Universität Stuttgart
Gemeinsame Kommission Maschinenbau der
Universität Stuttgart (GKM)

Gamification in Virtual Reality – spielerisch Konstruieren, konstruktiv Spielen

Ankündigung des Vortrags von

Herrn Georg Krüger,

VR/AR- und BIM-Beauftragter bei der Star Engineering,

am **07.11.2018, 18:00 – max. 19:30 Uhr,**

im **Pfaffenwaldring 7, Hörsaal V7.03,**

im Rahmen der Ringvorlesung Maschinenbau

an der Universität Stuttgart (Campus Stuttgart-Vaihingen)

STAR COOPERATION®

Your Partners in Excellence

Gamification in Virtual Reality
– spielerisch Konstruieren, konstruktiv Spielen

Gamification ist das Prinzip hinter den Olympischen Spielen, um echten Kampf als Krieg z.B. zwischen Nationen zu verhindern - um die Gewalt und Dynamik des Kampfes in einen konstruktiven Wettbewerb zu verwandeln. Computerspiele simulieren gleichermaßen die Fähigkeiten der User wie im Sport diejenigen des Kampfes.
Welche Möglichkeiten das Prinzip "Spiel" in der wohl intensivsten Art und Weise der Simulation in Form von Virtual Reality (VR) für die Industrie bietet, soll der Vortrag ausführen.

Der Vortrag rekonstruiert im ersten Teil den spieltheoretischen Ansatz von Gregory Bateson - in dessen Verlauf wir insbesondere die simulatorischen Qualitäten herausarbeiten, um mit diesem Handwerkszeug "Gamification" in Virtual Reality beurteilen und anwenden zu können.
Im zweiten Teil werden wir beispielhaft an digitalen VR-Modellen der Star Engineering zeigen, wie unser theoretisch hergeleitetes Handwerkzeug konstruktiv "spielend" und spielerisch "konstruierend" die virtuelle Realität von Maschinen erzeugt…

keywords:
+ gamification + virtual reality + simulation + digital craftsmanship + computergames

