



**Einsatz von VR und AR
im Rahmen der akademischen Ausbildung**

Das erwartet Sie in dieser Präsentation

01



Vorstellung

Vorstellung Campus M University (CMU)
Philosophie
Studienangebote
Methodisch-didaktisches Konzept

02



Warum VR & AR?

Gründe für den Einsatz von VR und AR in der akademischen Ausbildung an der CMU

03



Anforderungen

Anforderungen an VR- und AR-Lösungen in der akademischen Ausbildung an der CMU

04



Beispiele

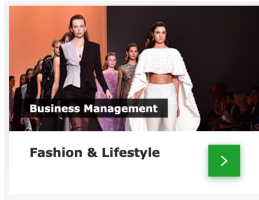
Beispiele von VR- und AR-Lösungen in der akademischen Ausbildung an der CMU

01 - Studienangebote

Studiengang „Business Management“ (Bachelor)



Business Management
Sport Business



Business Management
Fashion & Lifestyle



Business Management
Internationales Marketing



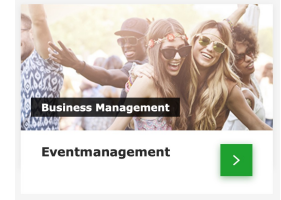
Business Management
Fußball Business



Business Management
Wirtschafts- & Werbepsychologie



Business Management
Automobil Business

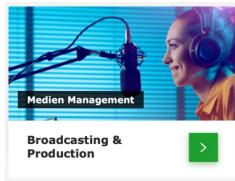


Business Management
Eventmanagement

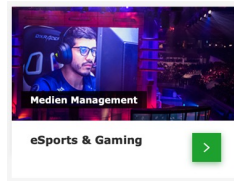
Studiengang „Medienmanagement & Digital Content“ (Bachelor) (ab WiSe 2024/25)



Medien Management
Content Creation & Influencing



Medien Management
Broadcasting & Production




Medien Management
eSports & Gaming

Studiengang „Business Management“ (Master)



Business Management M.Sc.
Sport Marketing und Management



Business Management M.Sc.
Marketing Management

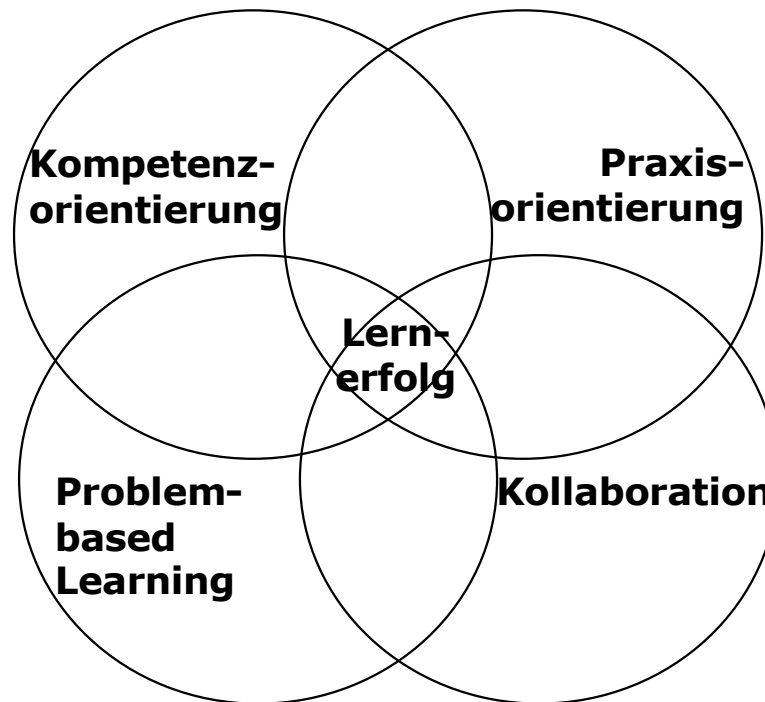


Business Management M.Sc.
Wirtschaftspsychologie

01 – Ausgewählte Kernelemente des methodisch-didaktischen Lehr-Lern-Konzepts der CMU

Fach-, Sozial-, Selbst-,
Zukunfts-, Methoden-
und Schlüssel-
kompetenzen
-> Lernfelder

