
DIPLOMARBEIT

Applied Augmented Reality in Education

Ausgeführt im Schuljahr 2034/24 von:

Recherche zu Varianten von Knapsack-Algorithmen und Umsetzung des Knapsack-Problems als AR-Anwendungsszenario inkl. Dokumentation || Erstellen/Auswerten eines Feedbackfragebogens zur Lernunterstützung

Moritz SKREPEK

5CHIF

Design und Umsetzung der 3D-Objekte zur AR-Abbildung || Analyse der Steuerungsmöglichkeiten (Menüführung, Gesten, ...) und Erstellen der Benutzeroberfläche für die AR-Applikation mit Fokus auf UX

Dustin LAMPEL

5CHIF

Erfassen realer Objekte und kontextgerechte Überlagerung der Realität mit AR-Device || Tagging v. realen Elementen mittels QR-Codes für Tracking || Unit-Tests für d. implementierten Knapsack-Algorithmus

Seref HAYLAZ

5CHIF

Evaluierung/Auswahl Laufzeit-/Entwicklungsumgebung für Umsetzung der Applikation und Integration mit AR-Device inkl. Recherche || Konzeption/Umsetzung des Anwendungsszenarios im Bereich Netzwerktechnik

Jonas SCHODITSCH

5CHIF

Betreuer / Betreuerin:

Mag. BEd. Reis Markus

Wiener Neustadt, am 10. November 2023

Abgabevermerk:

Übernommen von:

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die den benutzten Quellen wörtlich und inhaltlich entnommenen Stellen als solche erkenntlich gemacht habe.

Wiener Neustadt, am 10. November 2023

Verfasser / Verfasserinnen:

Moritz SKREPEK

Dustin LAMPEL

Seref HAYLAZ

Jonas SCHODITSCH

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----------|
| Eidesstattliche Erklärung | i |
| Vorwort | iv |
| Diplomarbeit Dokumentation | v |
| Diploma Thesis Documentation | vii |
| Kurzfassung | ix |
| Abstract | x |
| 1 Einleitung | 1 |
| 1.1 Ausgangslage | 1 |
| 1.2 Auslöser | 1 |
| 1.3 Aufgabenstellung | 1 |
| 1.4 Team | 2 |
| 1.4.1 Aufteilung | 2 |
| 2 Grundlagen | 3 |
| 2.1 Vorgehensmodelle | 3 |
| 2.1.1 Scrum | 3 |
| 2.1.2 Begründung der Auswahl | 5 |
| 2.2 Projektmanagement Tools | 5 |
| 2.2.1 GitHub | 5 |
| 2.2.2 Jira | 6 |
| 2.3 Konzeption von Fragebögen | 6 |
| 2.3.1 Planung der Fragebogenkonzeption | 6 |
| 2.3.2 Abfassung der Fragen | 6 |
| 2.3.3 Arten von Fragen | 7 |
| 2.3.4 Struktur und Gliederung von Fragebögen | 7 |
| 2.3.5 Mögliche Verfälschung des Resultats | 7 |
| 2.3.6 Auswertung von Fragebögen | 7 |
| 3 Produktspezifikationen | 8 |
| 3.1 Anforderungen und Spezifikationen | 8 |
| 3.1.1 Use Cases | 8 |
| 3.2 Design | 8 |
| 3.2.1 Abläufe | 8 |
| 3.2.2 Mockups | 8 |

| | | |
|-------|-------------------------------------|----|
| 3.3 | Eingesetzte Technologien | 8 |
| 3.3.1 | Kriterien | 8 |
| 3.3.2 | Game Engine | 8 |
| 3.3.3 | Unity foundation packages | 9 |
| 3.3.4 | Rendering Program | 10 |

Vorwort

Die vorliegende Diplomarbeit wurde im Zuge der Reife- und Diplomsprüfung im Schuljahr 2023 / 24 an der Höheren Technischen Bundeslehr- und Versuchsanstalt Wiener Neustadt verfasst. Die Grundlegende zu dem arbeiten mit der Microsoft HoloLens2 lieferte uns unser Betreuer Mag. BEd. Markus Reis. Das Ergebniss dieser Diplomarbeit ist eine augmented reality Applikation für die Verwendung am Tag der offenen Tür.

Besonderer Dank gebührt unserem Betruer Mag. Markus Reis für sein unerschöpfliches Engagement und seine kompetente Unterstützung. Weiteres möchten wir uns bei unserem Abteilungsvorstand Mag. Nadja Trauner sowie unserem Jahrgangsvorstand MSc. Wolfgang Schermann bedanken, die uns die gesamte Zeit an dieser Schule unterstützt haben.

Diplomarbeit Dokumentation

| | |
|---------------------------|---|
| Namen der Verfasser/innen | Skrepek Moritz Haylaz Seref Lampel Dustin Schoditsch Jonas |
| Jahrgang Schuljahr | 5CHIF 2023 / 24 |
| Thema der Diplomarbeit | Applied Augmented Reality in Education |
| Kooperationspartner | Land Niederösterreich, Abteilung Wissenschaft und Forschung |

| | |
|------------------|---|
| Aufgabenstellung | Darstellung von zwei ausgewählten IT-Grundprinzipien mittels der Microsoft HoloLens2. |
|------------------|---|

| | |
|--------------|--|
| Realisierung | Implementiert wurde eine Augmented Reality Applikation für die Microsoft HoloLens2. Um ein gutes Zusammenspiel zwischen Realität und Augmented Reality zu garantieren wird Spatial Mapping als auch Spatial Anchors verwendet. Um mit den echten Objekten zu interagieren werden QR-Codes verwendet. |
|--------------|--|

| | |
|------------|---|
| Ergebnisse | Planung, Design, Entwicklung und Test einer funktionsfähigen Augmented Reality-Applikation auf Basis des AR-Devices HoloLens2 von Microsoft, die es ermöglicht ausgewählte technische Themenstellungen im Bereich Informatik (Visualisierung eines Pings, Veranschaulichung Knapack-Problem) für den Einsatz im Unterricht sowie beim Tag der offenen Tür visuell, interaktiv und spielerisch darzustellen. |
|------------|---|

Das vorliegende Bild stellt das Logo der AR-Applikation dar.



