



**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

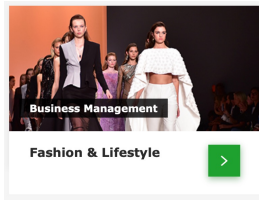
Studiengang „Business Management“ (Bachelor)



Business Management

Sport Business

>



Business Management

Fashion & Lifestyle

>



Business Management

Internationales Marketing

>



Business Management

Fußball Business

>



Business Management

Wirtschafts- & Werbepsychologie

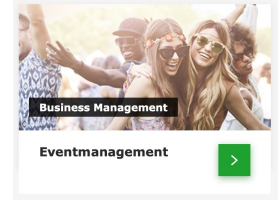
>



Business Management

Automobil Business

>



Business Management

Eventmanagement

>

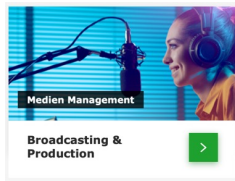
Studiengang „Medienmanagement & Digital Content“ (Bachelor) (ab WiSe 2024/25)



Medien Management

Content Creation & Influencing

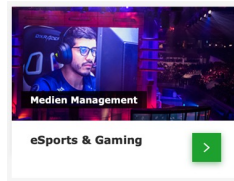
>



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.

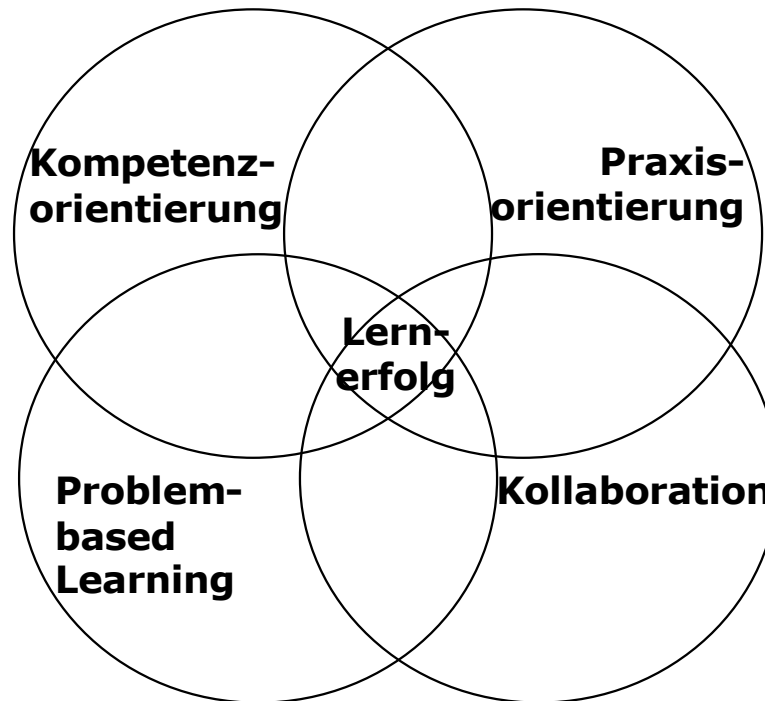
Wirtschaftspsychologie

>

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

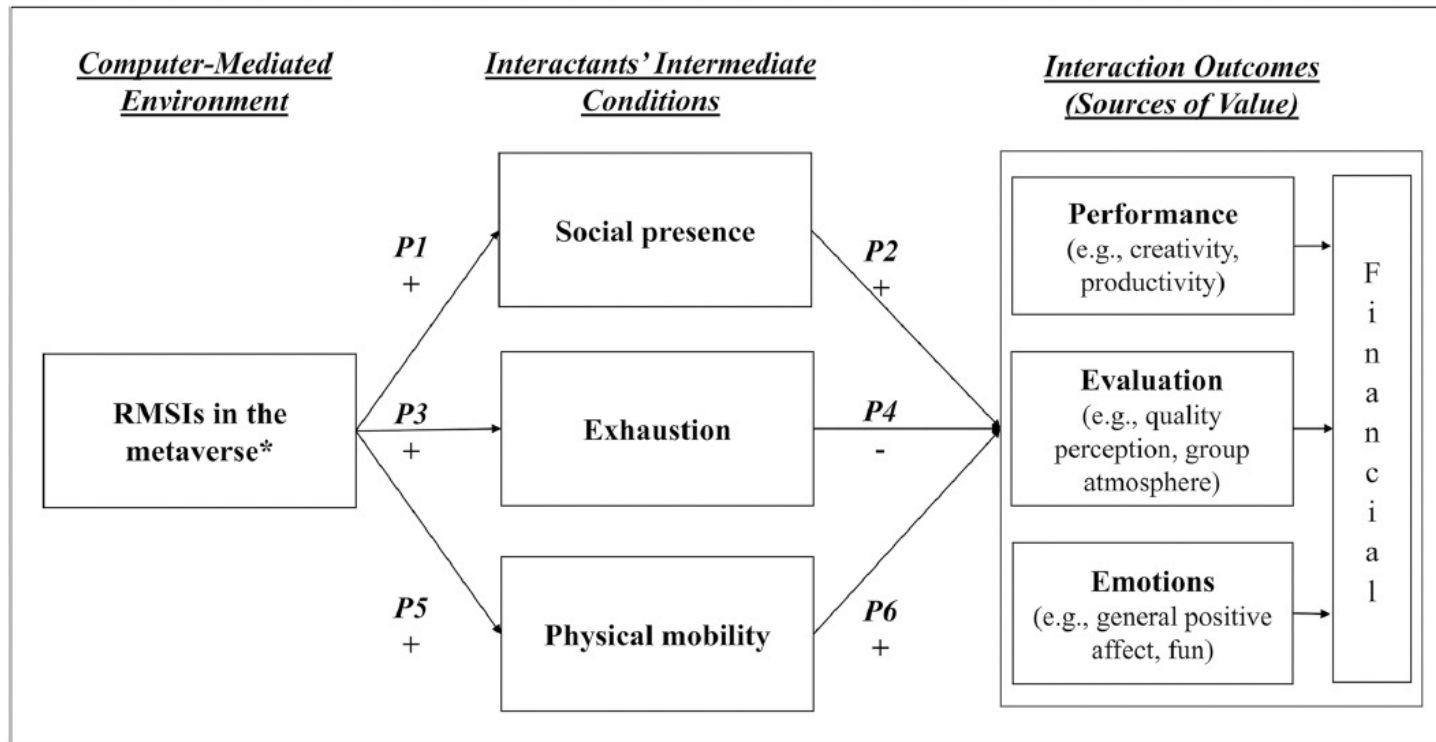
Kompetenzaufbau

- 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:



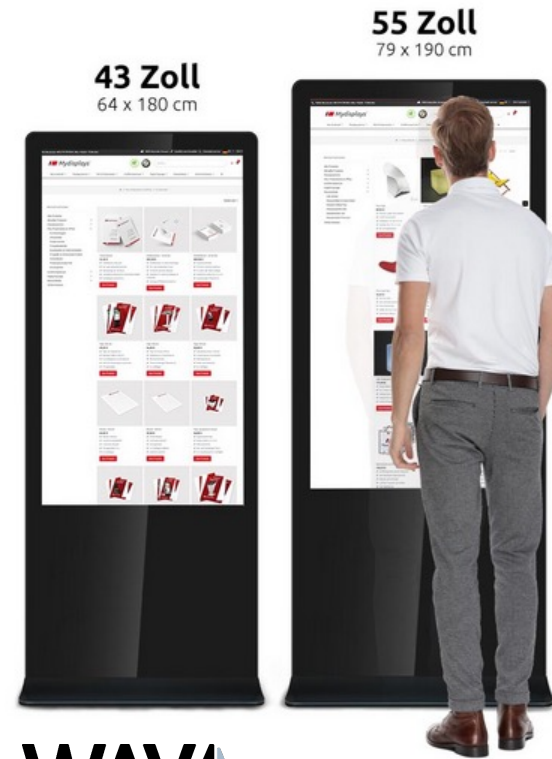
Sport-/ Fußball-Management:



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