# Einleitung [3-4]

## Motivation [1-2]

## Hintergrund und ähnliche Werke [1-2]

# Vorwissen [12-16]

## Anwendungen im virtuellen Raum [2-3]

## Visualisierung von Informationen [3-6]

## Grundlagen der Graphentheorie [2-3]

## Algorithmen zur Visualisierung von Graphen [5-6]

# Konzept [14-18]

## Aufbau und Kategorisierung der Wikipedia [3-4]

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

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

### Aufführen der komplexitätsbestimmenden Parameter [1-2]

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

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

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

### Bedeutung der Kantenrichtungen für Algorithmus und Darstellung [1]

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

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

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

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

### Berechnung neuer Teilabschnitte eines Graphen [2-3]

### Steuerung und Manipulation des Graphen [1-2]

### Steuerung und Manipulation einzelner Artikel [1-2]

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

# Implementierung [12-16]

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

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

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

## Gegenüberstellung verschiedener Konfigurationen [2-3]

## Technische Daten des verwendeten Systems [1]

# Schluss [3-4]

# Literatur [?]