HTBLuVA Wiener Neustadt
Dr.-Eckener-Gasse 2
A 2700 Wiener Neustadt

AV Mag. Nadja Trauner

Diploma Thesis Documentation

| | |
|-----------------------|---|
| Authors | Skrepek Moritz Haylaz Seref Lampel Dustin Schoditsch Jonas |
| Form Academic Year | 5CHIF 2023 / 24 |
| Topic | Applied Augmented Reality in Education |
| Co-operation partners | Land Niederösterreich, Abteilung Wissenschaft und Forschung |

| | |
|---------------------|---|
| Assignment of tasks | Representation of two selected basic IT principles using the Microsoft HoloLens2. |
|---------------------|---|

| | |
|-------------|---|
| Realization | An augmented reality application for the Microsoft HoloLens2 was implemented. In order to guarantee a good interaction between reality and augmented reality, spatial mapping and spatial anchors are used. QR codes are used to interact with the real objects |
|-------------|---|

| | |
|---------|---|
| Results | Planning, design, development and testing of a functional augmented reality application based on the AR device HoloLens2 from Microsoft, which enables selected technical topics in the field of computer science (visualization of a ping, illustration of the Backpack problem) for use in lessons and on the day of open door visually, interactively and playfully. |
|---------|---|

This image represents the logo of the AR application.



HTBLuVA Wiener Neustadt
Dr.-Eckener-Gasse 2
A 2700 Wiener Neustadt

AV Mag. Nadja Trauner

Kurzfassung

Diese Diplomschrift befasst sich mit der Konzeption einer Lernapplikation für die HTL Wiener Neustadt, sowie der Realisierung in Form von einer augmented reality Applikation auf der Microsoft HoloLens2.

Das Produkt setzt sich aus dem Hauptmenu, dem Ping Level und dem Knappsack-Problem Level in Form eines Unreal Engine 5 Programms zusammen.

In der Applikation können die Schüler am Tag der offenen Tür zwei wichtige Grundprinzipien der Informatik mit Hilfe von Augmented Reality interessant und spielerisch kennenlernen und dadurch erkennen, ob Sie sowas interessiert.

Abstract

This diploma thesis deals with the conception of a learning application for the HTL Wiener Neustadt, as well as the realization in the form of an augmented reality application on the Microsoft HoloLens2.

The product consists of the main menu, the ping level and the Knappsack problem level in the form of an Unreal Engine 5 program.

In the application, students can see two important things on the open day Basic principles of computer science with the help of augmented reality are interesting and Get to know each other in a playful way and thus see whether you are interested in something like that.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Ausgangslage

Um dem IT-Fachkräftemangel entgegenzuwirken, muss die Ausbildung im MINT-Bereich attraktiviert werden. Diese Diplomarbeit will hier, unterstützt durch das Förderprogramm "Wissenschaft trifft Schule" des Landes NÖ, einen wichtigen Beitrag leisten. Dazu sollen exemplarische Anwendungen im Bereich Augmented Reality für die Vermittlung von Informatik-Lehrinhalten evaluiert und umgesetzt werden.

1.2 Auslöser

Die Besucher des "Tag der offenen Tür" bekommen mit dieser Applikation die neusten Technologien vorgeführt und erkennen dadurch, dass die Schule sich auf einen sehr hohen Technologiestandard befindet. Dadurch kommt es zu einer deutlich erhöhten Nachfrage bei zukünftigen Bewerbungen für die Abteilung Informationstechnik. Weiters wird nach Außen hin der Ruf der Schule gestärkt und diese präsentiert sich damit als attraktiver Ausbildungsstandort für die zukünftigen Mitarbeiter vieler Unternehmen.

1.3 Aufgabenstellung

Erstellen des Levelinhalts mit der Verwendung von 2 realen Laptops. Mit Hilfe der HoloLens wird ein 3D modelliertes Ping Paket auf dem Kabel, dass die zwei Laptops verbindet dargestellt. Wenn der Benutzer auf der Tastatur auf die "ENTER" Taste drückt, wird ein Ping Befehl ausgeführt und die modellierten Pakete werden durch die HoloLens auf dem Netzkabel dargestellt. Dies veranschaulicht dem Benutzer den eigentlich nicht sichtbaren Ping von einem auf den anderen Laptop

Erstellen des zweiten Levels in dem der Benutzer das bekannte Rucksack oder auch Knapsack Problem lösen soll. Durch die HoloLens wird auf einem Tisch ein Spielartiges 2D-Inventar mit einer fix definierten Größe visuell dargestellt. Verwendet werden dabei typisch reale Gegenstände eines HTL Schülers die im täglichen Gebrauch sind. Z.B.: Laptop, Maus, Tastatur, Block, usw... Bei jedem Item können, wenn es in die Hand genommen wird über einen QR-Code der auf diesem Item befestigt ist, alle möglichen Informationen des Items angezeigt werden. Die Aufgabe des Benutzers ist es mit den gegebenen Items das Inventar bestmöglich zu befüllen und dadurch den bestmöglichen Wert pro Volumensprozent zu erreichen. Auf dem Tisch liegen verteilt viele Items, die aber nicht alle in das Inventar passen. Jedes einzelne Item kann der Benutzer aufheben und beliebig gedreht (Horizontal

und Vertikal) in das Inventar legen. Bei jedem neuzugelegtem Item, wird der aktuelle Inventarwert berechnet und angezeigt. Am Ende kann sich der User auch noch über einen Menüpunkt entscheiden, ob er die perfekte Lösung sehen will oder nicht. Wenn sich der User dazu entscheidet die perfekte Lösung anzuzeigen, wird Vertikal über dem vormalen Inventar noch ein Inventar projiziert, dass das normale Inventar widerspiegelt aber mit 3D-Modelierten Objekten.

