

LUDWIG-MAXIMILIANS-UNIVERSITÄT MÜNCHEN
Department "Institut für Informatik"
Lehr- und Forschungseinheit Medieninformatik
Prof. Dr. Heinrich Hußmann

Masterarbeit

**Entwicklung eines Systems zur Nutzung von VR-Brillen im
Unterricht**

Veronika Fuchsberger
veronika.fuchsberger@campus.lmu.de

Bearbeitungszeitraum: 01. 08. 2018 bis 30. 01. 2018
Betreuer: Christoph Krichenbauer
Verantw. Hochschullehrer: Prof. Heinrich Hußmann

Zusammenfassung

Kurzzusammenfassung der Arbeit, maximal 250 Wörter.

Abstract

Short abstract of the work, maximum of 250 words.

Aufgabenstellung

Kopie der Original-Aufgabenstellung

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig angefertigt, alle Zitate als solche kenntlich gemacht sowie alle benutzten Quellen und Hilfsmittel angegeben habe.

München, 6. Dezember 2018

.....

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Existierende VR-Hardware-Systeme	3
2.1	Computer-gestützte VR-Hardware	3
2.1.1	Oculus Rift	3
2.1.2	HTC Vive	3
2.1.3	Playstation VR	3
2.2	Stand-alone VR-Hardware	3
2.2.1	Oculus Go	3
2.2.2	Oculus Quest	3
2.2.3	Google Daydream	3
2.3	Smartphone gestützte VR-Hardware	3
2.3.1	Google Cardboard	3
2.3.2	Samsung Gear VR	3
3	Existierende VR-Systeme im Bildungsbereich	5
4	Hauptteil	7
4.1	Nutzungsbeschränkungen	7
4.1.1	Mindestalter	7
5	Software Projekt: VRClassroom	9
5.1	Nutzungsszenario und Anwendungsfokus	9
5.2	Grundstruktur	9
5.3	Lehrer-Applikation	9
5.3.1	Verbundene Geräte	10
5.4	QR-Code Fenster	10
5.5	Schüler-App	11
5.5.1	Abspielen von Videos mit Ton	11
5.5.2	WebVR Polyfill	11
6	Nutzerstudie und Evaluation	13
6.1	Ablauf der Studie	13
6.2	Fragebogen	13
6.3	Erkenntnisse	13

1 EINLEITUNG

1 Einleitung

2 Existierende VR-Hardware-Systeme

Es gibt inzwischen eine große Zahl verschiedener VR-Hardware-Systeme, die sich in drei Gruppen mit unterschiedlichen Anwendungsszenarien unterteilen:

Die erste Gruppe sind die Computer-gestützten Hardware-Systeme: Sie sind mit einem Kabel mit dem Rechner verbunden, der die Rechenleistung für die eigentlich Brille übernimmt. Sie eignen sich besonders für extrem rechenaufwändige Anwendungen, aber schränken durch ihre Kabel die Bewegungsfreiheit des Nutzers ein.

Die zweite Gruppe sind die Stand-alone Hardware-Systeme wie etwa die Oculus Go, Oculus Quest oder Google Daydream. Es handelt sich hierbei um vollumfängliche Systeme, die ohne weiteres Equipment auskommen und auch keinen Computer benötigen. Da sie mit einem Akku betrieben werden, ist die Betriebsdauer allerdings eingeschränkt und auch die Rechenleistung ist deutlich geringer als die der Computer-gestützten Systeme.

Die dritte Gruppe bilden die Smartphone-gestützten VR-Systeme. Damit sind alle Systeme gemeint, bei denen das Smartphone integriert wird, um die VR-Inhalte zu zeigen. Diese liegen preislich auf einem sehr niedrigen bis mittlerem Niveau und bilden so eine gute Möglichkeit für alle Leute in die Welt der VR-Systeme einzutauchen, ohne direkt mehrere Hundert Euro ausgeben zu müssen.

