Titel	**VR & AR im Corporate Learning (OBS: „AR-Anwendungen für die HoloLens“)**						
Cluster Title PO 07	ME_3 - Advanced Graphic Interface Design						
Cluster Title PO 2012	ME2_05 Interaction & Interface Design						
Cluster Title PO 2014	ME-D_06 – Interaction & Interface Design						
Erster Kurstermin	Restplatzbelegung: 08.04.19, 11:30 Uhr – Raum F17-126 (Uselab)						
Kursdaten	Credit Points	5 credit points					
	Workload/Semester	125-150 h					
	Kursdauer/Woche **	4 SWS					
	Teilnehmerzahl nach CNW	20					
	Minimale Teilnehmerzahl	8					
	Kurszeitraum	08.04.-23.6.18					
	Der Kurs findet statt am	**Montag**					
	Kursfrequenz	wöchentlich		2-wöchentlich		Als Block	x
	Kurszeitraum**** (Block = 90 min)	Block 1 8:30	x	Block 2 10:15	x	Block 3 12:00	x
		Block 4 14:15	x	Block 5 16:00	x	Block 6 17:45	
	Unterrichtssprache			English		German	x
	Geeignet für Studierende der Studiengänge			**DM**	x	**AG**	
				IMD	x	**MP**	
				SMP		**IW (BA)**	
				OK	x	**KMI**	x
Inhalt(e):	Design	x	Informatics / Technology	x	Economy / Business	x	Culture x
Zeitraum falls Block-Kurs	08.04. 11:30 – 13:00 Uhr 13.05., 20.05. und 27.05. jeweils 9:30 – 17:00 Uhr Präsentation auf der Werkschau im Juli						
Kursvorstellung							
DozentIn Name(n)	**Thomas Hoger und weitere Expert*innen von 3spin**						
DozentIn eMail	thomas.hoger@3spin.de						
Kontakt -Prof. @ fbmd	andrea.krajewski@h-da.de						
Unterrichtsform	Vorlesung		Vorlesung + Seminar	x	Seminar		Project
Inhalt des Kurses	In diesem Kurs konzipieren und entwickeln wir Virtual- und Augmented Reality-Anwendungen im Lernumfeld. Zunächst besprechen wir, welche Hardware es gibt, wie Unternehmen bereits mit den Technologien arbeiten und wie sie sich gesellschaftlich und wirtschaftlich auswirken. Außerdem behandeln wir, wie man eine gute UX ermöglicht und worin die Unterschiede zu anderen User Interfaces liegen. Anschließend überlegt ihr euch in Teams einen sinnvollen Anwendungsfall und erstellt dafür ein Konzept. Nachdem ihr eine Einführung in die Verwendung von 3D-Modellen und in die Entwicklung mit Unity erhalten habt, setzt ihr euer Konzept mithilfe von Unity um. Die Hochschule stellt eine HoloLens und VR-Brillen bereit. 1. Termin: Vorlesung, Platzvergabe 2. Termin: 3D-, Unity- und Konzept-Workshop 3. und 4. Termin: Hackathon (ggf. auch bei 3spin) 5. Termin: Abschluss-Präsentation auf der Werkschau Gruppenarbeit und Präsenz bei <u>allen Terminen</u> ist notwendig, um eine Note zu erhalten.						
Prüfungsart	Hausarbeit		Arbeit	X	Papier		Anderes
Eignung für	X Anfängerkurs X Fortgeschrittenen-Kurs						

	Profi-Kurs
Teilnahme-bedingungen	Es sollten erste gestalterische UX und UI-Kenntnisse vorhanden sein. Achtung: HoloLens-Entwicklung erfordert einen Windows 10 Computer.
Info zum Dozenten	Thomas Hoger hat 2008 sein Studium in Media System Design an der h_da abgeschlossen und ist heute Co-Inhaber von 3spin. 3spin hat sich auf digitale Innovationen spezialisiert, ist offizieller Microsoft HoloLens Partner und entwickelt Anwendungen mit und für Unternehmen wie Lufthansa, BASF und LEGO.