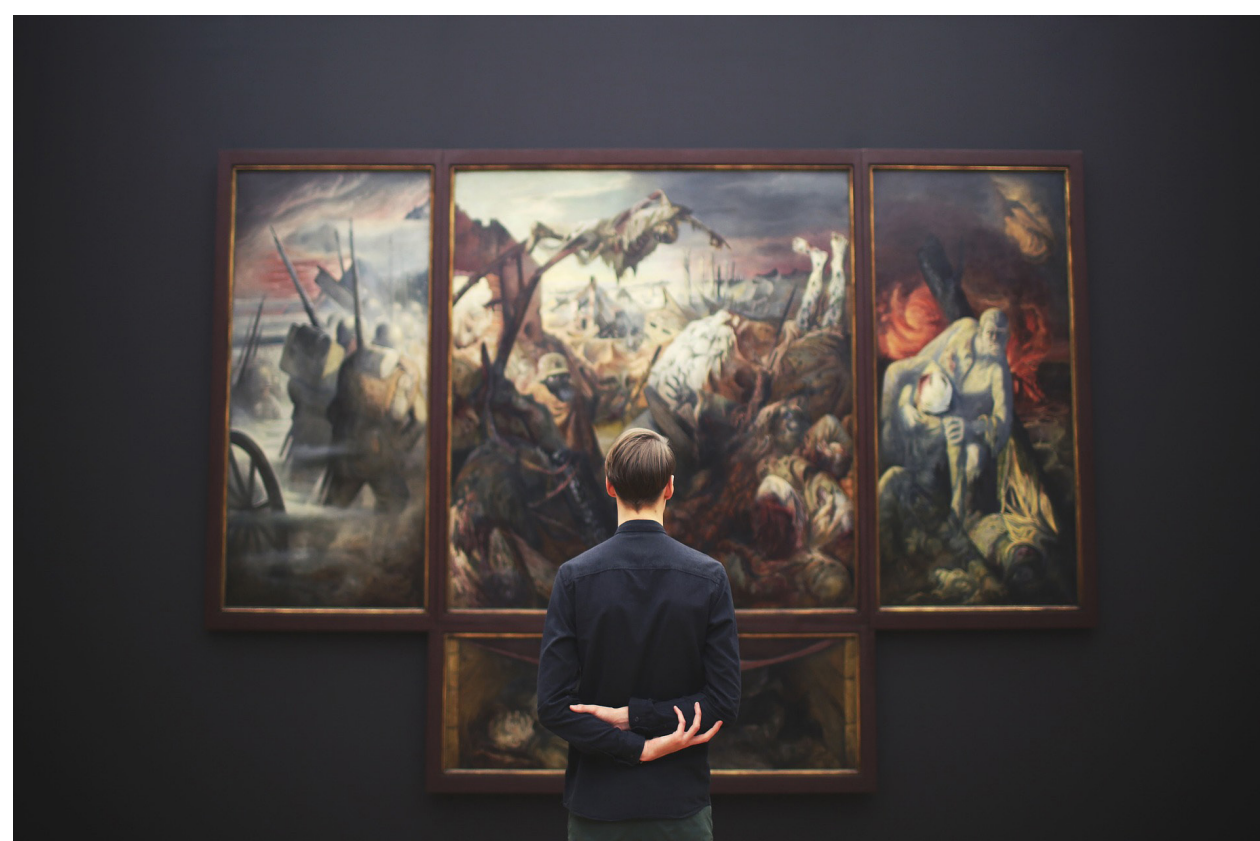


# Virtuelles Museum



Modul: Softwareprojekt (Bachelor)

Team: Til Franzen (MI), Nico Hülscher (MI), Frederik Krumm (MI), Kübra Kundakci (MI), Philipp Staymann (MI), Michael Zaversnik (MI)



## Problemstellung / Aufgabenstellung

- Weniger Leute als früher besuchen Museen
- Leute sollen wieder in Museen gelockt werden