2.1 Computer-gestützte VR-Hardware

2.1.1 Oculus Rift

2.1.2 HTC Vive

2.1.3 Playstation VR

2.2 Stand-alone VR-Hardware

2.2.1 Oculus Go

2.2.2 Oculus Quest

2.2.3 Google Daydream

2.3 Smartphone gestützte VR-Hardware

2.3.1 Google Cardboard

2.3.2 Samsung Gear VR

3 EXISTIERENDE VR-SYSTEME IM BILDUNGSBEREICH

3 Existierende VR-Systeme im Bildungsbereich

VR-Gerät	Mindestalter	Weitere Angaben
Oculus Go / Quest / Rift	13 Jahre	wurde gezielt für diese Altersgruppe und darüber entwickelt
Samsung Gear VR	13 Jahre	Nutzung nur unter Aufsicht eines Erwachsenen; warnen vor Problemen bei der Entwicklung der Augen und einigen anderen möglichen Problemen
HTC Vive	keine Angabe	HTC Account ab 14 Jahren; ältere Kinder sollten bei Nutzung beaufsichtigt werden
Playstation VR	12 Jahre	keine
Google Daydream	13 Jahre	keine
Google Cardboard	keine Angabe	nicht ohne Aufsicht eines Erwachsenen

4 Hauptteil

4.1 Nutzungsbeschränkungen

4.1.1 Mindestalter

Fast alle Hersteller geben in ihren Nutzungsbedingungen oder Sicherheitsanweisungen ein Mindestalter für die Benutzung ihrer VR-Systeme an. Oculus weist konkret darauf hin, dass eine Nutzung ihrer Geräte unter 13 Jahren ihren Nutzungsbedingungen widerspricht und diese erst für diese Altersgruppe entwickelt sind. “The Services are intended solely for users who are aged 13 or older. Any registration for, or use of, the Services by anyone under the age of 13 is unauthorised, unlicensed and in breach of these Terms.” [1]

Samsung geht dabei noch einen Schritt weiter und warnt vor einer Nutzung unter 13 Jahren, da sich jüngere Kinder in einer “critical period in visual development” [2] befinden. Zudem sollen auch Kinder über 13 Jahren nur unter Aufsicht einer erwachsenen Person die Gear VR benutzen und dabei darauf achten regelmäßig Pausen zu machen. Eine lange Nutzung soll generell vermieden werden und die Kinder sollen während und nach der Nutzung beobachtet werden, ob sich ihre Fähigkeiten in der Hand-Augen-Koordination, Balance oder Multi-Tasking verschlechtern. Außerdem wird eine Liste an Symptomen aufgeführt bei deren Anzeichen eine Nutzung sofort unterbrochen werden soll. Dazu zählen: “seizures, loss of awareness, eye strain, eye or muscle twitching, involuntary movements, altered, blurred, or double vision or other visual abnormalities, dizziness, disorientation, impaired balance, impaired hand-eye coordination, excessive sweating, increased salivation, nausea, lightheadedness, discomfort or pain in the head or eyes, drowsiness, fatigue, or any symptoms similar to motion sickness.” [2]

- HTC Vive: 14 (für HTC Account, nichts zur generellen Nutzung) (
- HTC Vive: older children should be monitored (HTC VIVE safety guide)
- Playstation VR: 12+ (<https://blog.us.playstation.com/2017/10/02/playstation-vr-the-ultimate-faq/>)
- Google Cardboard: not without adult supervision (<https://vr.google.com/cardboard/product-safety/>)
- Google Daydream: 13
- Interview with Martin Banks, Professor of Optometry, Vision Science, Psychology, and Neuroscience at the University of California, Berkeley: Manufacturers say 12/13+, but not real problems found for younger children until now (23.04.26) (<https://www.digitaltrends.com/virtual-reality/is-vr-safe-for-kids-we-asked-the-experts/>)

5 Software Projekt: VRClassroom

5.1 Nutzungsszenario und Anwendungsfokus

Das Nutzungssezenario für das VRClassroom entwickelt wurde ist die Nutzung in der Schule. Dabei kann die Lehrkraft das VR-Erlebnis für die SchülerInnen führen und ihnen so komplexe 3-dimensionale Inhalte besser vermitteln und eine spannende neue Art des Lernens zu erleben.

