

# "VICULUM"

## Ein virtueller Rundgang durch die Veranstaltungen eines Hochschul-Curriculums

Altenberg, Dürr, Milazzo, Röhrle

Hochschule Albstadt-Sigmaringen

*Fabian Altenberg (WIN), altenbfa@hs-albsig.de*

*Maik Dürr (TI), duerrmai@hs-albsig.de*

*Domenico Milazzo (TI), milazzdo@hs-albsig.de*

*Prof. Dr. Jörg Röhrle, roehrle@hs-albsig.de*

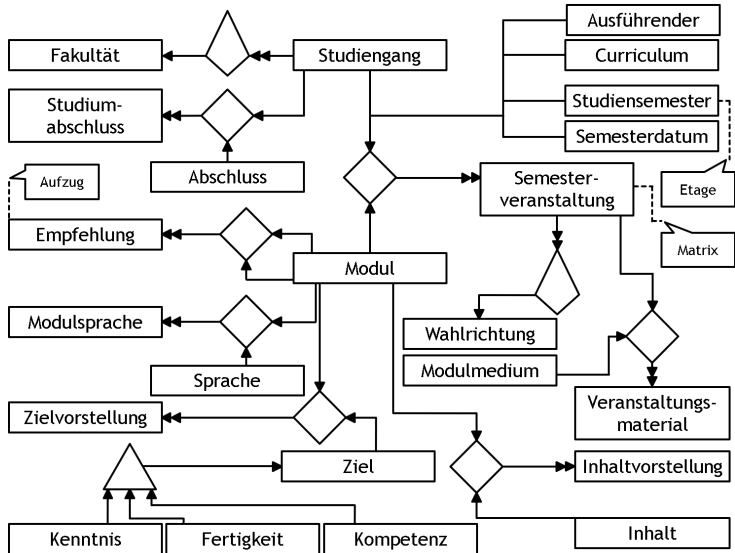
12. Februar 2019

- 1 Die Idee : Konzept und Realisierung eines virtuellen Rundgangs durch die Veranstaltungen eines Modulhandbuchs
- 2 Das Konzept: Ein Datenmodell zur vollständigen Erfassung eines Curriculums
- 3 Die Realisierung - Datenbankzugriff, Virtualisierung, Implementierung der Kommunikationsschicht
- 4 Zusammenfassung/Kritik/Ausblick

Implementierung eines natürlichen (ßpielerischen") Zugangs zu Studieninhalten, quasi gleichsam als Ersatz der zwar korrekten, jedoch "trockenen" Lektüre des Modulhandbuchs ("Curriculums") Projektion eines Studienverlaufs auf ein mehrstöckiges Gebäude, dessen Etagen die einzelnen Studiensemester und deren Räume wiederum die darin angebotenen Veranstaltungen repräsentieren Recherchen ergaben: Bis dato keine vergleichbaren Realisierungen unserer Mitbewerber!

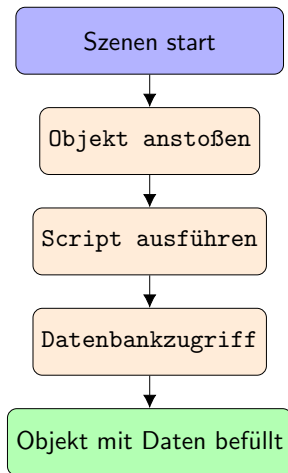
- Oracle Datenbank als Speichermedium
- Unity als Visualisierung Tool der Virtual Reality
- Dynamischen Aufbau der Szenen um Objekte
- Bilder & Video als zusätzliche Medien

# Datenbankmodell



## Ablauf

- 1 Szenen wird gestartet und holt sich aus der statischen Klasse die Informationen aus der vorherigen Szene.
- 2 Leeres Objekt wird angestoßen und mit den Szeneninformation gefüllt.
- 3 Das C# Script des leeren Objekt wird ausgeführt.
- 4 Datenbankzugriff auf die Oracle Datenbank durch Select Statement und deren Auswertung.
- 5 Die Informationen der Auswertung werden im Objekt angezeigt.



# Demo