

Gültig für 2023.FS

<b>Modulbezeichnung: Mixed Reality</b>	
Modulkürzel	w.BA.XX.2MR.XX
Beschreibung des Moduls	Die Studierenden lernen in diesem Modul die theoretische Basis von Virtual and Augmented Reality kennen. Dieses Wissen können sie im Mixed Reality Lab praktisch anwenden, indem sie ein kleines Projekt mit Unity und einer HTC Vive bearbeiten.
Studiengang und Vertiefungsrichtung	Wirtschaftsinformatik
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	-
Spezifische Vorkenntnisse	Kenntnisse in Objektorientierter Programmierung Kenntnisse in einer Programmiersprache, idealerweise C#
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 Selbstkompetenz § Selbstmanagement & Selbstreflexion § Lernen & Veränderung
Lernziele des Moduls	Die Studierenden... § verstehen die grundsätzlichen Konzepte hinter Mixed Reality § können ihr Wissen an einem Projekt anwenden
Inhalte des Moduls	§ Introduction § Perception § VR Worlds § VR Inputs and Outputs § Interaction § Augmented Reality § VR/AR in Education
Verknüpfung zu anderen Modulen	Das Modul weist eine Verknüpfung zu folgendem Modul auf: w.BA.XX.2AMR.XX
Unterrichtsmethoden	§ Lehrvortrag § Lehrgespräch § Anwendungsaufgaben § Übungen § Projektarbeit
	<b>Eingesetzte Sozialformen:</b> Gruppenarbeit
Digitale Lernressourcen	§ Lehrvideos § Übungs- und Anwendungsaufgaben (inkl. Lösungen)

Unterrichtsgliederung	Kontaktstudium	Begleitetes Selbststudium	Autonomes Selbststudium
Grossklasse	32 h	58 h	
Kleinklasse	-	-	
Gruppenunterricht	-	-	
Praktikum	-	-	
Seminar	-	-	
<b>Total</b>	<b>32 h</b>	<b>58 h</b>	<b>0 h</b>
<b>Leistungsnachweise</b>			
<b>Modulendprüfung</b>	<b>Form</b>	<b>Dauer (Min.)</b>	<b>Gewichtung</b>
Mündliche Prüfung		30	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: Andere		
Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch		
Pflichtliteratur	§ Döner, R., Broll, W. & Grimm, P. (2013). Virtual und Augmented Reality (VR/AR). Heidelberg: Springer Vieweg. ISBN 978-3-642-28903-3. § Liu, D., Dede, C. & Huang, R. (2017). Virtual, augmented and mixed Realities in Education. Singapore: Springer. ISBN 978-981-10-5490-7.		
Ergänzende Literatur	-		
Bemerkungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop mit Unity Installation für Projektarbeit nötig.</li> </ul>		