

Universitätskurs

Virtuelle, Erweiterte und Gemischte Realität





Universitätskurs Virtuelle, Erweiterte und Gemischte Realität

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/universitatskurs/virtuelle-erweiterte-gemischte-realitat

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

In den vergangenen Jahren haben die Virtuelle, Erweiterte und Gemischte Realität in der Industrie an Bedeutung gewonnen, da sie eine zuverlässige Vorschau auf architektonische Projekte oder verschiedene Bereiche der Technik ermöglichen. Dadurch wird der Entwurf und die Umsetzung dieser Technologien schneller und effizienter, und Informatiker, die sich auf die Entwicklung dieser Technologien spezialisiert haben, sind heute immer gefragter. Angesichts dieser Situation hat TECH diesen Studiengang eingerichtet, der es den Studenten ermöglicht, ihre Kenntnisse im Bereich der Schaffung von virtuellen Umgebungen und Benutzererfahrungen im industriellen Bereich zu vertiefen, und zwar zu 100% online und von zu Hause aus.





“

In diesem Studiengang lernen Sie die effektivsten Strategien, um eine anspruchsvolle virtuelle Umgebung zu schaffen, die im industriellen Umfeld voll einsetzbar ist"

Die Virtuelle, Erweiterte und Gemischte Realität werden nach und nach in einer Vielzahl von Sektoren und Industriezweigen eingesetzt, um die Arbeit der Mitarbeiter zu erleichtern. Auf dieser Ebene ermöglicht deren Eindringen in die Arbeitswelt komplexe technische Erklärungen von Prozessen auf einfache Weise oder die völlig realistische Betrachtung von Bauelementen, um deren Zusammenfügen zu optimieren. Dies führt zu einer erheblichen Verringerung der Arbeitszeiten und möglicher menschlicher Fehler, was sich wiederum positiv auf die Produktivität des Unternehmens auswirkt. In Anbetracht der Vorteile, die sich aus dem Einsatz dieser Technologien ergeben, und der Nachfrage nach ihnen bestehen daher hervorragende Berufsaussichten für Informatiker, die sich auf die Entwicklung der entsprechenden *Software* spezialisiert haben.

Deshalb hat TECH dieses Programm konzipiert, mit dem die Studenten die wichtigsten und aktuellsten Aspekte von Virtueller, Erweiterter und Gemischter Realität vertiefen können, um ihr berufliches Wachstum in diesem Sektor zu fördern. Während des akademischen Verlaufs werden sie die verschiedenen Anwendungen beobachten, die jede dieser Technologien derzeit in unterschiedlichen Tätigkeitsbereichen und Industriezweigen hat. Ferner sollen die besten Plattformen und Strategien zur Optimierung der Schaffung virtueller Umgebungen ermittelt und eine Analyse der mittel- bis langfristigen Herausforderungen und Möglichkeiten der immersiven Technologien erstellt werden.

Da dieser Abschluss anhand einer 100%igen Online-Methode durchgeführt wird, wird der Informatiker in der Lage sein, eine vollwertige Fortbildung zu erwerben, indem er seine Zeit so einteilt, wie er es wünscht. Er wird außerdem von ausgezeichnetem Lehrmaterial profitieren, das in Form von Vorlesungen, Videos oder interaktiven Zusammenfassungen zur Verfügung steht. Das Hauptziel von TECH besteht darin, einen Lernprozess zu fördern, der auf die persönlichen Lernpräferenzen jedes einzelnen Studenten abgestimmt ist.

Dieser **Universitätskurs in Virtuelle, Erweiterte und Gemischte Realität** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Anwendung technologischer Lösungen vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Genießen Sie unterhaltsames und individuelles Lernen durch Lehrmittel wie das Erklärvideo oder die interaktive Zusammenfassung"

“

Dieser Universitätskurs verfügt über eine 100%ige Online-Methodik, die es Ihnen ermöglicht, ein effektives Lernen von zu Hause aus zu erhalten”

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachkräfte aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Experten von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Dieses Programm umfasst eine umfassende Analyse aller Anwendungen, die jede dieser Technologien heute in verschiedenen Tätigkeitsbereichen und Industriezweigen bietet”

Während des akademischen Zeitraums werden Sie in der Lage sein, die zukünftigen Möglichkeiten, die der immersive Sektor bietet, zu erkennen, um diesen mit Gelassenheit zu begegnen.



02 Ziele

Der Entwurf dieses Universitätskurses wurde unter der Prämisse durchgeführt, dem Informatiker das relevanteste und modernste Wissen über Virtuelle, Erweiterte und Gemischte Realität, angewandt im Geschäftsumfeld, zu vermitteln. Während des Studiums wird er die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen diesen Technologien im Detail analysieren oder sich mit der Konstruktion virtueller Umgebungen beschäftigen. Darüber hinaus wird das Lernen durch die folgenden allgemeinen und spezifischen Ziele unterstützt.