- Hauptszenario: Lehrer und Schüler im Klassenzimmer
- mögliche andere Szenarien: Lerngruppen, Workmeetings
- Anwender: Lehrer und Schüler aller Fachrichtungen und mit unterschiedlichsten Skillleveln
- deshalb muss es sowohl für Lehrer als auch für Schüler möglichst intuitiv und einfach zu bedienen sein!
- Augenmerk bei der Entwicklung lag besonders darauf

5.2 Grundstruktur

Das VRClassroom System besteht aus zwei verschiedenen Applikationen: Zum einem der Schüler-App, die auf den VR-Systemen läuft mit denen die Schüler sehen können, was der Lehrer ihnen präsentiert, und die Lehrer-App, in der die Lehrkraft die verschiedenen Inhalte hineinladen, Markierungen auf die Inhalte setzen kann und und sehen kann, welche Schüler-Geräte aktuell verbunden sind.

Da viele Lehrer in ihrer Ausbildung oft nicht mit vielen neuen Technologien in Berührung gekommen sind, sondern es gewohnt sind mit den “klassischen” Medien zu arbeiten, lag der Augenmerk bei der Entwicklung darauf, dass das benötigte technische Verständnis möglichst niedrig ist und auch Personen, die sich selbst als nicht technikaffin bezeichnen würden, keinerlei Probleme bei der Nutzung haben. Gleiches gilt selbstverständlich auch auf der Seite der Schüler. Da diese aber hauptsächlich passiv agieren, standen hier die Lehrkräfte im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit.

- Electron App auf Lehrer PC (-> auf Vorteile von Electron Apps eingehen)
- main process startet Lehrer App, Server für Student App und Websocket Server
- alles läuft lokal auf dem Lehrer PC
- alle müssen im gleichen Netzwerk sein
- Lehrer-App generiert QR-Code, der URL zur Schüler-App enthält
- Schüler-Device meldet sich als Client bei Websocket Server an (Lehrer-App zeigt alle angemeldeten devices)
- bei erster Nutzung: Schüler kann Namen angeben, der in Lehrer-App angezeigt wird

5.3 Lehrer-Applikation

Die Lehrer-Applikation besteht aus einer Electron-App, die in zwei logische Teile zerlegt ist. Das ist zum einen der main-Prozess, der es erlaubt Zugriffe auf das File-System des Rechners zu machen und für rechenaufwändige Hintergrundprozesse genutzt wird, und zum Anderen der render-Prozess. Der render-Prozess ist der Teil des Programms, das die Lehrkraft letztendlich auf ihrem Bildschirm sieht.

Die Lehrer-App enthält genau genommen zwei render-Prozesse: Die teacher-App, in der die Lehrkraft alle verbundenen Geräte sehen kann und verschiedene Inhalte hineinladen kann, und die student-App, die als iFrame in die teacher-App eingebunden ist und auf den Geräten der Schülern läuft.

Die teacher-App enthält außerdem noch den QR-Code Generator, der in einem zweiten Fenster geladen wird.

Um eine Liste der verbundenen Geräte zu halten und Veränderungen der Inhalte auf die Schüler-Geräte zu synchronisieren, startet die teacher-App einen Websocket-Server, mit dem sich alle Schüler-Geräte verbinden.

5.3.1 Verbundene Geräte

Wie in der Grafik zu sehen hält die teacher-App eine Liste mit allen verbundenen Geräte dieser Session. Sind die Geräte gerade aktiv, werden sie mit einem grünen Icon dargestellt, sind sie inaktiv, mit einem Roten.

Das soll der Lehrkraft erleichtern zu überprüfen, ob die Schüler den gezeigten Stoff verfolgen oder sich anderweitig beschäftigen.

Haben die Schüler bereits einen Namen eingegeben, wird dieser in der Liste angezeigt. Ist dies nicht der Fall wird aus dem user-agent versucht möglichst genau zu schließen, um welches Gerät es sich handelt, sodass der Lehrer zumindest einschränken kann, um welchen Schüler bzw welche Schülerin es sich handeln könnte.

