

Optimierung eines Augmented Reality-Streams

Projekt: 13.04.2021-13.09.2021



Industrielle
Informationstechnik



Beschreibung

Um den Bildschirminhalt einer AR-App auf eine HTML Website zu streamen wird ein Unity-Plugin verwendet. Die App muss hinsichtlich der Framerate und Qualität optimiert werden.

Umfang: 6 LP 2-3 Personen (Oder: Bachelorarbeit 15-20 LP)

Aufgaben

- Programmierung einer AR-Applikation für Mobiltelefone
- Anwendung des Streaming Tools auf die AR-App
- Optimierung des Streaming Tools
- Dokumentation (10-15 Seiten)

Anforderungen

- Programmierkenntnisse in C, C++ oder C#
- Erfahrung mit Unity von Vorteil
- Kenntnisse in asynchroner Programmierung

Kontakt

Nedim Kovacevic

Tel.: 030 / 39006 - 472

nedim.kovacevic@tu-berlin.de