“

Verbessern Sie Ihr Wissen in den Bereichen der Virtuellen, Erweiterten und Gemischten Realität und erhöhen Sie Ihre Chancen, bei den besten Unternehmen in diesem Sektor einzusteigen"



Allgemeine Ziele

- Durchführen einer umfassenden Analyse des tiefgreifenden Wandels und des radikalen Paradigmenwechsels, der sich im aktuellen Prozess der globalen Digitalisierung vollzieht
- Vermitteln von fundiertem Wissen und den notwendigen technologischen Werkzeugen, um den technologischen Sprung und die aktuellen Herausforderungen in den Unternehmen zu meistern
- Beherrschen der Digitalisierung von Unternehmen und die Automatisierung ihrer Prozesse, um neue Wohlstandsfelder in Bereichen wie Kreativität, Innovation und technologische Effizienz zu schaffen
- Anführen des digitalen Wandels





Spezifische Ziele

- ◆ Erwerben von Expertenwissen über die Merkmale und Grundlagen von Virtueller, Erweiterter und Gemischter Realität
- ◆ Vertiefen der Unterschiede zwischen den einzelnen Bereichen
- ◆ Nutzen der Anwendungen jeder dieser Technologien und Entwickeln von Lösungen mit jeder von ihnen sowohl einzeln als auch integrierter Weise
- ◆ Effizientes Kombinieren all dieser Technologien, um immersive Erlebnisse zu erzeugen

“

In nur 150 Stunden gibt Ihnen TECH das nötige Rüstzeug mit auf den Weg, um sich im Bereich der Virtuellen, Erweiterten und Gemischten Realität beruflich zu entfalten"

03

Kursleitung

Um ihren Studenten Programme von höchster Qualität anbieten zu können, wird dieser TECH-Studiengang von führenden Experten im Bereich der technologischen Lösungen geleitet und unterrichtet. Diese Experten, die ihre Funktionen in mehreren hochrangigen Unternehmen bestätigt haben, sind für die Ausarbeitung der in diesem Universitätskurs verfügbaren didaktischen Ressourcen verantwortlich. Daher werden die Inhalte, die der Student erhält, eine vollständige berufliche Anwendbarkeit haben.





“

Für den Unterricht dieses Universitätskurses sind aktive Experten auf dem Gebiet der technologischen Lösungen verantwortlich, die Ihnen das Wissen vermitteln, das am besten mit den Fortschritten in diesem Sektor übereinstimmt"

Leitung



Hr. Segovia Escobar, Pablo

- Vorstandsvorsitzender des Verteidigungssektors im Unternehmen Tecnobit der Oesía-Gruppe
- Projektleiter bei Indra
- Masterstudiengang in Betriebswirtschaft von der Nationalen Universität für Fernunterricht
- Nachdiplomstudium in strategischer Managementfunktion
- Mitglied von: Spanische Vereinigung von Menschen mit hohem Intelligenzquotienten



Hr. Diezma López, Pedro

- Chief Innovation Officer und CEO von Zerintia Technologies
- Gründer des Technologieunternehmens Acuilae
- Mitglied der Kebala-Gruppe für Unternehmensgründungen und -entwicklung
- Berater für Technologieunternehmen wie Endesa, Airbus und Telefónica
- Auszeichnung für die „Beste Initiative“ 2017 für Wearables im Bereich eHealth und für die „Beste Technologielösung“ 2018 für die Sicherheit am Arbeitsplatz



“

Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet zu informieren und diese in Ihrer täglichen Praxis anzuwenden“

04

Struktur und Inhalt

Der Studienplan dieses Abschlusses besteht aus einem Modul, in dem sich die Teilnehmer mit den wichtigsten Aspekten der Virtuellen, Erweiterten und Gemischten Realität befassen, die auf die Wirtschaft und Industrie ausgerichtet sind. Die Lernmaterialien, von denen sie während der Dauer dieses Programms profitieren werden, sind in Form von Vorlesungen, Videos oder interaktiven Zusammenfassungen verfügbar. Auf diese Weise und durch eine vollständige Online-Methode erhalten sie einen Unterricht, der auf ihre akademischen und persönlichen Bedürfnisse zugeschnitten ist.





