

Offene Abschlussarbeit mit dem Thema:

Realisierung einer virtuellen Welt zu einem adäquaten Szenario auf Basis eines Workflows

Typ:	Bachelorarbeit	Beginn:	16.02.2016
Gutachter:	Prof. Dr. Manfred Reichert	Betreuer:	Michael Winter
Projekt:	-		Raum 550
Ext. Partner:	-		michael.winter@uni-ulm.de

Kurzbeschreibung:

In dieser Arbeit soll mit Hilfe einer aktuellen Game Engine (Unity, Lumberyard, etc.) eine virtuelle Welt realisiert werden. Diese virtuelle Welt soll ein Szenario, basierend auf einem Workflow, repräsentieren, welche ebenfalls die Möglichkeit der Ausführung des Szenarios bietet. Weitere und detaillierte Informationen können bei einem persönlichen Gespräch gegeben werden.

Weitere Informationen:

-