

Gültig für 2023.FS

<b>Modulbezeichnung: Anwendungen von Mixed Reality</b>	
Modulkürzel	w.BA.XX.2AMR.XX
Beschreibung des Moduls	Dieses Modul beschäftigt sich mit Anwendungen in virtuellen Welten (-> Metaverse). Aus technologischer Sicht werden Virtual und Augmented Reality thematisiert. Dazu kommen je nach Anwendung NFTs aus der Blockchain-Welt. Die Anwendungsdomänen sind soziale Interaktion (e.g., dating apps), Business & Productivity (e.g., Meetings, Collaboration) und Gaming&Culture (e.g., Spatial, MarineVerse). Ein Teil der Anwendungen können browser-basiert ausprobiert und getestet werden. Andere Anwendungen sind auch mit VR-Brillen verfügbar. Dazu gehen wir ins MR-Lab, um immersive Erfahrungen machen zu können. Der Fokus liegt nicht auf der Programmierung von solchen Anwendungen. Das wäre vermessen. Vielmehr geht es darum, erste Erfahrungen mit dieser Klasse von Anwendungen zu machen und sich die Anwendbarkeit in der Praxis im eigenen beruflichen Umfeld vorzustellen. Was jedoch dazugehört ist die Erstellung von personalisierten Avataren wie auch den Technologie-Stack kennenzulernen. Zum Technologie-Stack gehören auch Themen wie Inverse Kinematics, Navigation und Artificial Intelligence.
Studiengang und Vertiefungsrichtung	§ Wirtschaftsinformatik § Wirtschaftsinformatik - Vertiefung in Business Information Systems § Wirtschaftsinformatik - Vertiefung in Data Science
Rechtliche Grundlagen	Studienordnung BSc vom 29.01.2009 für die Bachelorstudiengänge Betriebsökonomie, International Management, Wirtschaftsinformatik, Wirtschaftsrecht und Angewandtes Recht, erstmals beschlossen am 12.05.2009
Modulkategorie	<b>Modultyp:</b> Wahlpflichtmodul
	<b>Studienabschnitt:</b> Hauptstudium
ECTS	3
Verantwortliche OE	W Institut für Wirtschaftsinformatik
Modulverantwortung	Thomas Keller (kell)
Modulverantwortung Stellvertretung	Roger Seiler (seir)
Spezifische Vorkenntnisse	Ein technisches Verständnis und Interesse für obige Themen.
Beitrag des Moduls für Learning Goals des Studiengangs (durch das Modul betroffene)	§ Fachkompetenz § Methodenkompetenz § Sozialkompetenz § Selbstkompetenz
Beitrag des Moduls für Learning Objectives des Studiengangs	Fachkompetenz § Theorie- & Praxisrelevante Fachinhalte wissen & verstehen § Theorie- & Praxisrelevante Fachinhalte anwenden, analysieren und verknüpfen § Theorie- & Praxisrelevante Fachinhalte evaluieren Methodenkompetenz § Problemlösung & Kritisches Denken § Arbeitsmethoden, -techniken & -verfahren § Nutzung von Informationen § Kreativität & Innovation Sozialkompetenz § Schriftliche Kommunikation § Mündliche Kommunikation § Kooperation im Team & Umgang mit Konflikten § Interkulturalität & Perspektivenübernahme Selbstkompetenz § Selbstmanagement & Selbstreflexion § Ethische & Soziale Verantwortung § Lernen & Veränderung
Lernziele des Moduls	Die Studierenden... § sind in der Lage, Avatare zu erstellen und in Apps zu verwenden § sind in der Lage, VR/AR Anwendungen im Metaverse zu erläutern / anzuwenden § sind in der Lage, Komponenten und Elemente von social VR Anwendungen zu erläutern / anzuwenden
Inhalte des Moduls	§ Technologie-Stack für Anwendungen im Metaverse § Metaverse Anwendungen § Komponenten und Elemente von Metaverse Anwendungen § Experimente durchführen

Verknüpfung zu anderen Modulen	-		
Unterrichtsmethoden	§ Anwendungsaufgaben § Übungen § Problemorientierter Unterricht § Projektarbeit § Forschendes Lernen	<b>Eingesetzte Sozialformen:</b> § Partnerarbeit § Gruppenarbeit	
Digitale Lernressourcen	§ Lehrvideos § Übungs- und Anwendungsaufgaben (inkl. Lösungen)		
Unterrichtsgliederung	<b>Kontaktstudium</b>	<b>Begleitetes Selbststudium</b>	<b>Autonomes Selbststudium</b>
Grossklasse	-	-	
Kleinklasse	32 h	58 h	
Gruppenunterricht	-	-	
Praktikum	-	-	
Seminar	-	-	
<b>Total</b>	<b>32 h</b>	<b>58 h</b>	<b>0 h</b>
Leistungsnachweise			
<b>Modulendprüfung</b>	<b>Form</b>	<b>Dauer (Min.)</b>	<b>Gewichtung</b>
Mündliche Prüfung		20	100,00 %
<b>Hilfsmittel</b>	Erlaubte Hilfsmittel werden zu einem späteren Zeitpunkt kommuniziert.		
<b>Andere</b>	<b>Bewertung</b>	<b>Dauer (Min.)</b>	<b>Gewichtung</b>
Schriftliche Arbeit	Pass/Fail	-	-
Präsenzverpflichtung im Kontaktstudium	Zwingende Präsenzzeit: Keine Präsenztermine werden während dem Unterricht kommuniziert.		
Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch		
Pflichtliteratur	-		
Ergänzende Literatur	-		
Bemerkungen	Literatur bzw Tutorials in Videoformat werden kurzfristig vor Semesterbeginn angegeben.		