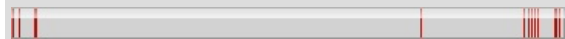


Dein Plagiatsergebnis

Name: Robert Zlomke
Prüfdatum: 11.12.21
Bestellnummer: 65858
Dateiname: Bachelorarbeit.pdf

Details

Plagiatsverdächtige Wörter	737
Quellen	33
Übersicht zitierter Passagen	
	

Ergebnis



Tipp

10% sparen beim Drucken, Binden und Prägen mit Deinem persönlichen Gutscheincode (siehe E-Mail anbei)

[Jetzt drucken](#)

Wichtige Hinweise

1. Im nachfolgenden Text werden nur Text-Passagen dargestellt, die möglicherweise ein Plagiat darstellen könnten.
2. Es kann vorkommen, dass ein Textabschnitt als plagiatsverdächtig markiert wird, obwohl dieser bereits richtig, beispielsweise aus einer Buchquelle, zitiert wurde. Dies kommt vor, wenn die Software eine weitere Onlinequelle findet. In diesem Fall ist der Plagiatsverdacht zu vernachlässigen und dient als doppelte Absicherung.

Plagiatsverdächtige Passagen

Einleitung Bachelor Thesis Konzeption und Evaluation von Benutzerkonditionierung in Virtual Reality Autor Robert Zlomke Studiengang Angewandte Informatik Hochschule Heilbronn Matrikel-Nr. 193045 Abgabe 15.12.2021 Referent Prof. Dr.-Ing. Gerrit Meixner Korreferent: Philip Schäfer II Einleitung I. Danksagung An dieser Stelle möchte ich mich bei all denjenigen bedanken, die mich während der Anfertigung dieser Bachelorarbeit unterstützt und motiviert haben. Zuerst gebührt mein Dank Herr M.Sc. Philip Schäfer, der meine Bachelorarbeit betreut hat und zu jeder Zeit ein offenes Ohr für mich hatte. Ein besonderer Dank gilt allen Teilnehmern und Teilnehmerinnen meiner Studie. Mein Dank gilt ihrem großen Interesse und Spaß während der Durchführung und ihren interessanten Antworten auf meine Fragen. Abschließend möchte ich mich bei meinen Eltern bedanken, die mir mein Studium durch ihre Unterstützung ermöglicht haben. Robert Zlomke III Einleitung II. Abstract Virtual Reality ist noch ein sehr junges Gebiet und die Wissenschaft steht noch...

...die Aussagen und Freitextantworten einen Effekt des negativen Malus auf die Probanden. IV Einleitung	
Inhaltsverzeichnis I. Danksagung	II II.
Abstract	III III. Abbildungsverzeichnis
	IX IV. Abkürzungsverzeichnis
	XII 1 Einleitung
	1 1.1 Problemstellung
	2 1.2 Zielsetzung
	2 1.3 Vorgehensweise
	3 2 Stand der Technik
...e WLAN Adapter	24 3 Umsetzung
	26 3.1 Einbindung der Oculus Quest
	27 3.1.3 Ausführung der
Anwendung	28 3.2 Einbinden der HTC Vive

..... 55 XII Einleitung IV. Abkürzungsverzeichnis HDM Head-Mounted-Display VR Virtual Reality 1 Einleitung 1 Einleitung VR is a way to escape the real world into something more fantastic. It has the potential to be the most social technology of all time Palmer Luckey Der Bereich der Virtual Reality ist noch sehr jung und befindet sich in einer sehr starken Entwicklung. Dies zeigt sich vo...

...werden zusätzlich noch Sinne wie Audio oder Haptik mit einbezogen, was auch eine typische Charakterisierung von VR ist. Um eine Interaktion mit der virtuellen Welt zu ermöglichen, werden Eingabegeräte, wie Controller genutzt. Durch die Bestimmung der Position und Orientierung, im englischen Tracking ...