STAR COOPERATION®

Your Partners in Excellence

Gamification in Virtual Reality
– spielerisch Konstruieren, konstruktiv Spielen

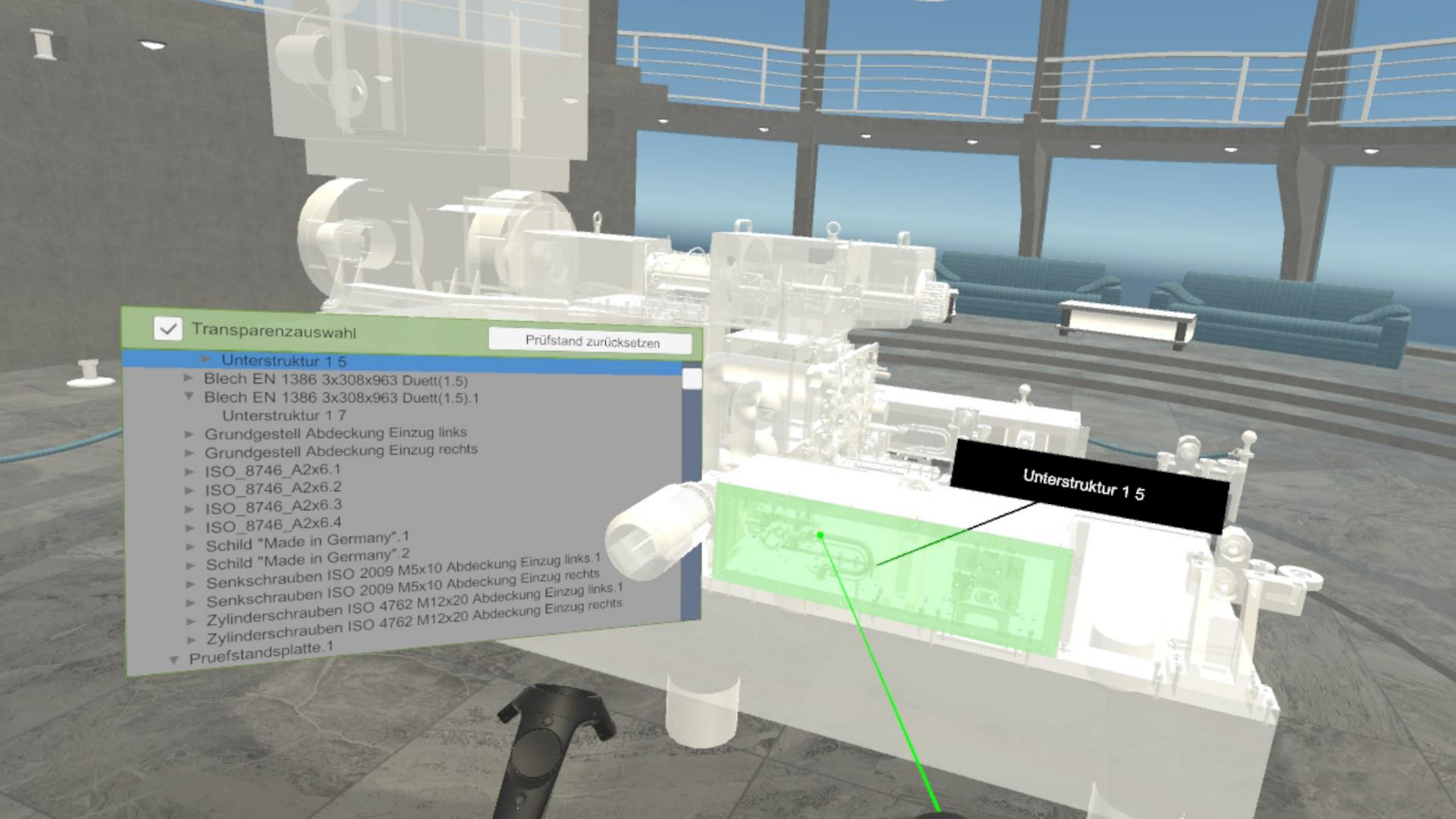
Der Vortragende Georg Krüger arbeitete als Performance-Künstler und freier 3D Artist. Als solcher realisierte er ab 2000 mit dem Fraunhofer IAO mehrere Virtual Reality-Projekte im Bereich Architektur und Industrie. Anschließend leitete er die Abteilung für VR/BIM eines Architekturbüros, und ist heute der VR/AR- und BIM-Beauftragte bei der Star Engineering.

