

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.techtute.com/de/kunstliche-intelligenz/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

Virtuelle, erweiterte und gemischte Realität verändern die physische und visuelle Umgebung der Bevölkerung vollständig. Mithilfe dieser Technologien können Unternehmen ihre Produkte oder Dienstleistungen auf eine immersive Weise präsentieren. Auf diese Weise schaffen die Unternehmen unterhaltsame Erlebnisse, die es den Kunden ermöglichen, die Vorteile der Waren zu erkunden. So nutzen beispielsweise einige Immobilienunternehmen diese Tools, um den Nutzern virtuelle Rundgänge durch ihre Häuser anzubieten. Auf diese Weise führen die Unternehmen kreative Marketingkampagnen durch und heben sich gleichzeitig von ihren Hauptkonkurrenten ab. In diesem Rahmen bietet TECH ein Online-Hochschulprogramm an, das sich an Fachleute richtet, die ihre Praxis mit den innovativsten Strategien für die Schaffung virtueller Umgebungen bereichern möchten.





“

*Mit diesem 100%igen Online-
Universitätskurs werden Sie
Benutzererfahrungen auf der Grundlage
ihrer Präferenzen entwerfen, um ihre
besonderen Bedürfnisse zu erfüllen"*

Ein Bericht einer renommierten internationalen Beratungsfirma sagt voraus, dass der Markt für virtuelle Realität im nächsten Jahr etwa 1,25 Milliarden Dollar erreichen wird. In diesem Dokument wird auch vorhergesagt, dass die durchschnittliche jährliche Wachstumsrate des Marktes für erweiterte Realität auf 24,2% steigen wird. Dies eröffnet eine Vielzahl von Beschäftigungsmöglichkeiten für Experten. Um diese optimal nutzen zu können, müssen sie sich jedoch tiefer in diese immersive Technologie einarbeiten und die fortschrittlichsten Strategien in diesem Bereich in ihre üblichen Verfahren integrieren, um ihren Kunden äußerst kreative Lösungen anbieten zu können.

TECH ist sich dieser Realität bewusst und hat einen Universitätskurs in Virtuelle, Erweiterte und Gemischte Realität eingeführt. Der Lehrplan, der von Experten für künstliche Intelligenz entwickelt wurde, analysiert sowohl den Ursprung als auch die Grundlagen dieser Technologien. Dies wird es den Studenten ermöglichen, eine globale Vision ihrer Funktionsweise zu entwickeln, die sie in die Lage versetzen wird, diese Tools in verschiedenen Sektoren und Branchen einzusetzen. Gleichzeitig befasst sich der Lehrplan mit der Verwaltung von Plattformen für die Schaffung von virtuellen Umgebungen. Auf diese Weise werden Fachleute virtuelle Erfahrungen für verschiedene Zwecke entwickeln, von Spielen bis hin zu Bildung oder beruflicher Zusammenarbeit. Ebenso werden die Lehrmaterialien auf verschiedene technologische Geräte eingehen, die immersive Erfahrungen ermöglichen, wie z. B. *Smart Glasses* und *Wearables*.

Darüber hinaus wird der Studiengang zu 100% online durchgeführt, so dass die Studenten das Programm bequem absolvieren können. Für die Analyse der Inhalte benötigen sie nur ein elektronisches Gerät mit Internetzugang, da die Zeitpläne und die Bewertungen individuell geplant werden können. Außerdem wird der Lehrplan durch das innovative *Relearning*-Lehrsystem unterstützt, das auf Wiederholung setzt, um die Beherrschung der verschiedenen Aspekte zu gewährleisten. Zusätzlich haben die Studenten auf dem virtuellen Campus Zugang zu einer Bibliothek voller multimedialer Ressourcen in verschiedenen Formaten, um ein dynamisches Lernen zu ermöglichen.

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 digitale Transformation und Industrie 4.0 vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden innovative Projekte in einer Vielzahl von Bereichen entwickeln, die von der Medizin über die Unterhaltung bis hin zur Architektur reichen"

“

Möchten Sie Ihre Kunden überraschen, indem Sie virtuelle 360-Grad-Räume schaffen? Mit dieser Fortbildung können Sie dies in nur 6 Wochen erreichen"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten 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.