Management-basierte
Fragestellungen



Exklusive
Netzwerkpartner

Kollaboratives
Arbeiten mit
entsprechenden
Plattformen

01 - Lernfelder (Beispiel Business Management)

Wissenschaft und Transfer	Lehrprojekt Unternehmen – Praktikum (12 Wochen/12 CP)		Wissenschaft, Forschung & Philosophie (6 CP)	Bachelorprojekt (12 CP)		6. Sem./ 30 ECTS	
Global Studies	Angewandtes Management – Großes Praxisprojekt (12 CP)		Global Economics & Politics	International Management	Corporate Responsibility	5. Sem./ 30 ECTS	
Special Skills	Lernfeld 1: Business Intelligence		Lernfeld 2: Market & Marketing		Lernfeld 3: Führung & Organisation		4. Sem./ 30 ECTS
	Datenvisualisierung & -auswertung	Angewandte Datenanalyse (Fallstudie/n)	Markenmanagement (Praxisprojekt)	Innovations- & Trendmanagement	Digitale Geschäftsmodelle	3. Sem./ 30 ECTS	
	Datenmanagement & -modellierung	Allgemeines Recht und spezielles Recht	Strategisches & operatives Marketing	Spezielles Marketing	HR/Personal-Management & Organisation	2. Sem./ 30 ECTS	
	Datenerhebung & -exploration		Consumer Behavior/ Konsumentenpsychologie	Marktforschung und -analyse	Spezielles Management:	Unternehmensführung	1. Sem./ 30 ECTS
Basic Skills	Business Management I (Plattform) (6 CP)	Business Management II (Plattform) (6 CP)	Scientific Skills (6 CP)	Digital Skills & Projektmanagement (6 CP)	Business English (6 CP)		

- : profilspezifisches Modul
- : Modul mit profilspezifischer Anwendung

02 – Warum VR & AR in der akademischen Ausbildung der CMU?

