

AR/VR

Plausibilitätsillusion

Daniel Peschl, Maik Bartels, Pia Wöhl, Roxane Buhl

Agenda

1. Forschungsfrage
2. Projektbeschreibung
3. Zeitplan und Meilensteine

1

Forschungsfrage

Wie wirkt sich plausibles Verhalten eines virtuellen Charakters (z. B. Blickkontakt, Reaktionsfähigkeit) auf die Präsenz im Raum, das Verständnis und Behalten von Inhalten in einer VR-Anwendung aus?

2 Projektbeschreibung

Projektbeschreibung – Grundlagen

- Der Spieler befindet sich in einem geschlossenen Raum.
- Zwei Roboter werden präsentiert.
- Roboter zeigen/erklären dem Spieler abwechselnd etwas.
- Testen ob und wie Unterschiede der Roboter das Lernverhalten, die Erinnerung und die Akzeptanz beeinflussen.

Projektbeschreibung – Merkmale

Merkmale	Hohe Plausibilität	Geringe Plausibilität
Reaktionsmöglichkeiten	<p>Reagiert auf Gesten, Blickkontakt Handlung und Reaktion.</p> <p>Anwendung wird automatisch fortgeführt, wenn Ziel oder Aufgabe erfüllt ist.</p>	Keine automatischen Reaktionen. Handlungen werden per Button getriggert.
Reaktionsverhalten	<p>Dialoge beziehen sich gezielt auf die Interaktionsmöglichkeit</p> <p>Roboter besitzt passende Gestik (Blickkontakt, Mund/Augenbewegung, Winken, etc.).</p>	<p>Zufällige Sätze, die nicht auf die Situation abgestimmt sind.</p> <p>Eintönige Gestik.</p>
Raumverhalten	Spieler wird direkt angesprochen. Läuft oder schwebt durch den Raum.	Spricht vom Spieler in dritter Person. Bleibt ortsgebunden oder teleportiert sich.
Präsenz	Baut Beziehung auf, lobt ausgeführte Aktionen.	Roboter geht strikt zum nächsten Thema.

3 Zeitplan und Meilensteine

Zeitplan und Meilensteine

1. Meilenstein 30.04.25

- Konzept erstellen
- Git Repo und erste Commits aller Teammitglieder
- Zusammenfassende Präsentation

2. Meilenstein 07.05.25

- Verbindung mit der Quest ermöglichen
- Thema und passende Interaktionen/Objekte auswählen
- Skript mit exakten Texten, Interaktionen und Ablauf erstellen
- Projekt in Unity anlegen

Zeitplan und Meilensteine

3. Meilenstein 04.06.25

- 3D Modellierung und Animation
- Programmierung
- Soundeffekte und Audio

4. Meilenstein 26.06.25

- Programmierung verbessern und ergänzen

5. Meilenstein 06.07.25

- Testen & Verbessern
- Abschlusspräsentation

AR/VR

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Daniel Peschl, Maik Bartels, Pia Wöhl, Roxane Buhl