...heit bei Menschen. Der erste Eindruck einer Umgebung wird von der veränderten Umgebung überschrieben, ohne dies zu merken. Für die Umsetzung der diskreten Neuorientierung werden die Position und Ausrichtung von architektonischen Anhaltspunkten, vor allem Türen, verändert. Dies geschieht, sobald der Benutzer in eine andere Richt...

...erholungsrate beträgt 90Hz bei einem Gesichtsfeld von 110 Grad [54]. 2.6.2 Controller Über die beiden Controller wird eine **Interaktion mit der virtuellen Umgebung ermöglicht**. Die Controller besitzen verschiedene Tasten und Schnittstellen, auf die mit Hilfe der Abb. 16 genauer eingegangen wird [5...]

...ereiten der Laborumgebung, die Beschreibung des Forschungsgegenstandes, die Vorgehensweise und die Stichprobe vorgestellt. **Anschließend folgt die Auswertung der erhobenen Daten.** 4.1 Beschreibung des Forschungsgegenstandes Die grundlegende Forschungsfrage lautet, ob sich das Bewegungsverhalten der B...

...der Bewertungen (75 Prozent) befindet sich zwischen den Werten 2,75 und 5. Die Antenne der Box 0 1 1 2 2 0 0,5 1 1,5 2 2,5 **trifft gar nicht zu trifft eher nicht zu unentschieden trifft eher zu trifft voll zu** H ä u f i g k e i t Aussage 1 in Baseline 1: Häufigkeiten 0 1 1 0 4 0 1 2 3 4 5 **trifft gar nicht zu trifft eher nicht zu unentschieden trifft eher zu trifft voll zu** H ä u f i g k e i t Aussage 1 in Baseline 2: Häufigkeiten Abb. 50: Häufigkeiten und Verteilung der Aussage 1 in Baseline 1 Abb....

...ung 1 (trifft gar nicht zu und fünf Mal mit der Wertung 5 (trifft voll zu) bewertet (siehe Abb. 53). 1 0 1 0 4 0 1 2 3 4 5 **trifft gar nicht zu trifft eher nicht zu unentschieden trifft eher zu trifft voll zu** H ä u f i g k e i t Aussage 1 in Baseline 3: Häufigkeiten Abb. 52: Häufigkeiten und Verteilung der Aussage 1 in Baseline 3 Abb....

...aufgabe zeitlich ausgeweitet wird und die Probanden somit mehr Zeit in der virtuellen Umgebung verbringen. 76 Fazit 6 Fazit **Das Ziel dieser Arbeit war die Konzeption und Evaluation** von Benutzerkonditionierung in Virtual Reality durch den Einsatz eines negativen Malus. Hierzu mussten verschiedene Szenar...

...n/Fact-Sheet-Augmented-Reality-AR-Virtual-Reality- VR. [Zugriff am 29 07 2021]. [3] H. Cherni, N. Métayer und N. Souliman, **Literature review of locomotion techniques in virtual reality**, 2020. [4] Augmented and Virtual Reality, 07 04 2021. [Online]. Available: <https://www.bitkom.org/Bitkom/Publicationen/Augmented-und-Virtual-Reality>. [Zugriff am 29 07 2021]. [5] R. Dörner, W. Broll, B. Jung und P. Grimm, **in Virtual and Augmented Reality (VR/AR)**, Springer, 2019, pp. 12-20. [6] M. Slater und S. Wilbur, **A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments**, 1997. [7] A. L. Simeone, I. Mavridou und W. Powell, **Altering User Movement Behaviour in Virtual Environments**, April 2017. [8] M. Usuh, K. Arthur, M. C. Whitton, R. Bastos, A. Steed, M. Slater und F. P. Brooks, **Walking > Walking-in-...**