1.4 Team

Das Diplomarbeitsteam besteht aus:

- Moritz SKREPEK
- Seref HAYLAZ
- Dustin LAMPEL
- Jonas SCHODITSCH

1.4.1 Aufteilung

Die Rolle des Projektleiters der Diplomarbeit nahm Moritz SKREPEK ein, da dieser die Grundidee für die Darstellung zweier IT-Grundprinzipien mittels der Microsoft HoloLens2 hatte. Das Entwickelte System lässt sich in das Hauptmenu, das Ping-Paket-Level und das Knappsack- Problem-Level gliedern. Die Implementierung des Hauptmenus übernahm Dustin LAMPEL, dabei verwendete er für die UI/UX das UX-Tools-Plug-Ins für Mixed Reality. Die Umsetzung des Ping-Paket-Levels übernahmen Seref HAYLAZ, Dustin LAMPEL und Jonas SCHODITSCH mittels Object-Tracking, Kurvenberechnungen und 3D-Objekten. Das Knappsack-Problem-Level übernahmen Moritz SKREPEK und Seref HAYLAZ mittels Verwendung von Spatial Anchors, Spatial Mapping, Qr-Code Tracking, Knappsack-Algorithmus, 3D-Objekte und Unittests.

Kapitel 2

Grundlagen

In diesem Kapitel werden das Vorgehensmodell und alle Tools, die für die erfolgreiche Abwicklung des Projekts nötig sind, erläutert.

2.1 Vorgehensmodelle

Im Vorfeld der Durchführung des Projekts wurden Informationen über diverse Vorgehensmodelle gesammelt. Für das Projektteam war schnell klar, dass ein agiles Modell gewählt werden sollte, da somit das Projekt dynamischer geplant und durchgeführt werden kann. Die Auswahl für Scrum stand direkt bei Projektbeginn fest. In dem folgenden Abschnitt wird dieses Vorgehensmodell genauer erklärt und unsere Entscheidung anschließend begründet.

2.1.1 Scrum

Scrum¹ ist ein agiles Projektmanagement-Framework zur effizienten Entwicklung von Produkten und Software. Es betont Zusammenarbeit, Anpassungsfähigkeit und Lieferung von Arbeitsfähigem in kurzen Zeitspannen (Sprints).

Die oben angeführte Definition gibt einen kurzen Einblick in das agile Vorgehensmodell Scrum. Zu den Hauptmerkmalen dieses Modells zählen folgende:

- Drei Rollen, welche nachfolgend erklärt werden
- Product Backlog, welches Anforderungen enthält
- Produktentwicklung erfolgt iterativ und in zeitlich definierten Zyklen
- Das Team arbeitet autonom
- Alle Mitglieder sind gleichberechtigt

Die drei Rollen in Scrum

- Product Owner²:
Die Pflege des Product Backlogs liegt in der Verantwortung dieser Rolle, die die fachliche Auftraggeberseite sowie sämtliche Stakeholders vertritt. Ein zentrales Anliegen ist die Priorisierung der Product Backlog Items in einer Weise, die den Business Value des Produkts maximal steigert und die Möglichkeit für frühzeitige Releases von

¹Scrum Alliance **WHAT-IS-SCRUM**

²Scrum-Rolle **Product-Owner**

Kernfunktionalitäten schafft. Dies ermöglicht einen schnellen Return on Investment. Um stets gut informiert zu sein, nimmt die Person nach Möglichkeit an den Daily Scrums teil, um auf passive Weise Einblicke zu gewinnen. Zudem steht sie dem Team für Rückfragen zur Verfügung, um einen reibungslosen Informationsaustausch zu gewährleisten.

- Scrum Master ³:

Der Scrum-Master übernimmt eine zentrale Rolle im Scrum-Prozess und ist für die korrekte Umsetzung desselben verantwortlich. Als Vermittler und Unterstützer fungiert er als Facilitator, der darauf abzielt, einen maximalen Nutzen zu erzielen und kontinuierliche Optimierung sicherzustellen. Ein zentrales Anliegen ist die Beseitigung von Hindernissen, um ein reibungsloses Voranschreiten des Teams zu gewährleisten. Der ScrumMaster sorgt für einen effizienten Informationsfluss zwischen dem Product Owner und dem Team, moderiert Scrum-Meetings und behält die Aktualität der Scrum-Artefakte wie Product Backlog, Sprint Backlog und Burndown Charts im Blick. Darüber hinaus liegt in seiner Verantwortung, das Team vor unberechtigten Eingriffen während des Sprints zu schützen. -Werte zu verstehen.

- Team ⁴:

Das Team, bestehend aus fünf bis zehn Personen (idealerweise sieben), zeichnet sich durch seine interdisziplinäre Zusammensetzung aus, die Entwickler, Architekten, Tester und technische Redakteure umfasst – eine Struktur, die in den meisten Fällen von Vorteil ist. Durch Selbstorganisation agiert das Team eigenständig und übernimmt die Verantwortung als sein eigener Manager. Es hat die Befugnis, autonom über die Aufteilung von Anforderungen in Aufgaben zu entscheiden und diese auf die einzelnen Mitglieder zu verteilen, wodurch der Sprint Backlog aus dem aktuellen Teil des Product Backlog entsteht.

