

Gültig für 2024.FS

Modulbezeichnung: Use Cases für das Metaverse	
Modulkürzel	w.BA.XX.WPM-UCM.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. Der Fokus liegt nicht auf der Programmierung von solchen Anwendungen. 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. Obwohl der Fokus nicht auf der Programmierung liegt, ist ein gutes Verständnis und Interesse für Informatik erforderlich
Studiengang und Vertiefungsrichtung	Wirtschaftsinformatik - Vertiefung in Business Information Systems
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	Modultyp: Wahlpflichtmodul Studienabschnitt: Hauptstudium
ECTS	3
Verantwortliche OE	W Institut für Wirtschaftsinformatik
Modulverantwortung	Thomas Keller (kell)
Modulverantwortung Stellvertretung	-
Spezifische Vorkenntnisse	SW- und Web-Engineering
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 § Wissenschaftliche Methoden § Arbeitsmethoden, -techniken & -verfahren § Nutzung von Informationen § Kreativität & Innovation Sozialkompetenz § Schriftliche Kommunikation § Mündliche Kommunikation § Kooperation im Team & Umgang mit Konflikten § Interkulturalität & Perspektivenübernahme Selbstkompetenz § Selbstmanagement & Selbstreflexion § Lernen & Veränderung
Lernziele des Moduls	Die Studierenden... § können die Begriffe Immersion und Social-/Self-/Tele-Presence erläutern und voneinander abgrenzen. § können Avatare erstellen, personalisieren und im fbx-Format abspeichern. § können Objekte und Räume in 3D scannen und im fbx-Format abspeichern. § können in Gruppen auf Spatial.IO Avatare und Räume erstellen und publizieren. § können sich in eine Metaverse-Anwendung mit Verknüpfung zu einer Blockchain einlesen und mündlich erläutern.

Inhalte des Moduls	§ Begrifflichkeiten: Immersion, Social-/Self-/Tele-Presence § Avatarerstellung § 3d-Scanning § Social VR am Beispiel Spatial.IO § An der Schnittstelle zu Blockhain		
Verknüpfung zu anderen Modulen	-		
Unterrichtsmethoden	§ Anwendungsaufgaben § Übungen § Projektarbeit	Eingesetzte Sozialformen: § Einzelarbeit § Partnerarbeit	
Digitale Lernressourcen	§ Reader § Lehrvideos § Unterrichtsaufzeichnungen § Übungs- und Anwendungsaufgaben (inkl. Lösungen) § Fallstudien (inkl. Lösungen) § Unity-Tutorials		
Unterrichtsgliederung	Kontaktstudium	Begleitetes Selbststudium	Autonomes Selbststudium
Grossklasse	-	-	
Kleinklasse	28 h	10 h	
Gruppenunterricht	-	-	
Praktikum	-	-	
Seminar	-	-	
Total	28 h	10 h	
Leistungsnachweise			
Modulendprüfung	Form	Dauer (Min.)	Gewichtung
-	-	-	-
Hilfsmittel	-		
Andere			
	Bewertung	Dauer (Min.)	Gewichtung
Schriftliche Arbeit	Note	-	40,00 %
Schriftliche Arbeit	Note	-	30,00 %
Schriftliche Arbeit	Pass/Fail	-	-
Schriftliche Arbeit	Pass/Fail	-	-
Schriftliche Arbeit	Note	-	30,00 %
Präsenzverpflichtung im Kontaktstudium	Zwingende Präsenzzeit: Andere In der ersten Semesterwoche ist die Anwesenheit zwingend. An diesem Anlass werden weitere Präsenztermine festgelegt.		
Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch		
Pfichtliteratur	-		
Ergänzende Literatur	-		
Bemerkungen	-		