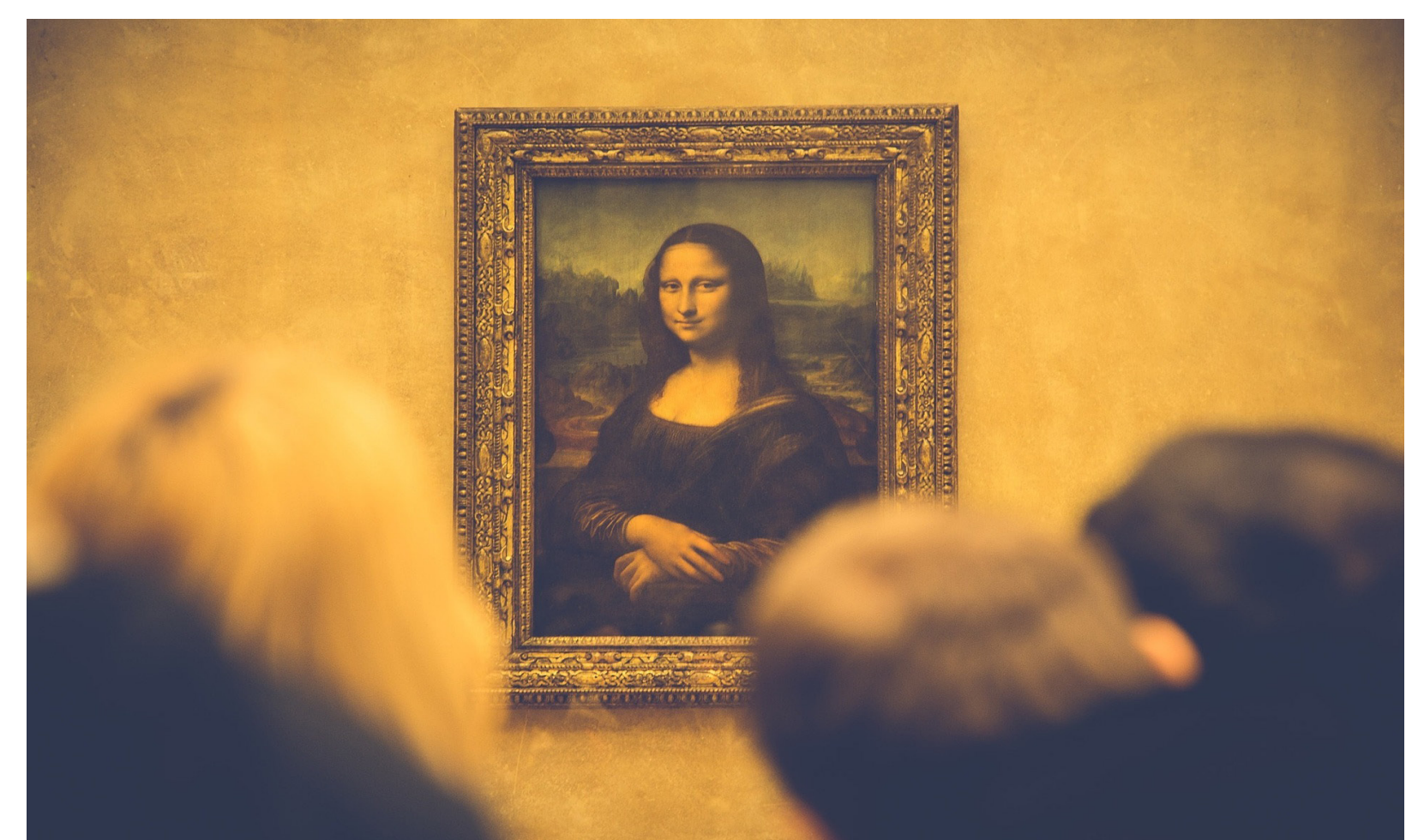
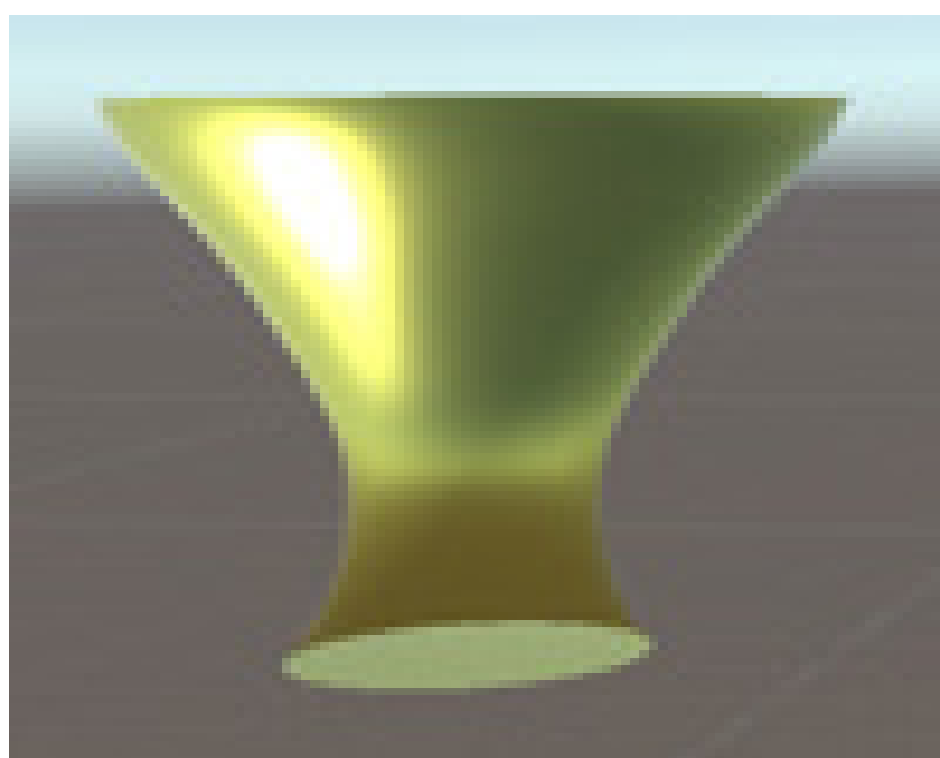


## Idee und Konzept

- Entwicklung eines Programmes zur Erstellung von realistischen Museumsräumen
- Räume lassen sich mit einer VR-Brille betrachten
- Möglichkeit zur Bewertung dieser Räume
- Bestbewertete Räume sollen nachgebaut werden (nach Wettbewerben)
- Dies soll vor Ort im Museum geschehen

## Technische Umsetzung

- Das Programm wird mit einer Spieleengine (Unity) entwickelt
- Es existieren ein Modus zum Bearbeiten und ein Modus zur Betrachtung eines Raumes
- Benutzer greifen auf eine museumsinterne Datenbank zu, um Exponate zu platzieren
- Diese Daten werden von Mitarbeitern gepflegt
- Exponate sollen mit 3D-Scannern in die Datenbank eingefügt werden
- Benutzer können Raumeigenschaften anpassen (Wände, Boden, Decke, Lichtquellen)
- Räume und deren Bewertungen werden in der Datenbank gespeichert



## Team

til.franzen@studmail.w-hs.de  
nico.huelscher@studmail.w-hs.de  
frederik.krumm@studmail.w-hs.de

kuebra.kundakci@studmail.w-hs.de  
philipp.staymann@studmail.w-hs.de  
michael.zaversnik@studmail.w-hs.de

## Betreuung

Prof. Dr. Andreas Heinecke  
Fachgebiet: Interaktive Systeme