Alle Anforderungen an das Produkt werden in sogenannten User Stories, die hauptsächlich vom Product Owner erstellt werden, im Product Backlog gesammelt. In einem Intervall, welches als Sprint bezeichnet wird, werden die User Stories abgearbeitet. Die Projektentwicklung nach Scrum besteht dabei aus 5 Elementen:

- Sprint: Planning Meeting ⁵

Im Sprint Planning Meeting wird das Ziel des folgenden Sprints festgelegt. Hier werden jene Anforderungen im Product Backlog, die in diesem Sprint realisiert werden sollen, in einzelne Aufgaben zerteilt und anschließend im Sprint Backlog gesammelt.

- Sprint: ⁶

Ein Sprint ist eine Entwicklungsphase, in welcher eine vollfunktionsfähige und potentielle veröffentlichbare Software entsteht. Die Dauer eines solchen Sprints liegt zwischen 1 bis 4 Wochen.

- Daily Scrum: ⁷

Der Daily Scrum ist ein kurzes Teammeeting in dem Teammitglieder mitteilen, welche Aufgaben seit dem letzten Daily Scrum abgeschlossen wurden, woran bis zum nächsten Daily Scrum gearbeitet werden muss und wo momentan Probleme existieren. Somit sind alle Teammitglieder ständig up-to-date und kennen den aktuellen Stand wodurch anstehende Probleme leichter gelöst werden können.

³Scrum-Rolle **Scrum-Master**

⁴Scrum-Rolle **Team**

⁵Scrum-Meetings **Sprint-planing-meeting**

⁶Scrum-Meetings **Sprint**

⁷Scrum-Meetings **Daily-Scrum**

- Sprint Review: ⁸

In diesem Meeting präsentiert das Entwicklungsteam die in diesem Sprint abgeschlossenen Arbeitsergebnisse (z. B. fertige Produktinkremente) den Stakeholdern, dies können Produktbesitzer, Kunden, Führungskräfte und andere Interessengruppen sein.

- Sprint Retrospektive: ⁹

Ihr Hauptzweck besteht darin, dass das Scrum-Team (das Entwicklungsteam, der Scrum-Master und der Produktbesitzer) gemeinsam über den abgeschlossenen Sprint reflektiert und Möglichkeiten zur kontinuierlichen Verbesserung identifiziert.

Durch diese Elemente kann ein optimaler Projektablauf gewährleistet werden. Das Projekt ist jederzeit für Änderungen offen und durch eine enge Zusammenarbeit mit dem Kunden können Missverständnisse und Probleme früh behandelt und kommuniziert werden.

2.1.2 Begründung der Auswahl

Die Applied Augmented Reality in Education Applikation besteht aus 3 verschiedenen Level. Im Team welches aus vier Schülern bestand übernahm jede Person einen Teilbereich oder arbeiteten gemeinsam an einem dieser Level mit Unteraufgaben in diesem Level. Unterstützt wurde man von einem Lehrer, der stetz für Fragen bereitstand und oftmals in beratender Form vorhanden war. Als Vorgehensmodell wählte das Team das agile Modell Scrum. Die von Scrum gegebenen Richtlinien konnten leicht eingehalten werden, da das Team täglich in der Schule aufeinander traf als auch privat Kontakt hatten. Jederart Änderung, Problem oder Änderungen und anderartige Dinge konnten daher leicht kommuniziert und besprochen werden. Am Ende jedes Sprints wurden die erreichten Ergebnisse mit dem Betreuer besprochen, sowie die Neuerungen vorgestellt. In den Sprintreviews konnte somit Feedback zu den Ergebnissen gesammelt werden und von dem Betreuer konnten neue Ansichten und Denkweisen angebracht und integriert werden. Durch die Sprint Retrospektive konnten die Schüler einen größeren Mehrwert aus der Projektentwicklung schöpfen, da sie neben der Verwendung des Scrum-Prozesses auch ihre Fähigkeiten in den einzelnen Bereichen, durch das Besprechen der positiven und negativen Aspekte verbessern.

2.2 Projektmanagement Tools

Um einen positiven Verlauf des Projekts zu ermöglichen, benötigt man die unterstützenden Tolls beim Projektmanagement sowie die Verwaltung von Dateien.

2.2.1 GitHub

Als sogenanntes Repository für die Source Code Dateien wurde GitHub mit der dazugehörigen Webanwendung verwendet. Hier stand am Anfang des Projekt die Frage welche Technologie und welcher Anbieter gewählt werden soll. Andere namhafte Anbieter solche Verwaltungssystem sind:

- GitLab
- SourceForge

Ausschlaggebend für die Wahl von GitHub waren mehrere Punkte. Einerseits ist GitHub eine kostenlose Lösung. Das bedeutet, dass man gratis ein privates Projekt mit mehreren

⁸Scrum-Meetings **Sprint-Review**

⁹Scrum-Meetings **Sprint-Retroperspektiv**

Mitgliedern anlegen kann. Manche Lösungen bieten hier beispielsweise nur eine begrenzte Anzahl von Mitgliedern an. Benötigt wurde lediglich ein Account zur Registration.

2.2.2 Jira

Als sogenanntes Verwaltungstool für die Vorgänge in dem Project wurde Jira mit der dazugehörigen Webanwendung verwendet. Hier stand am Anfang des Projekts ebenfalls die Frage welche Technologie und welcher Anbieter gewählt werden soll. Andere namhafte Anbieter solcher Tools sind:

- VivifyScrum
- KanBan

Ausschlaggebend für die Wahl von Jira waren mehrere Punkte. Einerseits ist Jira eine kostenlose Lösung. Das bedeutet, dass man ein SCRUM Board mit mehreren Mitgliedern gratis anlegen kann. Ein weiterer Punkt ist die direkte Verbindung zu dem GitHub Repository und die Möglichkeit, dass in Jira selbst neue Branches und Commits auf das Repository erstellt werden können.

