

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
1.1	Problemstellung	3
1.2	Ziel	3
2	Anforderungsmanagement	4
2.1	Stakeholderanalyse	4
2.2	Nutzergruppen	4
2.3	Anforderungen	4
3	Marktrecherche	5
3.1	Bestehende Produkte	5
3.1.1	3D-Animation	5
3.1.2	E-Learning	5
3.2	Bestehende Frameworks	5
3.3	State of the Art	5
4	Avatar Animation	6
4.1	Modell	6
4.2	Autorigging	6
5	Programmstruktur	7
5.1	Hardware	7
5.2	geeignete Frameworks	7
5.3	Softwarearchitektur	7
6	Prototyp	8
6.1	Erstellung in Figma und Anima	8
6.2	Nutzerinterviews	8
7	Zusammenfassung und Ausblick	9
8	Fazit	10
	Abbildungsverzeichnis	11
	Tabellenverzeichnis	12
	Literaturverzeichnis	13