

Bachelorarbeit

**Entwicklung eines interaktiven Kinoerlebnisses zur Darstellung von Insektensinnen**

**Kurzbeschreibung**

Diese Thesis konzentriert sich auf die Entwicklung eines interaktiven Spiels in Unity, um die visuelle Wahrnehmung von Insekten erlebbar zu machen. Durch gründliche Forschung soll das Spiel die Realität der Insektenwelt, einschließlich ihres Sichtfeldes, der Hinderniserkennung und des Gehörs, genau abbilden. Spieler können durch interaktive, beeinflussbare Geschichten die Perspektive verschiedener Insekten erfahren. Für visuelle Authentizität werden 3D-Modelle und spezielle Effekte erstellt. Ziel ist es, dieses Erlebnis durch eine Kooperation mit der Agentur halbautomaten im Rahmen des Projekts „Kinetarium“ / „Cineplay“ in Planetarien oder Kinos zugänglich zu machen, wo das Publikum die Handlung per Telefon mitgestaltet.

|  |  |
| --- | --- |
| Verfasser: | Benjamin Holas |
| Aufgabensteller/Prüfer: | Prof. Dr.-Ing. René Bühling |
| Arbeit vorgelegt am: | 21.03.2024 |
| Fakultät: | Fakultät für Informatik |
| Studiengang:  Matrikelnummer: | Game Engineering  429258 |

­­­­­­­­­­­­­­­­

Vorwort:

Ich möchte mich herzlich bei meinen Kollegen und Studierenden für das Feedback zu diesem Dokument bedanken.

# 9 Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die Bachelorarbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken als solche kenntlich gemacht habe.

Die Arbeit habe ich bisher keinem anderen Prüfungsamt in gleicher oder vergleichbarer Form vorgelegt. Sie wurde bisher nicht veröffentlicht.

Ort, Datum Unterschrift

# 10 Ermächtigung

Die Urheberin/Der Urheber der studentischen Arbeit kann (muss nicht) erklären, dass die Hochschule Kempten folgende Nutzungsrechte erhält.

□ Hiermit ermächtige ich/wir die Hochschule Kempten zur Veröffentlichung einer Kurzzusammenfassung sowie Bilder/Screenshots und ggf. angefertigte Videos meiner studentischen Arbeit z. B. auf gedruckten Medien oder auf einer Internetseite der Hochschule Kempten zwecks Bewerbung des Bachelorstudiengangs „Game Engineering“ und des Masterstudiengangs „Game Engineering und Visual Computing“.

Dies betrifft insbesondere den Webauftritt der Hochschule Kempten inklusive der Webseite des Zentrums für Computerspiele und Simulation. Die Hochschule Kempten erhält das einfache, unentgeltliche Nutzungsrecht im Sinne der §§ 31 Abs. 2, 32 Abs. 3 Satz 3 Urheberrechtsgesetz (UrhG).

Ort, Datum