

Original oder Fälschung? - Wie real kann die virtuelle Welt sein?

18.03.2010, 08:57 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: Hochschule Reutlingen, Fakultät Informatik



Bewegen im virtuellen Raum. Das Problem hierbei. Entfernungen werden in virtuellen Welten von den Nutzern unterschätzt.

Nach dem erfolgreichen Start der Informatics Inside im vergangenen Jahr wird die wissenschaftliche Konferenz des Studiengangs Medien- und Kommunikationsinformatik auch 2010 fortgesetzt. Am 05. Mai startet in der Aula der Hochschule Reutlingen die zweite Informatics Inside. Diesmal unter dem Thema „Mensch, Maschine. Immersionen – Virtualität trifft Realität“.

Mit Immersion, so Prof. Dr. Uwe Kloos der zusammen mit Prof. Dr. Gabriela Tullius das entsprechende Master-Projekt betreut, ist der Grad des Eintauchens in eine Szene virtueller Realität gemeint. Konkret: Wie wirken 3-D Effekte, wie können akustische oder haptische (Berührung) Elemente virtuelle Realitäten verbessern. Letztlich, so Kloos, soll eine virtuelle Welt die Realität so genau wie möglich abbilden.

Entsprechend drehen sich die geplanten Themen der Wissenschaftskonferenz Informatics Inside 2010 um genau diese Aspekte der Medien- und Kommunikationsinformatik. Diskutiert und präsentiert werden auf der Konferenz neuste Entwicklungen des 3D Web. Ein weiterer Themenkomplex widmet sich den Auswirkungen der Beleuchtung auf die Entfernungsmessungen in virtuellen Umgebungen. Das Problem hierbei. Entfernungen werden in virtuellen Welten von den Nutzern unterschätzt. Was in der Realität problemlos ist, etwa wenige Zentimeter vor einer Wand stehen zu bleiben, gelingt den Nutzern virtueller Welten kaum. Präsentiert werden zudem auch die Ergebnisse einer Zusammenarbeit mit dem Max Planck Institut für Biokybernetik in Tübingen. Auch hier geht es um die Bewegung in virtuellen Welten, dem Redirected Walking, bei dem man mittels eines Laufbandes sich durch eine virtuelle Welt bewegt.

Organisiert wird die Informatics Inside, wie auch 2009, von den Studierenden des Studiengangs MKI im Rahmen eines Masterprojekts. Dieses wird von Prof. Dr. Uwe Kloos und Prof. Dr. Gabriela Tullius betreut. Neben der Organisation müssen sich die Studierenden auch inhaltlich einbringen und Themen der Ausbildung präsentieren und zur Diskussion stellen. Der wissenschaftliche Diskurs soll Studenten und Fachleuten die Gelegenheit geben, sich über Inhalte auszutauschen und zu diskutieren und Neues zu erfahren. Sozusagen ein Praxistest für die von den Studenten entwickelten Ideen. Ein Konzept, das bereits im vergangenen Jahr erfolgreich war und in diesem Jahr weiter ausgebaut

werden soll. Langfristig, so Projektleiter Uwe Kloos; soll die Konferenz unter Experten und Wissenschaftlern fest etabliert werden. Außerdem bietet die Informatics Inside Unternehmen die Möglichkeit, sich auf der Konferenz zu präsentieren und so in direkten Kontakt mit Studenten, Mitarbeitern und Professoren der Fakultät zu treten.

Die Informatics Inside steht allen Interessierten offen. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich. Die Teilnahme ist kostenlos.

Portrait

Die Fakultät Informatik der Hochschule Reutlingen bietet Bachelor und Master Studiengänge im Bereich Wirtschaftsinformatik sowie Medien- und Kommunikationsinformatik an. Bei Unternehmen, Partnerhochschulen und Studenten besitzt die Fakultät einen ausgezeichneten Ruf. So belegt sie in externen Hochschulrankings seit Jahren Spitzenplätze. In dem 2009 veröffentlichten gemeinsamen Hochschulranking von Handelsblatt, Wirtschaftswoche und Junge Karriere erreichte sie den ersten Platz. Sie ist damit eine der erfolgreichsten Informatik-Fakultäten in Deutschland. Der Erfolg basiert auf einer Mixtur aus solider Wissenschaft, Praxisbezug und Teamgeist. Insgesamt studieren 650 junge Menschen (40 % Frauen) an der Fakultät Informatik und erleben jeden Tag ihr Studium von einer neuen, spannenden Seite. Ihnen zur Seite stehen 20 Professoren und wissenschaftliche Mitarbeitern, die Freiräume und Kreativität für ein erfolgreiches Studium schaffen.

News-ID: 409540 • Views: 1091 (Stand: 29.07.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/409540/Original-oder-Faelschung-Wie-real-kann-die-virtuelle-Welt-sein.html>