



Presseinformation Nr. 19/2020

24.03.2020

Virtuelle Realität: Schlüsselrolle in der Tierverhaltensforschung

Wie Virtuelle Realität zur Erforschung von Tierverhalten eingesetzt wird: Präsentation des Konstanzer Wissenschaftlers Hemal Naik im Rahmen der Online-Konferenz IEEE VR 2020 mit Teilnahmemöglichkeit für Journalisten

Seit zwei Jahrzehnten wird Virtuelle Realität (VR) in der Wissenschaft eingesetzt, um das Verhalten von Tieren wie Insekten, Fischen und Nagetieren zu erforschen. VR-Systeme ermöglichen es, Tiere mit visuellen Objekten interagieren zu lassen, die lebensecht auf ihre Bewegungen in der physischen Welt reagieren. Auf diese Weise ist VR zu einem essenziellen Werkzeug für die Erforschung der Sicht, Kognition und Entscheidungsfindung von Tieren und ganzen Tiergruppen geworden.

Wie VR zu neuen Entdeckungen im Bereich des Tierverhaltens beiträgt und wie diese Erkenntnisse genutzt werden können, um die Entwicklung von Robotern nach biologischem Vorbild, von intelligenten Sensoren und selbstfahrenden Autos voranzutreiben, wird der Konstanzer Wissenschaftler Hemal Naik am Mittwoch, 25. März 2020, um 19 Uhr (Mittleuropäische Zeit) bei einer Online-Präsentation im Rahmen der Konferenz des Institute of Electrical and Electronics Engineers for Virtual Reality (IEEE VR 2020) vorstellen. Hemal Naik ist Mitglied des Exzellenzclusters „Centre for the Advanced Study of Collective Behaviour“ der Universität Konstanz sowie des Max-Planck-Instituts für Verhaltensbiologie in Konstanz.

Die IEEE VR 2020 wird aufgrund der aktuellen Corona-Situation online stattfinden; der Vortrag von Hemal Naik wird gestreamt werden unter: https://www.twitch.tv/ieeever2020_studio_1

Ein ausführlicher Artikel zum Einsatz von Virtueller Realität in der Tierverhaltensforschung wurde im Online-Magazin der Universität Konstanz, *campus.kn*, veröffentlicht (auf Englisch): <https://www.campus.uni-konstanz.de/wissenschaft/how-vr-became-a-key-to-unlocking-animal-behaviour>

Faktenübersicht:

- Die Konferenz IEEE VR 2020 vom 22. bis 26. März 2020 wird aufgrund der aktuellen Corona-Situation online veranstaltet und ist über das Streamingportal Twitch frei zugänglich. Eine Registrierung für den Zugang zu Streams des Hauptprogramms (Vorträge, Podiumsdiskussionen und Hauptreden) ist nicht erforderlich. Die Vorträge können über die Konferenzwebsite abgerufen werden: <http://ieeever.org/2020/>

- Hemal Naiks Vortrag wird unter dem folgenden Link gestreamt:
https://www.twitch.tv/ieeever2020_studio_1
 - Vortragstitel: Animals in Virtual Environments
 - Session: #23 Evaluation Methods
 - Mittwoch, 25 März 2020, 19 bis 20.30 Uhr (Mitteleuropäische Zeit), Studio 1
- Publikation zum Einsatz von VR in der Tierverhaltensforschung: Hemal Naik; Renaud Bastien; Nassir Navab; Iain D. Couzin. Animals in Virtual Environments. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics. DOI: 10.1109/TVCG.2020.2973063
Link: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8998379>
- Die Autoren Hemal Naik und Prof. Dr. Iain Couzin sind Mitglieder des Exzellenzclusters „Centre for the Advanced Study of Collective Behaviour“ der Universität Konstanz sowie des Max-Planck-Instituts für Verhaltensbiologie, Abteilung Kollektivverhalten, in Konstanz.
- *campus.kn* ist das Online-Magazin der Universität Konstanz. Wir berichten darin multimedial über aktuelle Themen aus Wissenschaft und Forschung, Studium und Lehre sowie aus dem Campusleben der Universität.

Kontakt:

Universität Konstanz
Kommunikation und Marketing
Telefon: + 49 7531 88-3603
E-Mail: kum@uni-konstanz.de

- [uni.kn](https://www.uni-konstanz.de/campus)