Ein User-Agent kann zum Beispiel wie folgt aussehen:

```
Mozilla/5.0 (iPhone; CPU iPhone OS 5_0 like Mac OS X) AppleWebKit/534.46
(KHTML, like Gecko) Version/5.1 Mobile/9A334 Safari/7534.48.3
```

Daraus lässt sich schließen, dass es sich um eine iPhone handelt, welches Safari benutzt, um die Schüler-App zu laden. Die Oculus Geräte hingegen geben in ihrem User-Agent an, den Oculus Browser zu verwenden und sind so auch gut von den anderen verbundenen Geräten zu unterscheiden. Da aber hier nicht ersichtlich wird welches Oculus-Gerät es genau ist wird nur "Oculus device" angegeben und nicht genauer spezifiziert, ob es sich dabei um eine Go, Quest oder Rift handelt.

- startet Websocket Server
- generiert QR-Code
- Lehrer kann verschiedene Apps starten:
 - 360° Photos und 3D-Modelle anzeigen und Markierungen einfügen
 - 360° Videos synchronisiert auf allen Geräten zeigen und play/pause aus Lehrer-App steuern
 - Streetview photos von locations laden und anzeigen (?)
- hält history der zuvor gezeigten Inhalte, um sie vereinfacht wiederanzuzeigen

5.4 Kommunikation zwischen Lehrer-App und Schüler-App

5.5 QR-Code Fenster

Das QR-Code Fenster ist ein zweites Browserfenster, das aus dem main-Prozess der Electron App auf dem Lehrer-Computer gestartet wird. Es zeigt einen QR-Code, den die SchülerInnen mit

ihren Smartphones scannen können, um bequem auf die URL zu laden, auf der sie die Schüler-Applikation erreichen können.

Für Geräte, die keine Kamera haben oder wenn das Scannen des QR-Codes fehlschlägt, wird zudem unterhalb des QR-Codes die URL angezeigt, unter der die Schüler-Applikation zu erreichen ist.

Der QR-Code wird in diesem extra Fenster generiert und angezeigt, damit die Lehrkraft dieses Fenster auf einem Beamer anzeigen kann, um den SchülerInnen den Zugang zur Schüler-App ohne umständliches URL-Abtippen zu erleichtern.

5.6 Schüler-App

Um die

- Schüler können Namen angeben, der in Lehrer-App angezeigt wird
- lädt die von Lehrer-App geschickten Inhalte und zeigt sie synchronisiert an
- Schüler können sich in Szene umschauchen und Inhalte besser erfahren

5.6.1 Eingabe des Namens

5.6.2 Anzeigen von 360°-Fotos

5.6.3 Abspielen von 360°-Videos

5.6.4 Anzeigen von 3D-Modellen

5.6.5 Abspielen von Videos mit Ton

Da die meisten Browser das automatische Abspielen von Videos mit Ton verbieten, werden 360°-Videos von React360 standardmäßig beim erstellen des Videoplayer-Komponenten “muted” auf “true” gesetzt. Die Hersteller wollen dadurch die Ablenkungen, die beim surfen auf den Nutzer zukommen, abmildern. Erst wenn der Nutzer ein “user gesture click” also einen Klick auf der Website gemacht hat, darf die Tonspur automatisiert abgespielt werden. Wird versucht ein Video mit Ton abzuspielen, ohne das ein Klick gemacht wurden, wird der Videoplayer blockiert und kann gar nicht mehr abspielen. [3]

Damit React360 in einer single-threaded Umgebung wie einem Webbrowser flüssig ablaufen kann und nicht durch “blocking behavior” irgendeiner Art das Rendern unterbrochen wird, ist eine React360-App in zwei Teile aufgeteilt: Die React-Applikation und den Code, der die React Komponenten in 3D Elemente auf dem Bildschirm umwandelt. Die App selbst läuft in einem Webworker, einem anderen Prozess als der des Hauptbrowserfensters. [4]

Das führt dazu, das die React360-Elemente nicht als html-Elemente gelten und ein Click-Event auf einem VRButton nicht als Interaktion zählt, um die Erlaubnis zu haben Ton abzuspielen.

Um dieses Hindernis zu umgehen ist nun ein durchsichtiger, Bildschirm-füllender Button über die React360-App gelegt, der bei einem Klick verschwindet, um die Erlaubnis vom Browser zu bekommen Ton abzuspielen. Wurde der Button am Schüler-Gerät geklickt wird ein flag gesetzt, dass die App Ton abspielen darf. Ob dann tatsächlich Ton beim Video abgespielt wird, kann der Lehrer aus der teacher-App einstellen. Auch dort ist das Abspielen von Ton an den Schüler-Geräten standardmäßig erst einmal abgestellt, damit der Lehrer entscheiden kann, ob er nur den Ton aus dem Rechner über Boxen für Alle abspielen möchte oder aus jedem Schüler-Gerät einzeln der Ton kommen soll.