2.3 Konzeption von Fragebögen

Bei jeder Umfrage werden Informationen von Personen oder Personengruppen zu der allgemeinen Umsetzung und dem Verständnis der Applikation gesammelt. Diese werden im Anschluss ausgewertet und interpretiert. Wichtig ist hier den Zweck jeder Umfrage genau zu definieren. Durch präzise und detaillierte Zielsetzungen ist es später dann möglich, den Erfolg der Umfrage zu garantieren.

2.3.1 Planung der Fragebogenkonzeption

Die Konzeption und Gestaltung eines Fragebogens ist der wichtigste Schritt bei der Planung. Eine gut überlegte Planungsphase führt zu besseren Ergebnissen und dadurch auch eine leichtere Evaluierung. Folgende Entscheidungen müssen daher schon im Vorfeld definiert und getroffen werden:

- Inhalt: evtl. bestehende Fragebögen verwenden oder anpassen.
- Umfang: Eher kurz halten (In Abhängigkeit von den Zielen).
- Ablauf und zeitlicher Rahmen: postalisch (längere Rücklaufzeit) oder elektronisch ¹⁰
- Zielgruppe: Vollbefragung oder Stichproben ¹¹

2.3.2 Abfassung der Fragen

Der Erfolg einer Umfrage benötigt eine genau Vorbereitung. Im Vorfeld muss klar sein, dass nur einzelne Ausschnitte eines Themengebietes behandelt werden können. Diese Ausschnitte müssen daher umso enger und genauer definiert werden. Hier ist daher vor allem die eindeutige Formulierung der Fragen wichtig.

im Vordergrund bei der Fragenformulierung stehen hier die Verständlichkeit bzw. die Unmissverständlichkeit. Folgende Regeln zur Formulierung sollen daher eingehalten werden:

¹⁰Vgl. Buehner S. -

¹¹Vgl. Mayer S. -

- Einfache Wörter: Wörter, keine Fachausdrücke, anderssprachige Wörter oder Fremdwörter
- Formulierung: Möglichst kurz
- Keine belastenden Wörter verwenden (z.B.: Ehrlichkeit, etc...)
- Keine hypothetischen Formulierungen
- Nur auf einen bestimmten Sachverhalt beziehen
- Keine Überforderung (Nicht zu viele Informationen auf einmal)
- Keine doppelten Verneinungen ¹²

Diese Kriterien gelten für eine schriftliche Befragung. Um das Resultat dieser Umfrage nicht zu verfälschen darf der Interviewer keine Extrafragen oder Umformulierungen an den gestellten Fragen tätigen.

2.3.3 Arten von Fragen

Je nach Anforderungsbedingungen wird zwischen einer offenen und geschlossenen Frage unterschieden ¹³

2.3.4 Struktur und Gliederung von Fragebögen

Hier wird verfasst wie die Allgemeine Struktur und Gliederung von Fragebögen aussehen soll. ¹⁴

2.3.5 Mögliche Verfälschung des Resultats

Welche Arten von Verfälschungen gibt es und diese Beschreiben Ursachen dafür beschreiben. ¹⁵

2.3.6 Auswertung von Fragebögen

Wie werten wir die Fragebögen aus? ¹⁶

¹²Vgl. Mayer S. -

¹³Vgl. Mayer S. -

¹⁴Vgl. Buehner S. -

¹⁵Vgl. Buehner S. -

¹⁶Vgl. Mayer S. -

Kapitel 3

Produktspezifikationen

Dieses Kapitel behandelt die Planung und Spezifikation des Projekts. Weiteres wird die verwendete Technologieauswahl begründet und mit Alternativlösungen verglichen.

3.1 Anforderungen und Spezifikationen

Hier steht der allgemeine Text für die Anforderungen und Spezifikationen

3.1.1 Use Cases

Hier steht der allgemeine Text für die Use Cases

3.2 Design

Hier steht der allgemeine Text für das Design

3.2.1 Abläufe

Hier steht der allgemeine Text für die Abläufe

3.2.2 Mockups

Hier steht der allgemeine Text für die Mockups

3.3 Eingesetzte Technologien

3.3.1 Kriterien

Bei der Auswahl der eingesetzten Technologien war es besonders wichtig, dass diese möglichst zuverlässig und bereits etabliert sind. Die Technologien sollen ausfallsicher, leicht benutzbar und vorallem eine performant Verwendung der Applikation sicherstellen.

3.3.2 Game Engine

Als Game Engine wird eine Entwicklungsumgebung für das Design und Entwickeln von Spielen bezeichnet. Zu Projektstart gab es die Auswahl zwischen den zwei bekanntesten Game Engines, die momentan am Markt vorhanden sind. Diese sind die folgenden:

- Unreal Engine

- Unity

Nach tiefgründiger Recherche war für das Projektteam klar, dass Unity die verwendete GameEngine sein wird. Folgende Kriterien haben uns in dieser Entscheidung verstärkt:

- Programmiersprache: C.
- Einfacher Einstieg in die Entwicklung von Spielen für Beginner.
- Sehr gute Dokumentation.
- Hohe Anzahl an Tutorials an die man sich richten kann.

3.3.3 Unity foundation packages

In dem folgenden Abschnitt wird erklärt welche Packages in die Unity Applikation eingeführt werden müssen um die Entwicklung einer Augmented Reality Applikation ohne Problem ermöglichen zu können.

