

Programm

GI AR/VR Workshop

GI VR/AR Workshop 2019, Tag 1, 17.09.2019

12.45 - 13.00 Uhr **Begrüßung durch Workshop Chairs**
Gebäude 46
Raum 009
Prof. Dr. Paul Grimm, Prof. Dr. Yvonne Jung,
Prof. Dr. Ralf Dörner, Prof. Dr. Christian Geiger

Begrüßung durch Hochschule Fulda
Prof. Dr. Steven Lambeck, Vize-Präsident
Hochschule Fulda
Prof. Dr. Markus Göltenboth, Prodekan FB AI

13.00 - 14.30 Uhr **Session 1: Visual and Haptic Rendering**
Realistic Fire Simulation in Virtual Reality
Towards Predictive Virtual Prototyping: Color
Calibration of Consumer VR HMDs
Iterative Prototyping of a Cut for a
Finger Tracking Glove
Perceptual Comparison of Four Upscaling Algorithms
for Low-Resolution Rendering for Head-mounted
VR Displays
Auto packing for arbitrary 3D objects
and container

14.30 - 15.50 Uhr **Pause**

14.50 - 16.00 Uhr **Session 2: Augmented Reality**

Automatische Detektion von Unterschieden
zwischen realer und virtueller Welt während
der Bauphase

Collaborative Prototyping of Public Installations
in Virtual and Augmented Reality

A novel Registration Method for Optical See-Through
Augmented Realty Devices and Optical Tracking Data

Demo und Poster Fast Forward

16.00 - 16.10 Uhr **Pause**

16.10 - 17.00 Uhr **Demo und Poster Session**
Gebäude 46
Räume 105, 333
334
Demonstrationen aktueller Forschungsarbeiten und
Produkte der VR/AR sowie studentischer Projekte.

17.00 - 18.00 Uhr **Keynote 1:**
Raum 009

VR/AR bei Google
Sascha Häberling, Google Daydream, CA, USA

ab 18.00 Uhr
Gebäude 10
Raum 001

Gemeinsamer Austausch und Conference Dinner

GI VR/AR Workshop 2019, Tag 2, 18.09.2019

09.00 - 10.20 Uhr **Session 3: Motion and Interaction in VR**
Gebäude 46
Raum 009
A Systematic Literature Review on Independent
Variables Used in User Studies on 3D Selection and
Manipulation Techniques
The Effects on Presence of Personalized and Generic
Avatar Faces
Evaluation verschiedener Fortbewegungskonzepte
im Hinblick auf die Vermeidung von Motion
Sickness in Virtual Reality Anwendungen
The influence of different audio representations on
linear visually induced self-motion

10.40 - 12.00 Uhr **Session 4: Virtual Learning Environments**
Integration of Bite-Sized Virtual Reality Applications
into Pattern-Based Knowledge Demonstration
A Framework for Location-Based VR Applications

Evaluation möglicher Einflüsse auf den Lernerfolg
durch die virtuelle Verkörperung in kollaborativen
VR-Lernumgebungen

Unterstützung von Navigationsaufgaben bei der In-
teraktion in asymmetrischen virtuellen
Umgebungen im Anwendungsfeld
Wissenskommunikation

12.00 - 13.00 Uhr **Mittagspause**

13.00 - 13.45 Uhr **Keynote 2:**
Raum 009
VR in China

Jinyuan Jia, Tongji Universität, Shanghai, China

13.45 - 14.30 Uhr **Abschlussplenum und Preisvergabe**
Raum 009
Best Paper Award