





Ausschreibung Bachelor-Thesis oder Forschungsprojekt

Das Ego erforschen - Persönliche Avatare in virtuellen Lernumgebungen



Domain	 Virtual Reality
Framework	 Unity®  Fragments.nrw
Research	 Social Interaction

Ausgangslage

Das Vorhandensein eines persönlichen Avatars kann den Immersionsgrad einer virtuellen Lernanwendung stark positiv beeinflussen. Der Grad der visuellen Übereinstimmung zwischen der realen Person und dem virtuellen Avatar, zum Beispiel hinsichtlich der Hautfarbe oder des Geschlechts, kann dabei eine wichtige Rolle spielen.

Problemstellung

In dieser Arbeit soll untersucht werden, welchen Einfluss persönliche Avatare auf das kollaborative Lernen in Virtual Reality haben. Ziel der Arbeit ist die Ableitung von Handlungsempfehlungen, die Anwender*innen bei der sinnvollen Auswahl oder Gestaltung von Avataren unterstützen.

Vorgehensweise und Erwartete Ergebnisse

In Fragments.nrw können zurzeit Avatare des kostenfreien Anbieters www.readyplayer.me eingesetzt werden. Untersucht werden soll, wie sich diese Avatare auf die Immersion und die interpersonelle Kollaboration in VR auswirken, z. B. des Stilisierungsgrades der Avatare.





Ansprechpartner

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

Bachelor-Thesis or Research Project

Exploring Ego – Self-Avatars in Virtual Learning Environments



Domain	 Virtual Reality
Framework	 Unity  Fragments.nrw
Research	 Social Interaction

Initial Situation

The presence of a personal avatar can have a strong positive influence on the immersion level of a virtual learning application. The degree of visual correspondence between the real person and the virtual avatar, for example in terms of skin color or gender, can play an important role.

Problem Definition

In this thesis, we will investigate the influence of personal avatars on collaborative learning in virtual reality. The goal of the work is to derive recommendations for action that support users in the meaningful selection or design of avatars.

Methods and Expected Results

In Fragments.nrw, avatars from the free provider www.readyplayer.me can currently be used. The aim is to investigate how these avatars affect immersion and interpersonal collaboration in VR, e.g., the degree of stylization of the avatars.

Contact Person

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