MRTK3

Das Mixed Reality Toolkit (MRTK) ¹ ist eine Sammlung von Tools, Skripten und Ressourcen, die speziell für die Entwicklung von Mixed-Reality-Anwendungen, einschließlich Augmented Reality, in Unity entwickelt wurden. MRTK3 ist eine Weiterentwicklung der vorherigen Versionen und bietet viele Vorteile für AR-Anwendungen:

- Interaktions- und Benutzerführung:
MRTK3 stellt eine Reihe von Interaktionskomponenten und -systemen zur Verfügung, die es Entwicklern ermöglichen, intuitivere Benutzererfahrungen in AR-Anwendungen zu gestalten. Dies umfasst Dinge wie das Platzieren von Objekten in der realen Welt, die Verfolgung von Handgesten und die Unterstützung von Blickverfolgung.
- Standardisierte APIs:
Durch die Verwendung von MRTK3 kannst du auf standardisierte APIs und Komponenten zugreifen, die speziell für AR-Anwendungen entwickelt wurden. Dies erleichtert die Implementierung von Funktionen wie Handgesten, Sprachsteuerung und Objektplatzierung.
- Einfache Konfiguration und Anpassung:
MRTK3 bietet eine einfache Konfiguration und Anpassung über die Unity-Oberfläche. Dies erleichtert die Anpassung deiner AR-Anwendung an spezifische Anforderungen und Use Cases.

Microsoft OpenXR Plugin

Das Microsoft OpenXR Plugin ² ist eine Sammlung von Tools ist ein wichtiges Plugin für Unity, das die Integration von OpenXR-Unterstützung in die AR-Anwendung ermöglicht. OpenXR ist ein offener Industriestandard, der die Entwicklung von XR (Extended Reality)-Anwendungen, einschließlich Augmented Reality, erleichtert. Anschließend ein paar Punkte wieso dieses Plugin so wichtig ist:

- Geräteunabhängigkeit:
Durch die Verwendung von OpenXR und dem Microsoft OpenXR Plugin kann die AR-Anwendung auf verschiedenen XR-Geräten ausgeführt werden, ohne die Kernfunktionalität für jedes einzelne Gerät neu entwickeln zu müssen. Dies gewährleistet eine reibungslose Interaktion mit der HoloLens 2 und anderen XR-Geräten.

¹Microsoft **MRTK3**

²Khronos **OpenXR**

- Leistungssteigerung und Stabilität:
Die Nutzung von OpenXR und des Microsoft OpenXR Plugins kann die Leistung und Stabilität der AR-Anwendung erheblich verbessern. Sie gewährleisten eine reibungslose Ausführung der Anwendung auf dem Zielsystem und bieten eine optimale Benutzererfahrung.

3.3.4 Rendering Program

Das Rendering Program wird benötigt um die eingesetzten 3D-Modellen für die zwei Level zu erstellen. Die Auswahl dieses Rendering Programs Blender war bereits bei Projektstart klar.

Diese Entscheidung ist begründet durch folgende Punkte:

- Kostenfrei und Opensource
Blender ist kostenfrei und quelloffen, was bedeutet, dass Sie es ohne Lizenzkosten nutzen können. Das kann bei der Entwicklung von AR-Anwendungen mit begrenztem Budget besonders attraktiv sein.
- Echtzeit-Rendering
Blender verfügt über einen Echtzeit-Renderer namens Eevee, der schnelle Vorschauen und Renderings ermöglicht. Dies kann nützlich sein, um AR-Inhalte in Echtzeit anzuzeigen und zu überprüfen.
- Integration mit AR-Frameworks
Obwohl Blender nicht direkt AR-Funktionen unterstützt, können Sie die erstellten 3D-Modelle und Animationen in AR-Entwicklungsumgebungen wie Unity oder Unreal Engine importieren und dort AR-spezifische Funktionalitäten hinzufügen.

Wie funktioniert Blender im Allgemeinen? Die folgende Beschreibung hebt die Schlüsselaspekte, sowie die Funktionalität von Blender hervor.

- Benutzeroberfläche und Interaktion
Blender verfügt über eine komplex gestaltete Benutzeroberfläche, die sich jedoch durch eine hohe Anpassbarkeit auszeichnet. Die Hauptansicht enthält 3D-Modelle, Ansichten, Fenster und Panels. Benutzer interagieren mit den Objekten und Werkzeugen über Maus- und Tastaturbefehle. Erfahrene Nutzer sind in der Lage einige Zeit zu sparen, in dem sie sogenannte Hotkeys oder Shortcuts verwenden. Wenn man zum Beispiel die Tasten **S** und **T** gleichzeitig drückt, kann man alle Objekte auswählen, ohne diese mit der Maus einzeln anzuklicken und auszuwählen.
- 3D-Modellierung
Blender ermöglicht die Erstellung von 3D-Modellen mithilfe von Primitiven wie Würfeln, Kugeln, Flächen und Kurven. Diese können dann bearbeitet und modifiziert werden, um komplexe Formen zu erstellen. Zu den Modellierungswerkzeugen gehören Extrusion, Verschiebung, Skalierung und Rotation.
- Animation
Blender unterstützt die Erstellung von Animationen durch das Setzen von Schlüsselbildern (Keyframes) und die Interpolation von Position, Rotation und Skalierung zwischen diesen Schlüsselbildern. Es bietet auch fortschrittliche Animationstools für Skelettanimation, Constraints und Pfadbewegungen.
- Materialien und Texturen
Für die Erzeugung realistischer Oberflächen können Materialien erstellt und Texturen auf Objekte angewendet werden. Blender ermöglicht die Feinanpassung von Materialeigenschaften wie Diffusreflexion, Glanz, Transparenz und Emission.

