
Visual Computing

Wintersemester 2018 / 2019

Prof. Dr. Arjan Kuijper



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT



Übung 2 – Wahrnehmung

Der Fachbereich Informatik misst der Einhaltung der Grundregeln der wissenschaftlichen Ethik großen Wert bei. Zu diesen gehört auch die strikte Verfolgung von Plagiarismus.

Mit der Abgabe bestätigen Sie, dass Ihre Gruppe die Einreichung selbstständig erarbeitet hat. Zu Ihrer Gruppe gehören die Personen, die in der Abgabedatei aufgeführt sind.

<http://www.informatik.tu-darmstadt.de/plagiarism>

Abgabe bis zum Freitag, den 9. Nov. 2018, 8 Uhr morgens, als PDF in präsentierbarer Form.

Aufgabe 1: Das 3–Stufenmodell

3 Punkte

- a) Nennen Sie die drei Stufen der menschlichen Informationsverarbeitung. Falls die Stufe weiter in Untersysteme aufgeteilt wurde, nennen Sie auch diese. (1 Punkt)
- b) Geben Sie zwei Beispiele für Alltagssituationen, in denen das 3-Stufenmodell angewendet wird. Unterteilen Sie die Alltagssituation dabei in die 3 Stufen und geben Sie für jede Stufe die jeweilige Aktion an. (2 Punkte)

Aufgabe 2: Wahrnehmung

2 Punkte

- a) Was ist Vektion und wie kommt Sie zu Stande? (0,5 Punkte)
 - b) Nennen Sie den Unterschied zwischen Reiz und Wahrnehmung. (0,5 Punkte)
 - c) Woran liegt es, dass sich Wahrnehmungen des gleichen Reizes unterscheiden können? Nennen Sie 2 Gründe. (1 Punkt)
-

Aufgabe 3: Frühe Wahrnehmung

2 Punkte

Beschreiben Sie kurz in eigenen Worten, was man unter „früher Wahrnehmung“ versteht. Geben Sie außerdem 3 Beispiele für frühe Wahrnehmung an, die nicht in den Vorlesungsfolien genannt werden.

Aufgabe 4: Depth Cue Theorie

2 Punkte

- a) Nennen Sie die 3 Kategorien von Depth Cues. (0,5 Punkte)
 - b) Geben Sie für jede Kategorie jeweils ein Beispiel an und erklären Sie dieses kurz. (1,5 Punkte)
-