

Bachelor-/Masterarbeit Audioanalyse



Unser Gehör ist eines der wichtigsten Sinnesorgane und trägt viel zu unserer Wahrnehmung bei. Auditive Reize können unsere Stimmung beeinflussen und unsere Erfahrungen verstärken. Techniken um dies zu unterstützen sind bereits Teil von Film & Fernsehen und ohne sie wäre das Erlebnis nicht das Gleiche.



Doch gibt es eine Möglichkeit diese Wirkung in die virtuelle Realität zu bringen? Was wäre, wenn man immer die passende Musik zur passenden Situation hätte? Wenn in einem Videospiel aus einer Auswahl von Lieblingsliedern genau das ausgewählt werden würde, welches die Situation am besten unterstreicht?

Aufgabe

Entwickeln eines Algorithmus zur Beurteilung und Kategorisierung der Stimmung von Musikstücken durch eine bereits bestehende Spotify-API-Integration in der Unity Engine.



Zielgruppe

Das Angebot richtet sich an Bachelor- und Masterstudierende der Informatik oder Digital Medical Technology, die Interesse an Virtual Reality haben. Vorkenntnisse im Bereich VR/AR sind nicht vonnöten, jedoch könnten Kenntnisse über KI von Vorteil sein.

Start

Ab April 2022. _____

Für nähere Informationen können Sie sich gerne an Vanessa Schmücker (Vanessa.Schmuecker@uni-siegen.de) wenden.