fokussiert ist.

Problemstellung

Neben dem Visualisierungsmodus unterscheiden sich häufig die zur Verfügung stehenden Interaktionsmetaphern zwischen 360° und raumbasierter Virtual Reality. Ziel der Arbeit ist es, diesen Modalitätsbruch zu untersuchen sowie eine Lösung zur Verbindung der beiden Medientypen zu konzipieren und prototypisch umzusetzen.

Vorgehensweise und Erwartete Ergebnisse

Dazu soll der bisherige Stand der Technik unter Berücksichtigung der Verbindung von 360° und raumbasierter VR untersucht werden. Darauf aufbauend wird eine Komponente zur Wiedergabe von 360° Inhalten in Figments.nrw konzipiert und in Unity prototypisch umgesetzt.

Ansprechpartner





Dominic Fehling | **Tel.:** 0202 439 1730 | **E-Mail:** fehling@uni-wuppertal.de



Bachelor-Thesis or Research Project

Combining 360° and Room-scale VR



Domain	 Virtual Reality
Framework	 Unity®  Fragments.nrw
Research	 Content Authoring

Initial Situation

360° content is comparatively easy to create and can be usefully employed for teaching and learning purposes in many situations. Fragments.nrw represents an open authoring tool for creating VR content, which has so far focused on space-based virtual reality.

Problem Definition

Besides the visualization mode, the available interaction metaphors often differ between 360° and room-based virtual reality. The goal of this work is to investigate this modality break as well as to design and prototype a solution to connect the two media types.

Methods and Expected Results

To this end, the current state of the art will be examined, taking into account the connection between 360° and space-based VR. Based on this, a component for the playback of 360° content in Fragments.nrw will be designed and prototypically implemented in Unity.

Contact Person

Dominic Fehling | **Tel.:** 0202 439 1730 | **E-Mail:** fehling@uni-wuppertal.de