Didaktische Unterstützung

- VR- und AR-Lösungen als Medium zur Vermittlung von (Fach-) Wissen

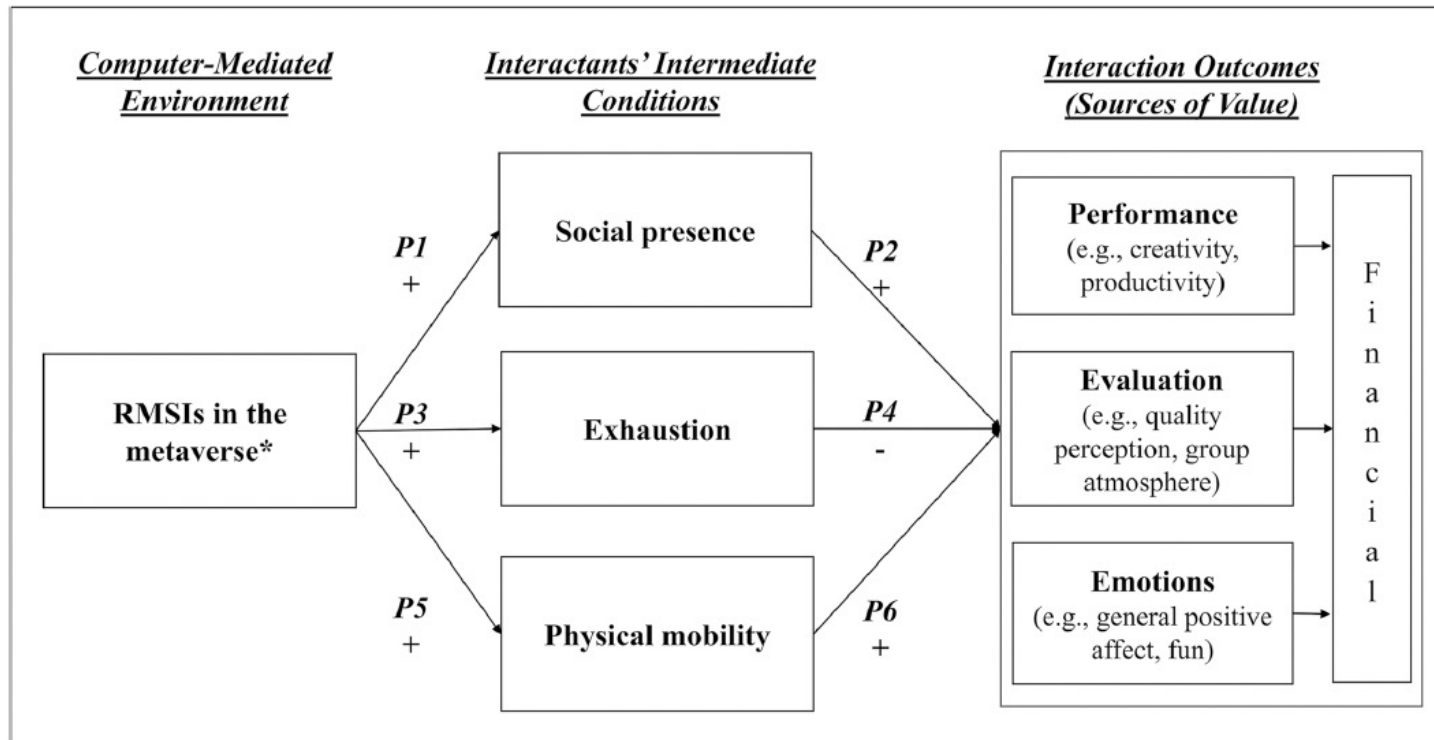
Kompetenzaufbau

- Fachkompetenz
 - Methodenkompetenz im Umgang mit Technologie
- > Zukunftskompetenzen

Kollaboration

- VR- und AR-Lösungen als Plattform zur Zusammenarbeit von Stakeholdern (Studierende, Dozierende, Kooperationspartner)

02 – Warum VR & AR in der akademischen Ausbildung der CMU?



Notes: RMSIs = Real-time multisensory social interactions. * When accessed via virtual-reality headsets, in comparison with RMSIs on the 2D internet.

Quelle: Hennig-Thurau et al. (2022): *Social interactions in the metaverse: Framework, initial evidence, and research roadmap*, Journal of the Academy of Marketing Science

03 – Anforderungen an VR- & AR-Lösungen in der akademischen Ausbildung der CMU

(1) Kosten

- Kostengünstige Lösung

(2) Usability

- Einfachheit der Nutzung/
Benutzer-
freundlichkeit

(3) Reichweite

- Verbreitung der Lösung

(4) Datensicherheit

- Sicherheit und Schutz der Daten

04 – Beispiele von VR- und AR-Lösungen an der CMU: Übersicht

Wissenschaft & Forschung:



Eventmanagement:



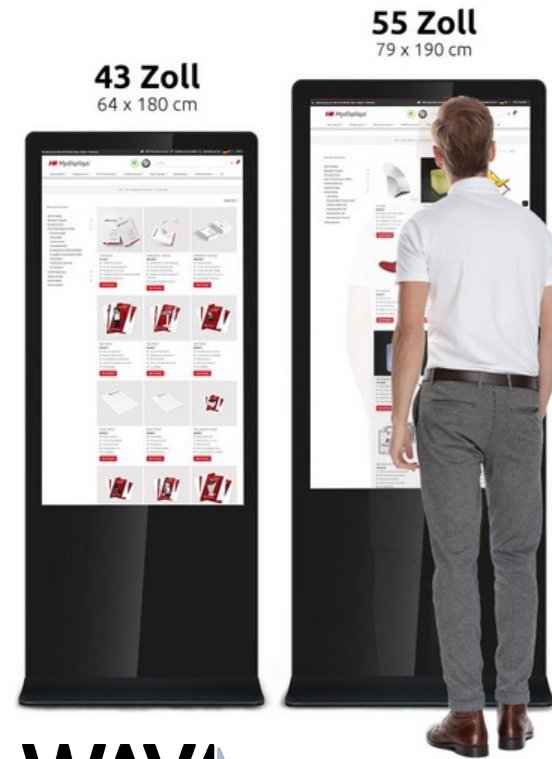
Sport-/ Fußball-Management:



04 – Beispiele von VR- und AR-Lösungen an der CMU: NürnbergMesse – Potentiale von B-to-B-Messen in MV



04 – Beispiele von VR- und AR-Lösungen an der CMU Werder Bremen: Photo Booth in Pop-Up-Fan-Stores



WAY DIGITAL SOLUTIONS