- **Rendering**
Blender verfügt über einen integrierten Renderer, der hochwertige Bilder und Animationen erstellen kann. Benutzer können Render-Einstellungen anpassen und Bilder in verschiedenen Formaten exportieren.
- **Skripting und Add-Ons**
Fortgeschrittene Benutzer können Blender durch Python-Skripting anpassen und erweitern, um benutzerdefinierte Tools und Automatisierungen zu erstellen. Darüber hinaus gibt es eine aktive Entwicklergemeinschaft, die Add-Ons entwickelt, um die Funktionalität von Blender zu erweitern.
- **Gemeinschaft und Ressourcen**
Blender verfügt über eine engagierte Benutzergemeinschaft, die eine umfangreiche Dokumentation, Tutorials und Foren bereitstellt. Diese Ressourcen erleichtern die Einarbeitung und die Lösung von Problemen.

In unserer Diplomarbeit kommt Blender in beiden Leveln zum Einsatz. Die Hauptanwendung des Programms findet in Level 2 statt. Dabei wird Blender für die digitale Modellierung der wichtigen täglichen Gegenstände von Schülern eingesetzt. Das Ziel am Ende ist es, ein großes Pool aus einigen Objekten zu haben, um den Benutzern eine gute Auswahl zu geben.

Kapitel 4

Feinkonzept und Realisierung

4.1 Entwicklungsumgebungen

4.1.1 Visual Studio 2022

Visual Studio 2022 ist eine integrierte Entwicklungsumgebung (IDE) von Microsoft, die speziell für die Entwicklung von Softwareanwendungen, Webanwendungen und Desktop-Anwendungen konzipiert ist. Es handelt sich um eine umfangreiche Entwicklungsumgebung, die von Entwicklern weltweit für eine breite Palette von Anwendungsfällen eingesetzt wird.

4.1.2 Unity Editor

Der Unity-Editor ist eine leistungsstarke integrierte Entwicklungsumgebung (IDE) und eine zentrale Arbeitsumgebung für die Erstellung von 2D-, 3D-, Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) Anwendungen und Spielen. Er wird von Unity Technologies entwickelt und ist die Hauptplattform für die Entwicklung von Unity-basierten Projekten.

4.2 Hauptmenu

Das Hauptmenu dient dazu um das Basic UI/UX System zu implementieren. Hier kann der Benutzer dann diverse Einstellungen tätigen als auch das gewünschte Level auswählen und starten

4.2.1 UI/UX

Mittels verwendung des UX-Tools-Plug-Ins für Mixed Reality wird mit bereitgestellten Knöpfen, Oberflächen, Comboboxen, etc... die Benutzeroberfläche erstellt.

4.2.2 Laden der Level

Durch einen Knopfdruck wird dann in Unreal Engine das der ausgewählte Level geladen.

4.3 Ping Level

In diesem Level wird das IT-Grundprinzip eines Pings zwischen zweier PCs dargestellt. Das Kabel zwischen den zwei PCs wird von der HoloLens getrackt und mittels Kurvenberechnung wird dann eine unsichtbare Kurve über dieses Kabel gezeichnet. Wenn dann

der Benutzer auf die Enter Taste auf einem PC drückt wird ein Ping-Paket simuliert und auf dieser Kurve von einem PC zu dem anderen geschickt.

4.3.1 Object Tracking

Durch verwendung von bereitgestellten Technologien der HoloLens2 werden die zwei PCs und das Kabel getracked.

4.3.2 Kurvenberechnung

Durch Berechnung der Kurve wird das Kabel als Kurve gespeichert und dadurch wird es ermöglicht, dass das 3D-Ping-Paket über diese Kurve von einem PC zum anderen läuft.

4.4 Knapsack Problem Level

In diesem Level wird das IT-Grundprinzip des Knapsack-Problems dargestellt. Auf einem Tisch wird mittels Spatial Mapping die Oberfläche des Tisches getracked und dann ein Spatial Anchor platziert. Auf diesem Anchor wird anschließend der Inventar-Actor platziert. Außerdem liegen auf dem Tisch verteilt reale Gegenstände die mit einem QR-Code versehen sind. Nimmt der Spieler einen Gegenstand in die Hand, wird der QR-Code von der HoloLens2 erfasst. Darauf folgend wird der Inhalt des QR-Codes geladen und in einem Fenster angezeigt. Der Benutzer kann die Gegenstände frei in das Inventar verteilen und pro neuen Gegenstand wird ein Inventar-Value berechnet. Wenn der Benutzer mit seiner Lösung zufrieden ist, kann er anschließend durch einen Kopfdruck die perfekte Lösung in einem zweiten Inventar anzeigen lassen.

4.4.1 Spatial Anchors

Spatial Anchors¹ sind virtuelle Ankerpunkte in einer Augmented Reality (AR)- oder Mixed Reality-Umgebung, die dazu dienen, virtuelle Objekte stabil und präzise in der realen Welt zu verankern. Diese Ankerpunkte ermöglichen es AR- und MR-Anwendungen, die räumliche Beziehung zwischen virtuellen Objekten und der physischen Umgebung zu speichern und beizubehalten. Spatial Anchors sind besonders wichtig, wenn es darum geht, AR-Objekte konsistent in der realen Welt zu positionieren, unabhängig davon, wie sich der Benutzer oder das AR-Gerät bewegt.

4.4.2 Managers

In diesem Level werden mehrere von Unity und dem Mixed Reality Toolkit 3 bereits bereitgestellten Manager ² verwendet. Unter einer Manager versteht man eine Komponente die einer Unity-Scene hinzugefügt wird die dazu dient, bestimmte Aspekte oder Funktionen der Anwendung zu verwalten und zu steuern. Diese Manager spielen eine wichtige Rolle in der Organisation und Kontroller verschiedener Teile der Unity-Anwendung. In dem "Knapsack Problem Level" werden folgende Manager verwendet:

- ARPlaneManager³:

Dieser Manager wird verwendet um in der Umgebung des Benutzers alle Horizontalen Flächen zu erkennen und zu tracken. Außerdem erleichtert er das platzieren von

¹Unity **Anchor**

²Medium **Managers**

³Unity **PlaneManager**

Objekten in der echten Welt. Diese Flächen werden anschließend mit einer Textur markiert. Wenn der User für die vorgeschriebene Zeit auf eine dieser Flächen schaut wird in der Mitte dieser Fläche das Inventar als 3D Objekt dargestellt. An dieses 3D Objekt wird anschließend auch ein Spatial Anchor angehängt und in dem ARAnchor-Manager verwaltet.

