

Abschlussarbeit in der Allgemeinen Psychologie

zum Thema

Laufen in virtueller Höhe

Was Du mitbringst

- Interesse an Wahrnehmungsforschung und Lust dein eigenes Virtual-Reality Experiment auf die Beine zu stellen
- Neugier, dich mit unserer Unterstützung in die Software Unity einzuarbeiten
- Bereitschaft, dich eigenständig in die wissenschaftliche Literatur zum Thema einzulesen
- mindestens grundlegende Statistikkenntnisse und Interesse daran, eigene Auswertungen und Visualisierungen der erhobenen Daten in R, Matlab oder Python anzufertigen

Deine Aufgaben

- Entwicklung eines Experiments zur Untersuchung von Laufbewegungen während der Präsentation virtueller Umgebungen mit Höhenunterschieden
- Prä-Registrierung der Hypothesen und Analysen
- Erstellung und Pilotierung der Stimuli für dein Experiment
- Rekrutierung, Terminvereinbarung und Durchführung der Testungen in einem unserer Labore
- Datenanalyse entsprechend der Prä-Registrierung und ggf. zusätzliche Post-hoc Analysen bei neuen Schlussfolgerungen
- Verfassen der Abschlussarbeit

Was wir bieten

- Einen niederschweligen Einstieg in die Wahrnehmungsforschung und die Welt der Virtual-Reality Experimente
- Großen Freiraum, dich in deinem eigenen Abschlussprojekt zu verwirklichen.
- Enge und zuverlässige Betreuung mit regelmäßigen Absprachen
- Die Möglichkeit, eigene Programmierkenntnisse zu entwickeln oder bereits vorhandene Fähigkeiten zu verfestigen und anzuwenden

Die Arbeit kann als Master- oder Bachelorarbeit auf deutsch oder englisch geschrieben werden. Der Arbeitszeitraum beginnt idealerweise zum Semesterstart im April. Die Arbeit sollte im Oktober 2023 abgeschlossen werden. Bei Interesse schreibe gerne eine Mail an Niklas.Stein@uni-muenster.de.