Sie werden die Nutzung von Wearables beherrschen, um die Produktivität und Effizienz von tragbaren Geräten wie Smartwatches zu verbessern.

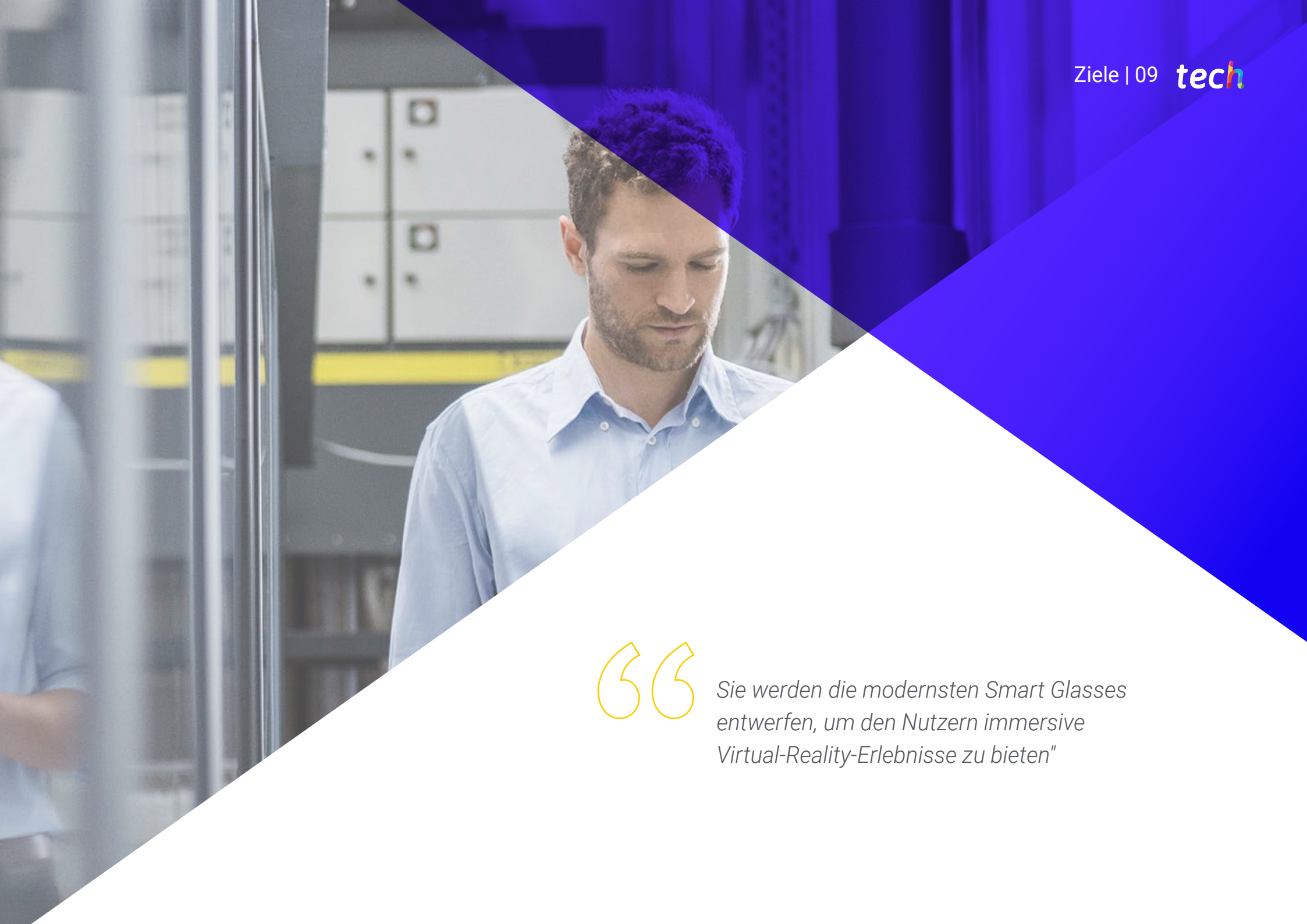
Dank des von TECH entwickelten Relearning-Systems festigen Sie Ihr Wissen auf schnelle, natürliche und präzise Weise.



