

Modulbezeichnung:	Immersive 3D Welten	
ggf. Modulniveau	Bachelor	
ggf. Kürzel	IMW	
ggf. Lehrveranstaltungen		
Studiensemester	Ab 5. Sem.	
Modulverantwortliche(r):	Prof. Dr.-Ing. D. Wloka und Mitarbeiter	
Sprache	Deutsch	
Zuordnung zum Curriculum:	Technische Informatik Anwendungsgebiet Computergraphik	
Lehrform / SWS:	4 SWS: 2 SWS Vorlesung, 2 SWS Übung	
Arbeitsaufwand:	180 h: 60 Stunden Präsenzzeit 120 Stunden Eigenstudium	
Kreditpunkte:	6 CP	
Voraussetzungen nach PO:		
Empfohlene Voraussetzungen:	C + +, Graphische Simulation oder Computergraphik	
Lernziele / Kompetenzen:	<p>Der die Lernende kann:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gängige VR-Systeme (Software & Hardware) erklären - Unity 3D für VR-Systeme anwenden - State of the art-Entwicklungen zuordnen - Mensch-Computer Interaktionen vergleichen - Erstellung von 3D Welten beschreiben 	
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> - Grundkonzepte 3D / Stereo - VR-Hardware - VR-Eingabesysteme - Anwendungsgebiete - VR-Programmierung mit Unity 	
Studien-/Prüfungsleistungen:	<p>Studienleistung: Theoretische Fragen, praktische Aufgaben Prüfungsleistung: Hausarbeit (ca. 15-20 Seiten exklusive Pflichtenheft & Bilder)</p>	
Medienformen:	Multimedia-Präsentationen, Übungen mittels E-Learning (moodle), elektronische Kommunikationsplattform (moodle)	
Literatur:	Skript, Bücher werden in Vorlesung bekannt gegeben, Internetquellen, Programmierutorials	