

Benutzerreaktive VR-Szenarien für Angstpatienten

Thema:

Benutzerreaktive VR-Szenarien für Angstpatienten

Art:

BA, MA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

Entwurf

Stichworte:

Psychologie, VR, Angst, Play2Change

angelegt:

2017-08-28

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Im Rahmen des Seminars erarbeiten Psychologie- und Medieninformatikstudenten zunächst gemeinsam psychologische Grundlagen bezüglich Angsterkrankungen, motorischem Vermeidungsverhalten bei Angst, Blickverhalten bei Angst, Expositionstherapie sowie Verstärkungslernen. Außerdem werden Grundlagen bezüglich virtueller Welten erarbeitet.

Zielsetzung der Arbeit

Anschließend soll gemeinsam ein Szenario in virtueller Realität entwickelt werden, in dem Probanden mit angstauslösenden Reizen (z.B. bestimmten Tieren, etc.) konfrontiert werden, die sich in Abhängigkeit vom motorischen Verhalten der Probanden (darauf zugehen/davon weggehen) und Blickverhalten (ansehen/wegsehen) verändern. Annäherungsverhalten soll in dieser Rückkopplung durch ein kleiner werden des Objekts oder anderen als Reduktion der Bedrohlichkeit erlebten Änderungen (z.B. freundlicher aussehen) verstärkt werden.

Konkrete Aufgaben

Technische Herausforderung: Integration des Verhaltensfeedbacks in die VR Szenarien

Erwartete Vorkenntnisse

3D-Modellierung und -animation, Game Engine

Weiterführende Quellen

<http://www.uni-regensburg.de/psychology-education-sport-science/psychology-muehlberger/team/wechsler-theresa/index.html>

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/benutzerreaktive_vr-szenarien_fuer_angstpatienten

Last update: **01.10.2019 11:18**