5.6.6 WebVR Polyfill

6 Nutzerstudie und Evaluation

Da das System speziell für die Nutzung im Schulunterricht entwickelt wurde, wurde auch die Nutzerstudie in diesem Szenario durchgeführt. Dadurch wurde die eigentliche Durchführung der Studie deutlich erschwert, denn viele Lehrer konnten trotz Interesse keine Zeit für die Durchführung der Studie in ihren Unterrichtsstunden freimachen und zudem musste Inhalte gefunden werden, die sich für den Schulunterricht eignen und ein Thema für eine Schulstunde ergeben.

Insgesamt haben sich XXX Lehrkräfte bereit erklärt mit ihrer Klasse das VRClassroom System auszuprobieren und im Anschluss einen Fragebogen auszufüllen. Außerdem wurde den SchülerInnen die Möglichkeit gegeben ebenfalls ihre Erfahrungen mit dem System in einer kurzen Online-Umfrage zu teilen, was XXX SchülerInnen aus den insgesamt XXX SchülerInnen, die das System ausprobiert haben, auch gemacht haben.

Für den Test wurde allen SchülerInnen ein Cardboard zur Verfügung gestellt, das die Kinder mit ihrem eigenen Smartphone als VR-Brille genutzt haben. Der Rechner, auf dem das Programm installiert war, wurde den Lehrkräften bereitgestellt und den Lehrkräften im Vorfeld eine kurze Einführung in die Software gegeben.

Da einige Schulen aber teilweise getrennte Netzwerke für Lehrergeräte und Schülergeräte haben oder Websocket-Verbindungen zwischen den Geräten unterdrücken, wurde für die Studie ein extra Netzwerk genutzt, um diese Probleme zu umgehen. Dafür wurde im Klassenzimmer ein Router aufgestellt, der ein offenes WLAN eröffnete, mit dem sich alle Geräte verbanden. Dieses WLAN war nicht mit dem Internet verbunden und nur für den Zweck des reibungslosen Ablaufs der Studie verwendet.

6.1 Ablauf der Studie

Für die Durchführung der Studie war ein Zeitrahmen von 15 bis 20 Minuten veranschlagt. In dieser Zeit sollte die Lehrkraft die App starten, sich alle Schüler-Geräte damit verbinden und die Lehrkraft die eigentlichen Inhalte präsentieren.

Damit alle Studienteilnehmer, Lehrer und Schüler gleichermaßen, die gleichen Erlebnisse haben und sich zu allen Funktionen des Systems eine Meinung bilden können, hatte jede Lehrkraft ein vollständiges Set an Inhalten mit jeweils mindestens einem 360°-Fotos, einem 360°-Video und einem 3D-Modell. Da die Studie in dem WLAN ohne Internetverbindung durchgeführt wurde konnte die Funktion des Ladens von Google Streetview-Panoramas nicht getestet werden. Dies hätte allerdings nur auf der Lehrer einen Unterschied bedeutet, da es sich für die Schüler wie jedes andere 360°-Foto verhält.

6.2 Fragebogen

6.3 Erkenntnisse

Inhalt der beigelegten CD

Literatur

- [1] Facebook Technologies LLC, "Oculus Terms of Service," 2018. [Online]. Available: <https://www.oculus.com/legal/terms-of-service/>
- [2] SAMSUNG, "Samsungs FAQs - Is the Gear VR safe for children?" [Online]. Available: <https://www.samsung.com/uk/support/mobile-devices/is-the-gear-vr-safe-for-children/>
- [3] K. Decker, "Auto-Play Policy Changes for macOS," 2017. [Online]. Available: <https://webkit.org/blog/7734/auto-play-policy-changes-for-macos/>
- [4] Facebook Inc., "React360 Runtime," 2018. [Online]. Available: <https://facebook.github.io/react-360/docs/runtime.html>