- ARAnchorManager⁴:

Dieser Manager wird verwendet um AR-Anker in der AR-Welt und der echten Welt zu erstellen, zu verankern und zu verwalten. In dem "Knapsack Problem Level" wird dieser Manager gebraucht, weil wir das Inventar sowohl in der AR, als auch in der echten Welt verankern müssen. An der Stelle wo das Inventar verankert wird, wird anschließend ein ARAnchor ⁵ erstellt, der von der HoloLens2 getrackt wird.

- ARRaycastManager⁶:

Dieser Manager wird verwendet um aus einem Origin Punkt also in diesem Fall die Kamera der HoloLens2, raycasting durchzuführen. Diese Raycasts treffen dann auf bereits markierte und getrackte Planes. Wenn dies der Fall ist, ist bekannt, dass der Benutzer auf dieses Plane sieht. Dies ermöglicht dann eine akkurate Platzierung eines 3D Objekts in der realen Welt.

In dem folgendem Code Abschnitt wird dargestellt wie die drei Manager alle zusammenspielen, um in der realen Welt ein 3D Objekt zu verankern:

Listing 4.1: 3D Objekt in der echten Welt platzieren

```

1 using System.Collections.Generic;
2 using Unity.VisualScripting;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.XR.ARFoundation;
5 using UnityEngine.XR.ARSubsystems;
6
7 public class PlaceObjectOnLookedAtDesk : MonoBehaviour
8 {
9     public ARRaycastManager raycastManager;
10    public ARPlaneManager planeManager;
11    public ARAnchorManager anchorManager;
12    public GameObject objectToPlace;
13    public float requiredLookTime = 3.0f;
14
15    private ARPlane selectedDeskPlane;
16    private float lookStartTime = -1f;
17    private bool objectPlaced = false;
18    private float heightOffset = 0.05f;
19
20    //Gets called every frame
21    void Update()
22    {
23        if (!objectPlaced)
24        {
25            List<ARRaycastHit> hits = new List<ARRaycastHit>();
26            //if true the player is looking at a plane

```

⁴Unity AnchorManager

⁵Unity Anchor

⁶Unity RaycastManager

```

27         if (raycastManager.Raycast(new Vector2(Screen.width / 2,
28             Screen.height / 2), hits, TrackableType.Planes))
29         {
30             ARPlane plane = planeManager.GetPlane(hits[0].trackableId);
31             if (plane != null)
32             {
33                 if (selectedDeskPlane == null)
34                 {
35                     selectedDeskPlane = plane;
36                     lookStartTime = Time.time; // Start the timer when a
37                     new plane is selected.
38                     Debug.Log("Plane selected. Timer started.");
39                 }
40                 if (selectedDeskPlane == plane)
41                 {
42                     //start timer
43                     float timeLookedAtPlane = Time.time - lookStartTime;
44                     if (timeLookedAtPlane >= requiredLookTime)
45                     {
46                         PlaceObjectOnDesk(selectedDeskPlane);
47                         objectPlaced = true;
48                     }
49                 }
50                 else
51                 {
52                     selectedDeskPlane = null;
53                 }
54             }
55             else
56             {
57                 selectedDeskPlane = null;
58             }
59         }
60     }
61 }
62
63
64
65 void PlaceObjectOnDesk(ARPlane deskPlane)
66 {
67     // Disable the plane manager to stop further plane detection.
68     planeManager.enabled = false;
69     // Disable this script so it won't run again.
70     gameObject.SetActive(false);
71     // Calculate the object's position above the center of the plane.
72     Vector3 objectPosition = deskPlane.center + Vector3.up * heightOffset;
73     // Instantiate the object and place it at the calculated position.
74     Instantiate(objectToPlace, objectPosition, Quaternion.identity);
75
76     /*
77     //This code handles the calculation for the placement position and
78     also attaches an ARAnchor to the placed Object
79     // Disable the plane manager to stop further plane detection.

```

```
80     planeManager.enabled = false;
81
82     // Disable this script so it won't run again.
83     gameObject.SetActive(false);
84
85     // Calculate the object's position above the center of the plane.
86     Vector3 objectPosition = deskPlane.center + Vector3.up * heightOffset;
87
88     //Create Anchor
89     ARAnchor newAnchor = anchorManager.AddComponent<ARAnchor>();
90     GameObject anchorVisual = Instantiate(objectToPlace, objectPosition,
Quaternion.identity);
91     anchorVisual.transform.parent = newAnchor.transform;
92     */
93 }
94 }
```

4.4.3 QR-Code Tagging

Generierte QR-Codes werden auf die realen Objekte geklebt. In diesen QR-Codes werden wichtige Informationen zu den Objekten gespeichert. Darunter sind folgende Elemente: Gewicht, Wert und eine kurze Beschreibung zu diesem Objekt.

4.4.4 QR-Code Tracking

Durch Verwendung der integrierten Kamera rendert die HoloLens2 existente QR-Codes an der Originalen Positionen in 3D-Objekte. Mittels tracking kann dann auch der Inhalt der getracked QR-Codes geladen werden.

4.4.5 Knappsack-Algorithmus

Durch Interaktion zwischen echten und 3D-Objekt können

4.4.6 Unit-Tests

Durch Hilfe von Unit-Tests wird versichert, dass der implementierte Knappsack-Algorithmus richtig und performant funktioniert.

4.5 Performance

Performance-Messung