...[10] R. A. Ruddle, E. Volkova und H. H. Bülthoff, **Learning to Walk in Virtual Reality**, Mai 2013. [11] M. C. Whitton, J. V. Cohn, J. Feasel, P. Zimmons, S. Razzaque, S. ... Poulton, B. McLeod und F. P. Brooks, Jr., **Comparing VE Locomotion Interfaces**, März 2005. [12] S. Razzaque, Z. Kohn und M. C. Whitton, **Redirected Walking**, 2001. [13] E. A. Suma, G. Bruder, F. Steinicke, D. M. Krum und M. Bolas, **A Taxonomy for Deploying Redirection Techniques in Immersive Virtual Environments**, 2012. [14] F. Steinicke, G. Bruder, L. Kohli, J. Jerald und K. Hinrichs, **Taxonomy and Implementation of Redirection Techniques for Ubiquitous Passive Haptic Feedback**, 2008. [15] B. Williams, G. Narasimham, T. P. McNamara, T. H. Carr, J. J. Rieser und B. Bodenheimer, **Updating orientation in large virtual environments using scaled translational gain**, 2006. [16] F. Steinicke, G. Bruder, J. Jerald, H. Frenz und M. Lappe, **Analyses of Human Sensitivity to Redirected Walking**, 2008. 78 Literaturverzeichnis [17] F. Steinicke, G. Bruder, T. Ropinski und K. Hinrichs, **Moving Towards Generally Applicable Redirected Walking**, 2008. [18] V. Interrante, L. Anderson und B. Ries, **Distance Perception in Immersive Virtual Environments**, Revisited, 2006. [19] G. Bruder, F. Steinicke und P. Wieland, **Self-Motion Illusions in Immersive Virtual Reality Environments**, 2011. [20] F. Steinicke, G. Bruder, J. Jerald, H. Frenz und M. Lappe, **Estimation of Detection Thresholds for Redirected Walking Techniques**, 2009. [21] F. Steinicke, G. Bruder, K. Hinrichs und A. Steed, **Gradual transitions and their effects on presence and distance estimation**, 2009. [22] B. Williams, G. Narasimham, B. Rump und T. McNamara, **Exploring Large Virtual Environments with an HMD when Physical Space is Limited**, 2007. [23] E. Suma, S. Clark, S. Finkelstein und Z. Wartell, **Leveraging Change Blindness for Redirection in Virtual Environments**, 2011. [24] D. Simons, **Current Approaches to Change Blindness**, 2000. [25] N. C. Nilsson, S. Serafin, M. H. Laursen, R. Nordahl, K. S. Pedersen und E. Sikström, **Tapping-In- Place: Increasing the Naturalness of Immersive Walking-In-Place Locomotion Through Novel Gestural Input**, 2013. [26] B. Williams, S. Bailey, G. Narasimham, M. Li und B. Bodenheimer, **Evaluation of Walking in Place on a Wii Balance Board to Explore a Virtual Environment**, 2011. [27] M. Slater, M. Usuh und A. Steed, **Taking Steps: The Influence of a Walking Technique on Presence in Virtual Reality**, 1995. [28] D. Zielinski, R. McMahan und R. Brady, **Shadow Walking: an Unencumbered Locomotion Technique for Systems with Under-floor Projection**, 2011. [29] J. Lee, S. C. Ahn und J. Hwang, **A Walking-in-Place Method for Virtual Reality Using Position and Orientation Tracking**, 2018. [30] F. Buttussi und L. Chittaro, **Locomotion in Place in Virtual Reality: A Comparative Evaluation of Joystick, Teleport, and Leaning**, 2020. [31] M. P. Jacob Habgood, D. Moore, D. Wilson und S. Alapont, **Rapid, Continuous Movement Between Nodes as an Accessible Virtual Reality Locomotion Technique**, 2018. [32] L. A. Cherep, A. Lim, J. W. Kelly und A. Ostrander, **Spatial cognitive implications of teleporting through virtual environments**, 2020. [33] M. P. J. Habgood, D. Moore, D. Wilson und S. Alapont, **Rapid, Continuous Movement Between Nodes as an Accessibl...**

