

Abschlussarbeiten / Theses: Virtual Reality

Kontext

Durch die stetige technologische Entwicklung im Bereich der Virtuellen Realität (VR) stehen heute eine Vielzahl von Anwendungsszenarien zur Verfügung, die vor Jahren noch undenkbar gewesen wären. Insbesondere im Bereich der Industrie und Gaming wird VR schon heute genutzt, um die Produktentwicklung zu erleichtern oder die Immersion mit einer Spieleumgebung zu steigern.

Doch auch in anderen Bereichen, wie der Psychologie oder Kunst, Kultur und Bildung, werden heute bereits VR Anwendungen genutzt. In der Psychologie finden sich bereits Konzepte und Implementierungen, um bspw. Patienten mit Angsterkrankungen oder posttraumatischen Belastungsstörungen mit Situationen zu konfrontieren, vor denen sich die Patienten fürchten bzw. die ein entsprechendes Trauma ausgelöst haben. Im Bereich der Kunst, Kultur und Bildung reichen die Anwendungsszenarien von der Visualisierung von Ausstellungsstücken (bspw. im Naturkundemuseum) über virtuelle Museum (bspw. The Kremer Museum), bis hin zu virtuellen Hörsälen, in denen der Vortragende den Studierenden die Interaktionen mit den zu erklärenden Objekten oder Phänomenen erlaubt.

Während der Fokus der Abschlussarbeiten-Ausschreibung im Bereich „VR in der Psychologie“ liegt, werden Themenvorschläge aus den Bereichen Kunst, Kultur und Bildung, sowie Gaming und Industrie gerne angenommen.

Aufgaben & Fragestellungen

Aus diesem Kontext gehen verschiedene Fragestellungen hervor, die innerhalb einer Abschlussarbeit sowohl theoretisch als auch empirisch betrachtet werden können. Beispielhafte Themen sind:

1. Virtual Reality in der Psychologie

- Implementierung und Evaluation von verschiedenen Behandlungsansätzen für Angsterkrankungen (bspw. Psychoedukation, Konfrontationstherapie)
- Literaturarbeiten und Fallstudien zur Diagnostik von Angsterkrankungen und Depression mittels VR
- Erforschung der Einsatzmöglichkeiten von VR von der Erstdiagnose bis zur Nachbehandlung psychischer Krankheiten

2. Virtual Reality im Bereich Kunst, Kultur und Bildung

- Ausarbeitungen zum Einsatz von VR im Kunst, Kultur- und Bildungsbereich

3. Virtual Reality im Bereich Gaming

- Ausarbeitungen zum Einsatz von VR im Industrie- und Trainingskontext

4. Virtual Reality in der Industrie

- Ausarbeitungen zum Einsatz von VR im Industrie- und Trainingskontext

Abschlussarbeiten / Theses: Virtual Reality

Formalitäten & Ablauf

- Die zuvor genannten Fragestellungen eignen sich für Bachelor- und Masterarbeiten. Der entsprechende Umfang wird im Rahmen einer Besprechung abgestimmt.
- In einem Exposé werden vorab der konkrete Titel, Inhalte und Erwartungen vereinbart.
- Es können sowohl qualitative (z.B. Fallstudie, Interviews & Inhaltsanalyse) als auch quantitative (Umfragen & Datenanalyse) Methoden eingesetzt werden. Auch technische Implementierungen sind gerne gesehen.
- Bei eigenverantwortlicher Kontaktabbahnung ist die Bearbeitung in Verbindung mit einem Unternehmen oder Institution möglich.

Voraussetzungen & Vorkenntnisse

- Bereitschaft sich in Methoden und Themen der Abschlussarbeit einzuarbeiten.
- Selbstständiges und strukturiertes Arbeiten. (Bei Bachelorarbeiten wird ein geringerer Maßstab zur Bewertung des wissenschaftlichen Arbeitens berücksichtigt.)

Inhaltlich erleichtern folgenden Vorkenntnisse die Bearbeitung:

- Grundkenntnisse der Wirtschaftsinformatik
- Interesse an interdisziplinären Fragestellungen

Kontakt:

Die Anbahnung und Vergabe von Abschlussarbeiten erfolgt koordiniert. Bitte wenden Sie sich dazu an: abschlussarbeiten@ikm.tu-berlin.de