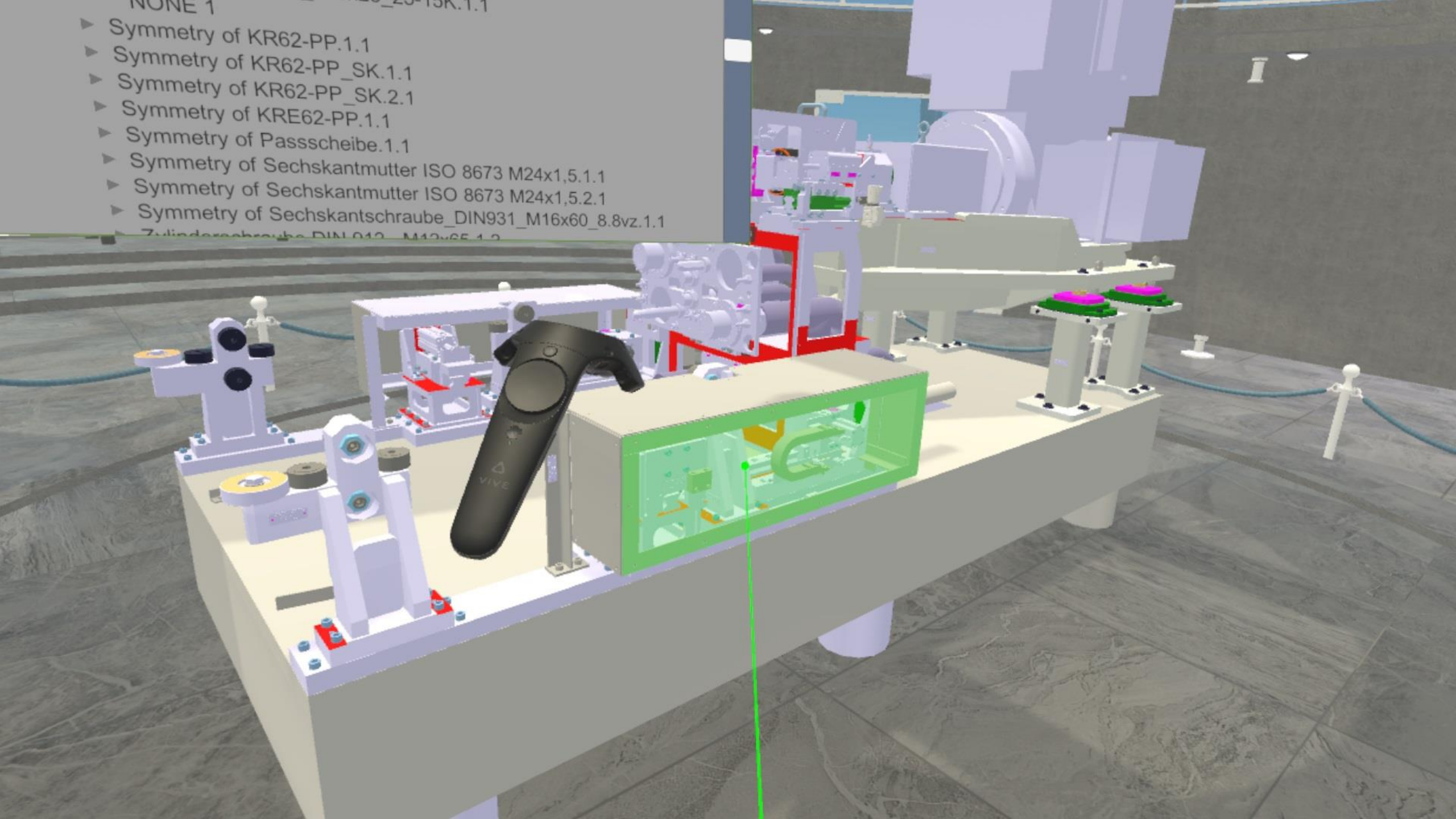
Visualisierung der Vortragsinhalte:

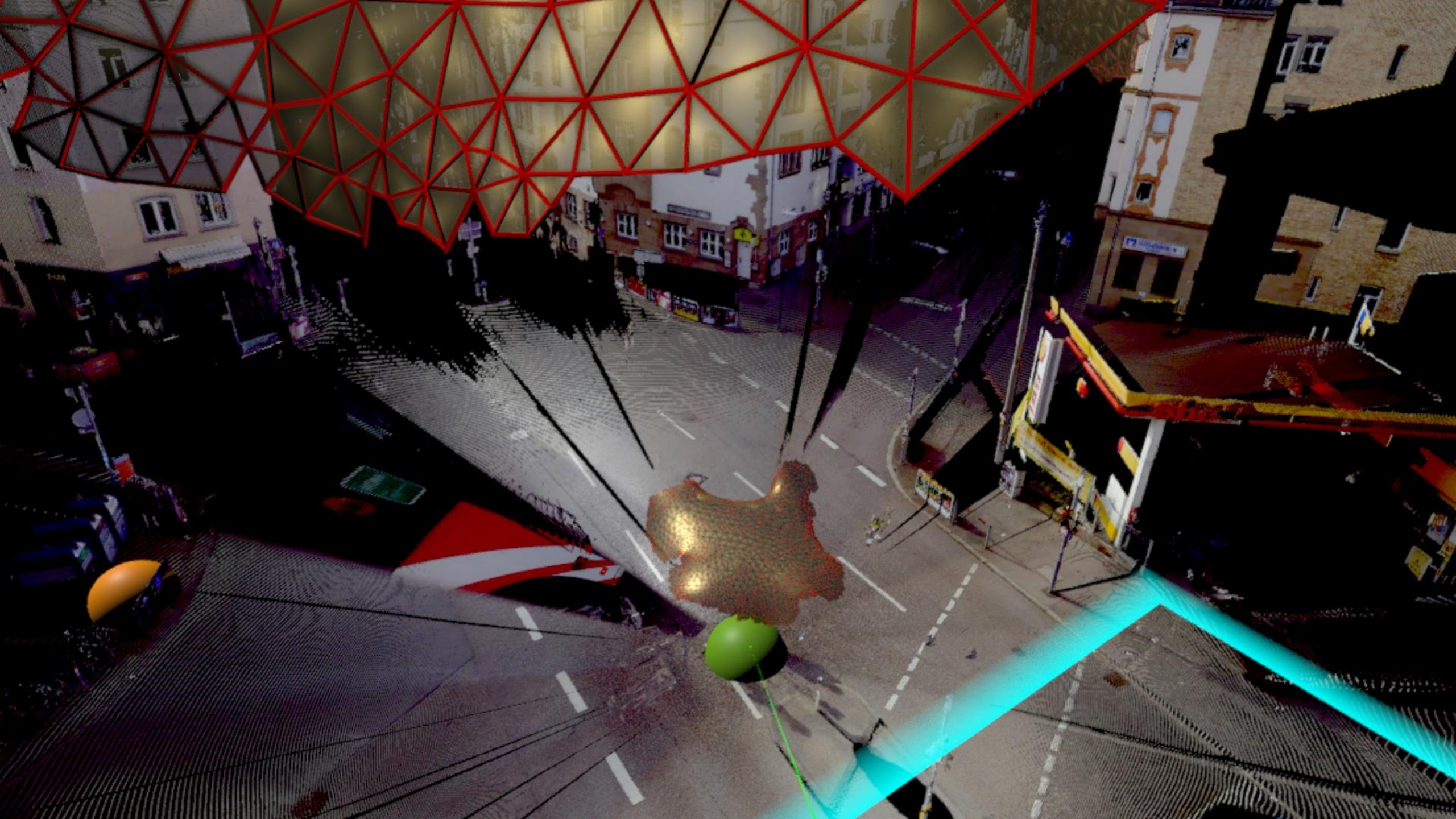
+ Testing in Virtual Reality: Folien 4 - 5
+ PointClouds in Virtual Reality: Folien 6 - 7
+ Reconstructing in Virtual Reality: Folien 8 - 10