... Chittaro, **Locomotion in Place in Virtual Reality: A Comparative Evaluation of Joystick, Teleport, and Leaning**, 2019. [35] P. T. Wilson, W. Kalescky, A. MacLaughlin und B. Williams, **VR Locomotion: Walking>Walking in Place>Arm Swinging**, 2016. [36] D. Zielasko, S. Horn, S. Freitag, B. Weyers und T. Kuhlen, **Evaluation of Hands-Free HMD-Based Navigation Techniques for Immersive Data Analysis**, 2016. [37] A. Harris, K. Nguyen, P. T. Wilson, M. Jackoski und B. Williams, **Human Joystick: Wii-Leaning to Translate in Large Virtual Environments**, 2014. [38] A. Kitson, A. M. Hashemian, E. R. Stepanova, E. Kruijff und B. E. Riecke, **Comparing Leaning- Based Motion Cueing Interfaces for Virtual Reality Locomotion**, 2017. [39] Z. Wang, H. Wei, K. Zhang und L. Xie, **Real Walking in Place: HEX-CORE-PROTOTYPE Omnidirectional Treadmill**, 2020. [40] L. E. Warren und D. A. Bowman, **User Experience with Semi-Natural Locomotion Techniques in Virtual Reality: The...**

...onditionierung-klassische. [Zugriff am 06 05 2021]. [42] E. Glotzbach, H. Ewald, M. Andreatta, P. Pauli und A. Mühlberger, **Contextual fear conditioning predicts subsequent avoidance behaviour in a virtual reality environment**, 2012. [43] M. C. W. Kroes, J. E. Dunsmoor, W. E. Mackey, M. McClay und E. A., **Context conditioning in humans using commercially available immersive Virtual Reality**, 2017. [44] G. Halbeisen und T. Glaser, 07 05 2019. [Online]. Available: <https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/konditionier...>

...em augmented with operant conditioning paradigm, 2019. [46] C. Tröger, H. Ewald, E. Glotzbach, P. Pauli und A. Mühlberger, **Does pre-exposure inhibit fear context conditioning? A Virtual Reality Study**, 2012. [47] [Online]. Available: <https://unity.com/de>. [Zugriff am 23 02 2021]. [48] Unitys interface, [Online]. Available: <https://docs.unity3d.com/Manual/UsingTheEditor.html>. [Zugriff am 07 06 2021]. [49] D. Ziesecke, **Alle Infos zur Oculus Quest tech...**

.../developer.oculus.com/documentation/unity/unity-utilities-overview/. [Zugriff am 17 05 2021]. [61] SteamVR Unity Plugin, [Online]. Available: https://valvesoftware.github.io/steamvr_unity_plugin/. [Zugriff am 17 05 2021]. [62] Colliders, [Online]. Available: <https://docs.unity3d.com/Manual/CollidersOverview.html>. [Zugriff am 21 05 2021]. [63] Tags, [Online].

...Online]. Available: <https://docs.unity3d.com/Manual/AnimationStateMachines.html>. [Zugriff am 19 05 2021]. [65] A. States. [Online]. Available: <https://docs.unity3d.com/Manual/class-State.html>. [Zugriff am 31 05 2021]. 81
Literaturverzeichnis [66] Koroutine, [Online]. Available: <https://de-academic.com/dic.nsf/dewiki/792872>. [Zugriff am 20 07 2021]. [67] Erstellen eines Formulars mit Microsoft Forms, [Online]. Available: <https://support.microsoft.com/de-de/office/erstellen-eines-formulars-mit-microsoft-forms-4ffb64cc-7d5d-402f-b82e-b1d49418fd9d>. [Zugriff am 17 08 2021]. [68] S. Augsten, Definition Git SCM - Was ist Git?, 27 08 2019. [Online]. Available: <https://www.dev-insider.de/was-ist-git-a-850847/>. [Zugriff am 24 03 2021]. [69] TerryGlee, Neues in Visual Studio 2019, 10 11 2020. [Online]. Available: <https://docs.microsoft.com/de-de/visualstudio/ide/whats-new-visual-studio-2019?view=vs-2019>. [Zugriff am 22 02 2021]. [70] B. Wa...