02 Ziele

Durch 150 Unterrichtsstunden werden die Studenten ein hohes Maß an Verständnis für virtuelle, erweiterte und gemischte Realität erlangen. Sie werden diese aufkommenden Technologien in ihre tägliche Praxis einbeziehen, um hoch innovative Projekte zu entwickeln. In diesem Sinne werden sie die Prinzipien des nutzerzentrierten Designs beherrschen, um zugängliche und immersive Erfahrungen zu schaffen. Auf diese Weise werden die Fachleute hochqualifiziert sein, um virtuelle Welten mit Ressourcen wie Bildern oder 360-Grad-Videos zu schaffen. Gleichzeitig werden sie sich der Zukunft dieser Technologien bewusst sein, um die Jobchancen zu nutzen, die diese boomende Branche bietet.





“

Sie werden die modernsten Smart Glasses entwerfen, um den Nutzern immersive Virtual-Reality-Erlebnisse zu bieten"



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 Verfahren zur Digitalisierung von Unternehmen und zur Automatisierung ihrer Prozesse, um neue Bereiche des Wohlstands 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 *Virtual Reality*, *Augmented Reality* und *Mixed Reality* sowie deren Unterschiede
- Nutzen der Anwendungen jeder dieser Technologien und Entwickeln von Lösungen mit jeder von ihnen sowohl einzeln als auch integrierter Weise, um immersive Erlebnisse zu definieren



Frischen Sie Ihr Wissen über die holografische Realität durch innovative Multimedia-Inhalte auf, einschließlich interaktiver Zusammenfassungen und realer Fallstudien"

03

Kursleitung

Für die Gestaltung und Durchführung dieses Universitätskurses hat TECH die Dienste eines erstklassigen Lehrkörpers in Anspruch genommen. Diese Fachleute verfügen über eine solide akademische Ausbildung auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz und gleichzeitig über umfangreiche Berufserfahrung in renommierten Einrichtungen. Auf diese Weise haben sie mehrere Lösungen angeboten, die auf neuen Technologien wie der virtuellen, erweiterten und gemischten Realität basieren. Dadurch können die Studenten eine bereichernde Bildungserfahrung machen, die ihre Beschäftigungsfähigkeit sowohl kurz- als auch langfristig verbessert.



“

Der Lehrkörper dieses Universitätsabschlusses kann auf eine lange Erfahrung in der Forschung und professionellen Anwendung von künstlicher Intelligenz zurückblicken"

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
- Aufbaustudiengang in Strategische 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

Dieser Universitätskurs vermittelt den Studenten die innovativsten Kenntnisse über virtuelle, erweiterte und gemischte Realität. Der Lehrplan wird Fachleute in die aktuelle Marktsituation eintauchen lassen, so dass sie die vielfältigen Möglichkeiten, die dieser technologische Bereich bietet, nutzen können. Gleichzeitig wird sich der Lehrplan mit der Erstellung von 360-Grad-Bildern befassen, die es den Absolventen ermöglichen, virtuelle Räume zu schaffen, um immersive Erfahrungen zu bieten. In diesem Sinne werden die Materialien die Verwendung von Geräten wie *Smart Glasses* oder *Wearables* betonen. Darüber hinaus wird die Fortbildung Trends und Möglichkeiten in dieser Disziplin erkunden.