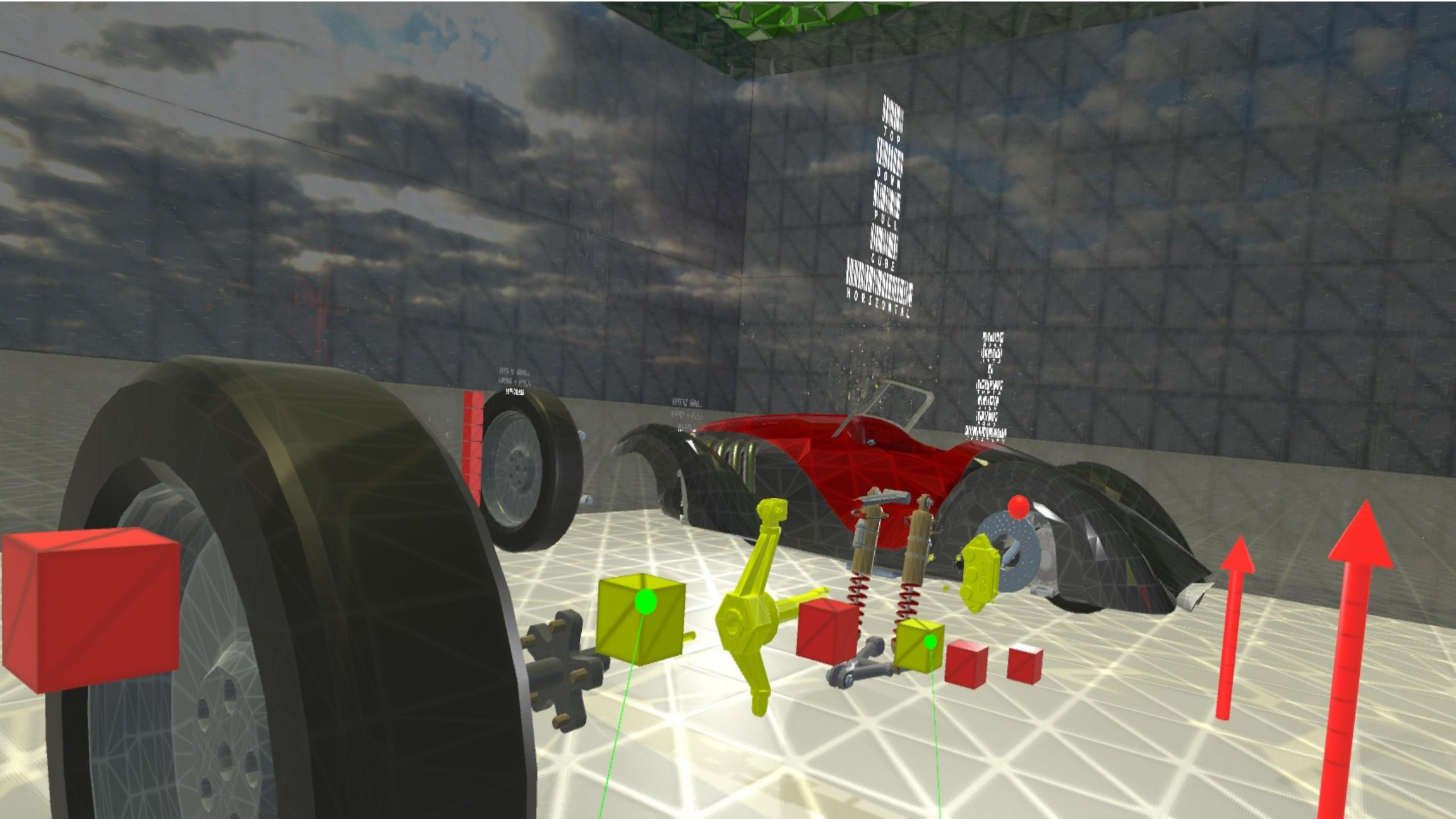
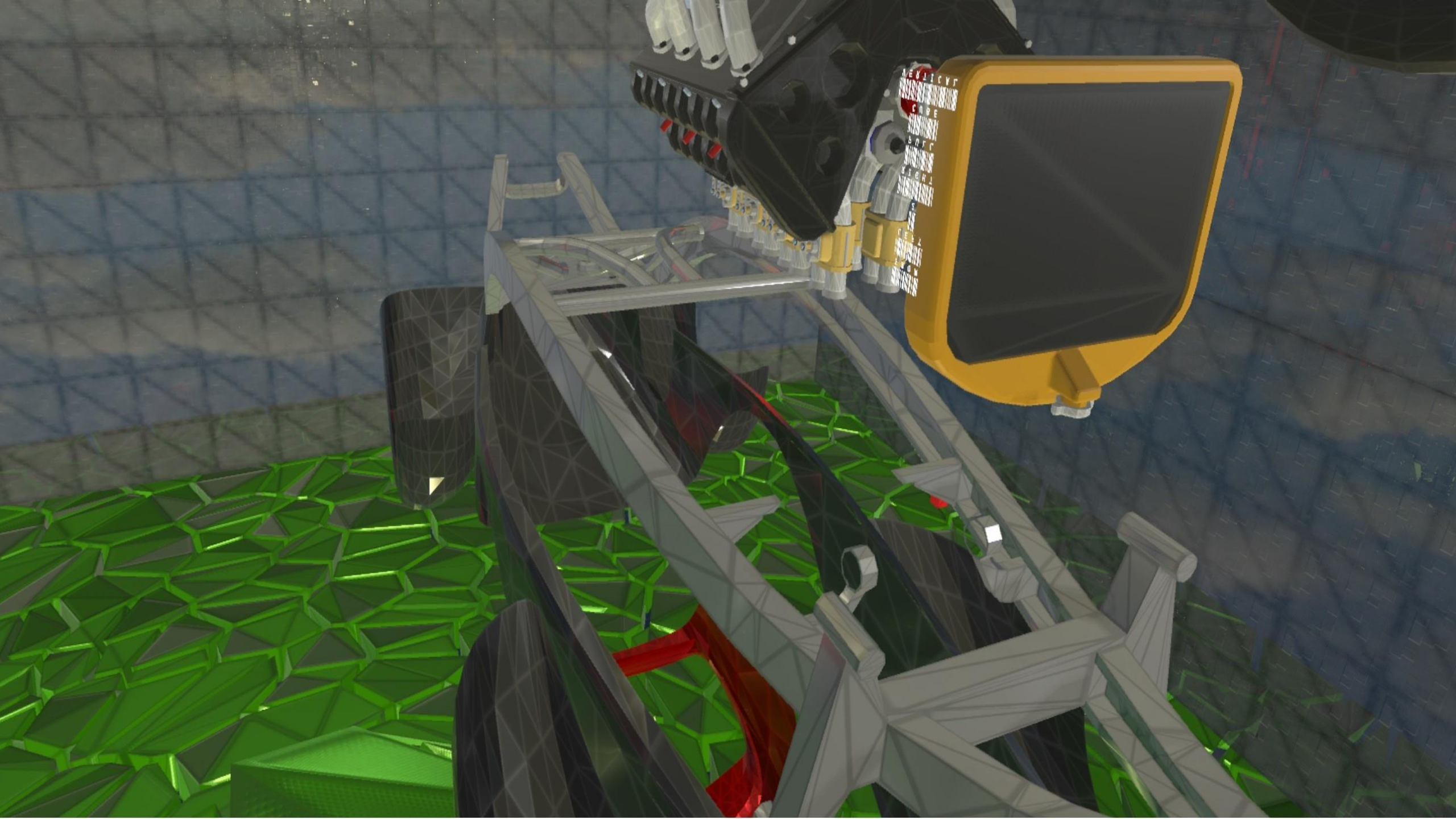
STAR COOPERATION®

