

1 Einleitung [3-4]

1.1 Motivation [1-2]

1.2 Hintergrund und ähnliche Werke [1-2]

2 Vorwissen [12-16]

2.1 Anwendungen im virtuellen Raum [2-3]

2.2 Visualisierung von Informationen [3-6]

2.3 Grundlagen der Graphentheorie [2-3]

2.4 Algorithmen zur Visualisierung von Graphen [5-6]

3 Konzept [14-18]

3.1 Aufbau und Kategorisierung der Wikipedia [3-4]

3.1.1 Übersetzung des Aufbaus der Wikipedia in einen Wissensgraphen [1-2]

3.1.2 Aufführen der einzelnen Elemente eines Wikipedia-Artikels [1-2]

3.1.3 Aufführen der komplexitätsbestimmenden Parameter [1-2]

3.2 Visualisierung von Artikeln und Verlinkungen in VR [4-6]

3.2.1 Fruchterman-Reingold-Algorithmus im dreidimensionalen Raum [2-3]

3.2.2 Steigerung der Effizienz des vorgestellten Algorithmus [1-2]

3.2.3 Bedeutung der Kantenrichtungen für Algorithmus und Darstellung [1]

3.3 Visualisierung von einzelnen Artikeln in VR [3-4]

3.3.1 Darstellung der Teilelemente eines Artikels in VR [1-2]

3.3.2 Darstellung der Struktur eines Artikels in VR [2-3]

3.4 Traversierung des gezeichneten Graphen und darin enthaltener Informationen in VR [3-5]

3.4.1 Berechnung neuer Teilabschnitte eines Graphen [2-3]

3.4.2 Steuerung und Manipulation des Graphen [1-2]

3.4.3 Steuerung und Manipulation einzelner Artikel [1-2]

3.4.4 Theoretischer Aufbau einer Anwendung zur Visualisierung der Wikipedia in VR [2]

4 Implementierung [12-16]

4.1 Importieren von Knoten, Kanten und Artikelinhalt (Web) [4-5]

4.2 Modellierung eines User Interfaces (UI) [3-4]

4.3 Umsetzung des Visualisierungsalgorithmus (Mathe) [2-3]

4.4 Gegenüberstellung verschiedener Konfigurationen [2-3]

4.5 Technische Daten des verwendeten Systems [1]

5 Schluss [3-4]

6 Literatur [?]