



Studienprojekt oder Masterarbeit – Soziales Blickverhalten in Virtual Reality

Worum geht's? In Kooperation mit der Forschungsabteilung AG Bildgebung der Uniklinik Köln (Prof. Vogeley) sollen in Interaktion mit virtuellen Agenten und Avataren Erkenntnisse zu sozialer Kognition am Modell überprüft werden.

Konkret soll ein Modell für die Interpretation und Simulation von sozialem Blickverhalten entwickelt und in einer Virtual Reality Umgebung mit der HTC Vive getestet werden.

Aufgabe/Fragestellung:

- Implementation von natürlichem Blickverhalten in einem virtuellen Agenten
- Durchführung einer Eye-Tracking Studie in Virtual Reality mit einer HTC Vive

Voraussetzungen:

- Programmierkenntnisse (C++, Java oder Python)
- Optional: Erfahrung im Bereich der Modellierung menschlicher Agenten
- Optional: Erfahrungen mit Eye-Tracking und Virtual Reality
- Optional: Erfahrungen mit UnrealEngine 4 oder Unity

Ansprechpartner:

- Sebastian Kahl
- skahl@uni-bielefeld.de