“

Der Studienplan, der von den besten Experten für technologische Lösungen entwickelt wurde, wird Ihnen eine Reihe von Kenntnissen vermitteln, die Ihre berufliche Entwicklung fördern werden"

Modul 1. Virtuelle, Erweiterte und Gemischte Realität

- 1.1. Markt und Trends
 - 1.1.1. Aktuelle Marktsituation
 - 1.1.2. Berichte und Wachstum nach verschiedenen Branchen
- 1.2. Unterschiede zwischen Virtueller, Erweiterter und Gemischter Realität
 - 1.2.1. Unterschiede zwischen immersiven Realitäten
 - 1.2.2. Arten von immersiver Realität
- 1.3. Virtuelle Realität. Fälle und Anwendungen
 - 1.3.1. Ursprung und Grundlagen der Virtuellen Realität
 - 1.3.2. Fallbeispiele für verschiedene Sektoren und Branchen
- 1.4. Erweiterte Realität. Fälle und Anwendungen
 - 1.4.1. Ursprung und Grundlagen von Erweiterter Realität
 - 1.4.2. Fallbeispiele für verschiedene Sektoren und Branchen
- 1.5. Gemischte und holografische Realität
 - 1.5.1. Ursprung, Geschichte und Grundlagen von Gemischter und holografischer Realität
 - 1.5.2. Fallbeispiele für verschiedene Sektoren und Branchen
- 1.6. 360°-Fotografie und -Video
 - 1.6.1. Typologie der Kameras
 - 1.6.2. Verwendungszwecke von 360°-Bildern
 - 1.6.3. Erstellen eines virtuellen 360°-Raums
- 1.7. Virtuelle Welten schaffen
 - 1.7.1. Plattformen für die Erstellung virtueller Umgebungen
 - 1.7.2. Strategien zur Schaffung von virtuellen Umgebungen
- 1.8. Benutzererfahrung (UX)
 - 1.8.1. Komponenten der Benutzererfahrung
 - 1.8.2. Tools für die Erstellung von Benutzererlebnissen
- 1.9. Geräte und Brillen für immersive Technologien
 - 1.9.1. Typologie der auf dem Markt befindlichen Geräte
 - 1.9.2. Brillen und *Wearables*: Funktionsweise, Modelle und Verwendung
 - 1.9.3. Anwendungen und Entwicklung intelligenter Brillen
- 1.10. Die Zukunft der immersiven Technologien
 - 1.10.1. Trends und Entwicklungen
 - 1.10.2. Herausforderungen und Chancen





“

*Schreiben Sie sich jetzt für diesen
Universitätskurs ein, um in den Genuss von
Inhalten zu kommen, die in einer Vielzahl von
Multimedia- und Textformaten verfügbar sind
und Ihren Lernprozess optimieren werden”*

05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**. Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt”



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein* **”**

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode.

Während des gesamten Kurses werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.





In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.

Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



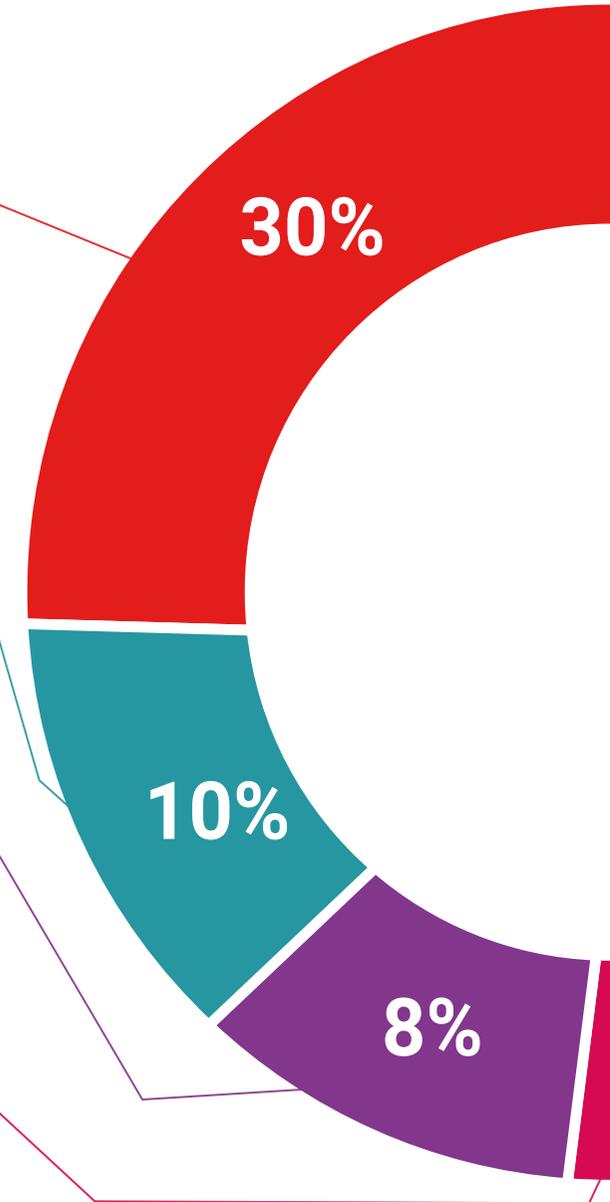
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Virtuelle, Erweiterte und Gemischte Realität garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätskurs in Virtuelle, Erweiterte und Gemischte Realität** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Virtuelle, Erweiterte und Gemischte Realität**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Virtuelle, Erweiterte
und Gemischte Realität

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Virtuelle, Erweiterte und Gemischte Realität