...pleman, D. P. S. und L. E. Sibert, Virtual Locomotion: Walking in Place through Virtual Environments, Dezember 1999. [74] A. L. Simeone, E. Velloso und H. Gellersen, Substitutional Reality: Using the physical environment to design virtual reality experiences, Januar 2015. [75] P. Fink, P. Foo und W. H. Warren, Obstacle avoidance during walking in real and virtual environments, Januar 2007. [76] S. Razzaque, D. Swapp, M. Slater, M. C. Whitton und A. Steed, Redirected Walking in Place, 2002. [77] J. N. Templeman, P. S. Denbrook und L. E. Sibert, Virtual locomotion: Walking in place through virtual environments, Dezember 1999. [78] D. A. Bowman, D. Koller und L. F. Hodges, Travel in Immersive Virtual Environments: An Evaluation of Viewpoint, 1997. [79] E. A. Suma, S. L. Finkelstein, M. Reid, S. V. Babu, A. C. Ulinski und L. F. Hodges, Evaluation of the Cognitive Effects of Travel Technique in Complex Real and Virtual Environments, 2010. [80] V. Interrante, B. Ries und L. Anderson, Seven League Boots: A New Metaphor for Augmented Locomotion through Moderately Large Scale Immersive Virtual Environments, 2007. [81] L. F. Hodges, R. Kooper, T. C. Meyer, B. O. Rothbaum, D. Opdyke, J. J. Graaff, J. S. Williford und M. M. North, Virtual Environments for Treating the Fear of Heights, 1995. 82
Literaturverzeichnis [82] G. Bruder, F. Steinicke und K. H. Hinrichs, Arch-Explore: A natural user interface for immersive architectural, 2009. [83] T. Peck, H. Fuchs und M. Whitton, Evaluation of Reorientation Techniques and Distractors for Walking in Large Virtual Environments, 2008. [84] N. C. Huff, J. A. Hernandez, M. E. Fecteau, D. J. Zielinski, R. Brady und K. S. LaBar, Revealing context-specific conditioned fear memories with full immersion virtual reality, 2011. 83
Eidesstattliche Erklärung 8 Eidesstattliche Erklärung Ich erkläre hiermit an Eid statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe; die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Zeichnungen oder Abbildungen in dieser Arbeit sind von mir selbst erstellt worden oder mit einem entsprechenden Quellennachweis versehen. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungskommission vorgelegt und auch nicht veröffentlicht. Heilbronn, 14. Dezember 2021 Zlomke Robert 84 Anhang 9 Anhang 1: Vorgehensweise der Evaluation

...Anhang 88 Anhang 3: Ergebnisse der T-Tests für Szenario 2 89 Anhang 90 Anhang 4: Antworten des Feedbackbogens

