Westfälische Hochschule

Fachbereich Informatik & Kommunikation
Show & Tell 2020

Go Up - Can you be an astonishing astronaut?

Modul: Vertiefung Medien- und Interfacedesign (Master)

Team: Clara Terbeck (MI), Kirill Kronhardt (MI), Malena Brockschmidt (MI) & Van To (MI)

Astronaut (Quelle: Pixabay)

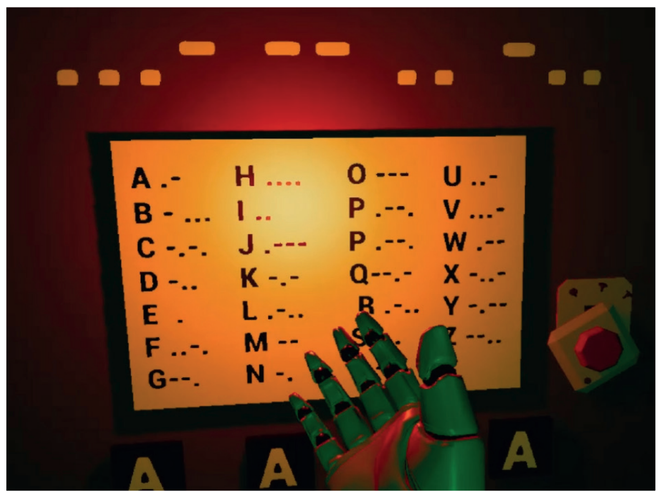
Problemstellung

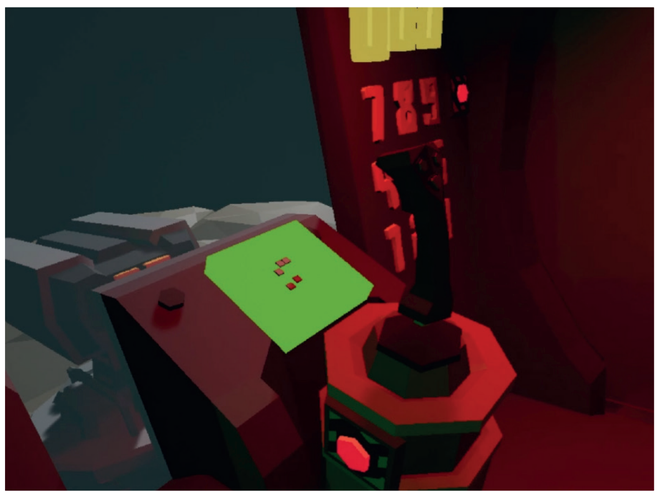
- Wie kann die Erstellung der Eignungsprüfungen für Austronauten erleichtert werden?
- Wie kann der Prozess im Auswahlverfahren technologisch unterstützt werden?
- Wie kann man in einem realitätsnahen Settings die nötigen Anforderungen eines Astronauten testen?
- Wie können verschiedene Fähigkeiten und Kenntnisse in einem Setting abgefragt werden?

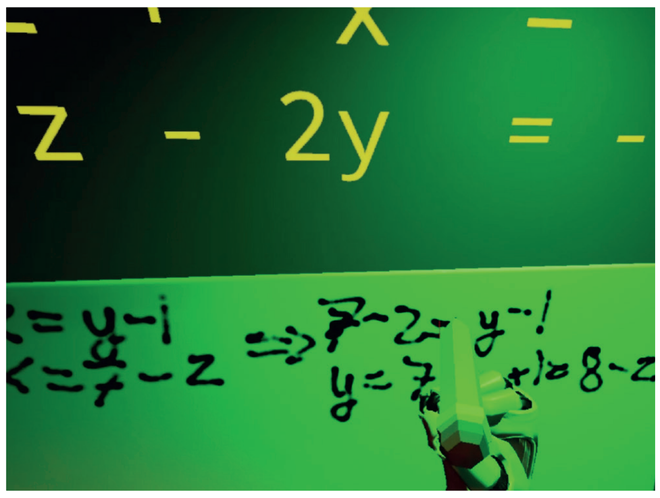
Steuerung des U-Boots

Idee und Konzept

- Entdeckung von potenziellen Astronauten durch eine Eignungsprüfung mit Einsatz von Virtual Reality in einem realitätsnahen Escape Raum U-Boot Szenario
- Es gibt insgesamt fünf Aufgaben zur Eignungsprüfung, die als Rätsel in einem U-Boot vorzufinden sind
- Verschiedene Fähigkeiten und Kenntnisse, wie z.B. Reflexe, Umgang mit Zeitdruck, Koordination und Logik, werden benötigt, um die Rätsel in einem bestimmten Zeitrahmen erfolgreich zu lösen und die Eignungsprüfung zu bestehen



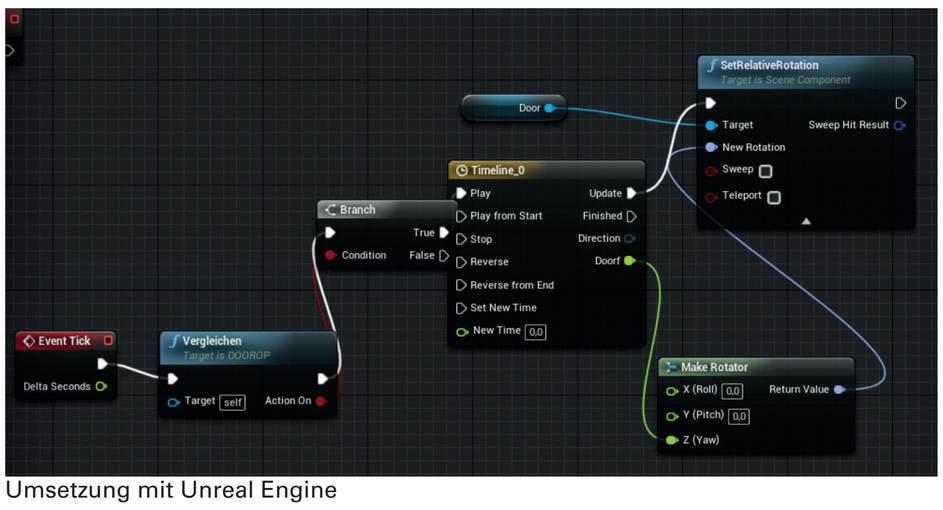




Rätsel von dem U-Boot Escape Room

Technische Umsetzung

Zur Umsetzung des Virtual Reality Projektes wird mit der Entwicklungsumgebung Unreal Engine gearbeitet. Hierbei werden Low Polygon Assets verwendet, um die Objekte und Umgebung visuell darstellen zu können. Zur Realisierung der möglichen Interaktionen werden hauptsächlich Blueprints erstellt und mit den Objekten eingebunden. Anschließend wird eine Virtual Reality Brille benötigt, um die Applikation zu starten als auch zu nutzen.



Umsetzung mit Unreal Engine

Team

Clara.Terbeck@studmail.w-hs.de
Kirill.Kronhardt@studmail.w-hs.de
Van.b.To@studmail.w-hs.de
Malena.Brockschmidt@studmail.w-hs.de

Betreuung

Prof. Katja Becker
Fachgebiet: Vertiefung Medien- und Interfacedesign