

VR Classroom

Forschungsprojekt Uni Tübingen

Lisa-Sophie Kramer, Max Gairing



UNREAL
ENGINE

VR Projekt unter der Verwendung
von Unreal Engine

Ändern von Elementen im
Klassenzimmer auf Knopfdruck

Video auf Bildschirm

Bedienen eines Maus an einem
Computer innerhalb der
virtuellen Umgebung eines
Klassenzimmers

VR Classroom

Forschungsprojekt in Kooperation
mit der Uni Tübingen

Möglichkeit Ergebnisse aus der
Realität in VR zu reproduzieren

Durchführbarkeitsstudie mit dem Ziel,
verschiedene Messungen in einem
realen und virtuellen Klassenzimmer
durchzuführen

Testen von verschiedenen Szenarien
einfach in VR zu realisieren, Bsp.
Ablenkungsquellen erkennen