Relevante Quellen

- [1] https://opus-hshn.bsz-bw.de/files/164/Matthias_L%C3%BC%C3%B6nd_Masterthesis_2019.pdf (197 Worte, 0.9%)
- [2] https://opendata.uni-halle.de/bitstream/1981185920/34917/1/GronowskiFreedCatherine_Digitales_Ler... (94 Worte, 0.4%)
- [3] <https://www.scribbr.de/aufbau-und-gliederung/danksagung-beispiel> (57 Worte, 0.3%)
- [4] https://opendata.uni-halle.de/bitstream/1981185920/13363/1/Bachelorarbeit_Tanja_Knorr_20132591.pdf (38 Worte, 0.2%)
- [5] https://monami.hs-mittweida.de/files/3116/BACHELORARBEIT_Rebecca_Riege.pdf (24 Worte, 0.1%)
- [6] <https://docplayer.org/amp/215131003-Auswirkungen-eines-gefuehrten-perioperativen-behandlungskonze...> (21 Worte, 0.1%)
- [7] <https://unipub.uni-graz.at/obvugrds/download/pdf/1356257?originalFilename=true> (37 Worte, 0.2%)
- [8] https://reposit.haw-hamburg.de/bitstream/20.500.12738/8425/1/Dimitri_Meier_Bachelorarbeit.pdf (22 Worte, 0.1%)
- [9] https://monami.hs-mittweida.de/files/3107/BACHELORARBEIT_final_pdf.pdf (31 Worte, 0.1%)
- [10] <https://www.inf.fu-berlin.de/inst/ag-se/theses/Jahnke15-testautomation-publishing-suite.pdf> (28 Worte, 0.1%)
- [11] <https://vreddo.com.au/training-labs-gen-gfe> (28 Worte, 0.1%)
- [12] https://reposit.haw-hamburg.de/bitstream/20.500.12738/8229/1/Bachelorarbeit_Dustin_Spallek.pdf (30 Worte, 0.1%)
- [13] <https://docplayer.org/6319596-Gi-ak-eins-online-umfrage-zur-anforderungsanalyse-auswertung-juni-2...> (45 Worte, 0.2%)
- [14] <https://www.semanticscholar.org/paper/Literature-review-of-locomotion-techniques-in-Cherni-M%C3%A...> (106 Worte, 0.5%)
- [15] https://www.uni-ulm.de/fileadmin/website_uni_ulm/iui.inst.100/institut/Papers/Prof_Rukzio/2018/Be... (50 Worte, 0.2%)
- [16] <https://basilic.informatik.uni-hamburg.de/Publications/2009/BSH09/3dui09.pdf> (88 Worte, 0.4%)
- [17] https://edoc.ub.uni-muenchen.de/26559/1/Rothe_Sylvia.pdf (25 Worte, 0.1%)
- [18] <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.182.5171&rep=rep1&type=pdf> (82 Worte, 0.4%)
- [19] http://www.academia.edu/11986448/Taxonomy_and_implementation_of_redirection_techniques_for_ubiqui... (29 Worte, 0.1%)
- [20] https://patshih.luddy.indiana.edu/publications/IEEE_VR_2021.pdf (100 Worte, 0.5%)
- [21] <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.186.7406&rep=rep1&type=pdf> (57 Worte, 0.3%)
- [22] <https://ur.booksc.org/book/18463925/e87697> (43 Worte, 0.2%)
- [23] <https://ijvr.eu/article/view/3046> (88 Worte, 0.4%)
- [24] <https://ict.usc.edu/pubs/Leveraging%20Change%20Blindness%20for%20Redirection%20in%20Virtual%20Env...> (87 Worte, 0.4%)
- [25] <https://www.mdpi.com/1424-8220/18/9/2832> (48 Worte, 0.2%)
- [26] <https://psyarxiv.com/cx9vt/download/?format=pdf> (26 Worte, 0.1%)
- [27] <https://conferences.computer.org/vr-tvcg/2020/pdfs/VR2020-2f8MzUjtcXG6Ue9RYFSN2/560800a382/56080...> (49 Worte, 0.2%)
- [28] <https://www.cybersession.info/de/empirische-forschung-mit-vr> (23 Worte, 0.1%)
- [29] <https://www.meta.org/papers/contextual-fear-conditioning-predicts-subsequent/22551520> (22 Worte, 0.1%)
- [30] https://www.uni-wuerzburg.de/fileadmin/06110000/user_upload/Paper/IMG/2011/VR11.pdf (59 Worte, 0.3%)
- [31] https://www.academia.edu/530572/Evaluation_of_reorientation_techniques_and_distractors_for_walkin... (20 Worte, 0.1%)
- [32] <https://www.semanticscholar.org/paper/Revealing-Context-Specific-Conditioned-Fear-with-Huff-Herna...> (21 Worte, 0.1%)
- [33] https://www.uni-frankfurt.de/73591662/Bachelorarbeit_Richtlinien_Meteorologie.pdf (33 Worte, 0.2%)

Ausgeschlossene Quellen

Keine