Your Partners in Excellence


Transparenzauswahl
Prüfstand zurücksetzen
Unterstruktur 1 5
Blech EN 1386 3x308x963 Duett(1.5)
Blech EN 1386 3x308x963 Duett(1.5).1
Unterstruktur 1 7
Grundgestell Abdeckung Einzug links
Grundgestell Abdeckung Einzug rechts
ISO_8746_A2x6.1
ISO_8746_A2x6.2
ISO_8746_A2x6.3
ISO_8746_A2x6.4
Schild "Made in Germany".1
Schild "Made in Germany".2
Senkschrauben ISO 2009 M5x10 Abdeckung Einzug links.1
Senkschrauben ISO 2009 M5x10 Abdeckung Einzug rechts
Zylinderschrauben ISO 4762 M12x20 Abdeckung Einzug links.1
Zylinderschrauben ISO 4762 M12x20 Abdeckung Einzug rechts
Pruefstandsplatte.1
Unterstruktur 1 5


NONE 1
Symmetry of KR62-PP.1.1
Symmetry of KR62-PP_SK.1.1
Symmetry of KR62-PP_SK.2.1
Symmetry of KRE62-PP.1.1
Symmetry of Passscheibe.1.1
Symmetry of Sechskantmutter ISO 8673 M24x1,5.1.1
Symmetry of Sechskantmutter ISO 8673 M24x1,5.2.1
Symmetry of Sechskantschraube_DIN931_M16x60_8.8vz.1.1





FROM
LEFT
2
RIGHT
PULL
CUBE
VERTICAL