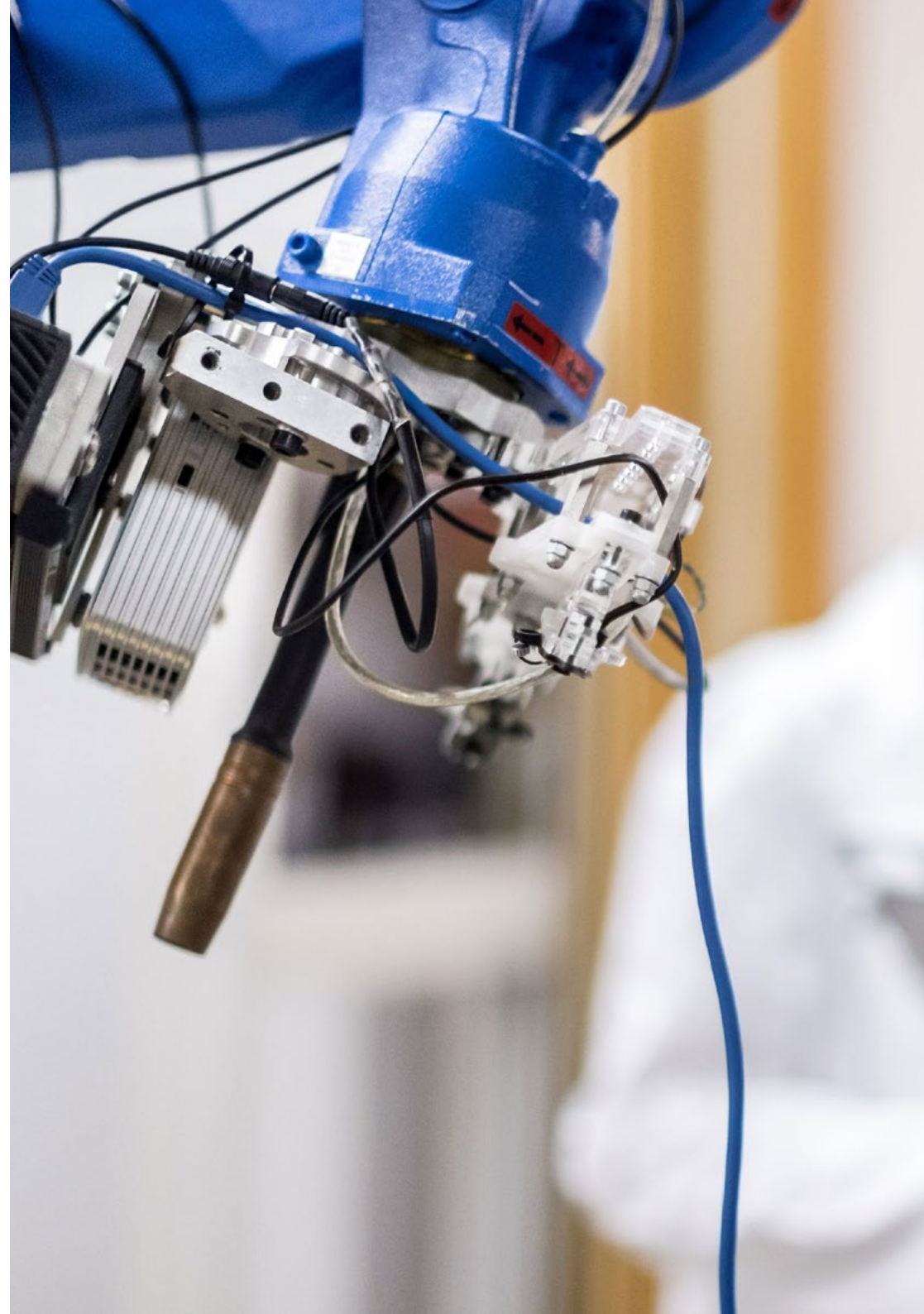


“

Ein kompletter Lehrplan, der alle Kenntnisse enthält, die Sie benötigen, um als Ingenieur für virtuelle, erweiterte und gemischte Realität auf höchstem Niveau zu arbeiten"

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. *Virtual Reality*. Fälle und Anwendungen
 - 1.3.1. Ursprung und Grundlagen der virtuellen Realität
 - 1.3.2. Fallbeispiele für verschiedene Sektoren und Branchen
- 1.4. *Augmented Reality*. Fälle und Anwendungen
 - 1.4.1. Ursprung und Grundlagen von *Augmented Reality*
 - 1.4.2. Fallbeispiele für verschiedene Sektoren und Branchen
- 1.5. Gemischte und holografische Realität
 - 1.5.1. Ursprung, Geschichte und Grundlagen von *Mixed Reality* 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-Grad-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 für das Benutzererlebnis
 - 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





“

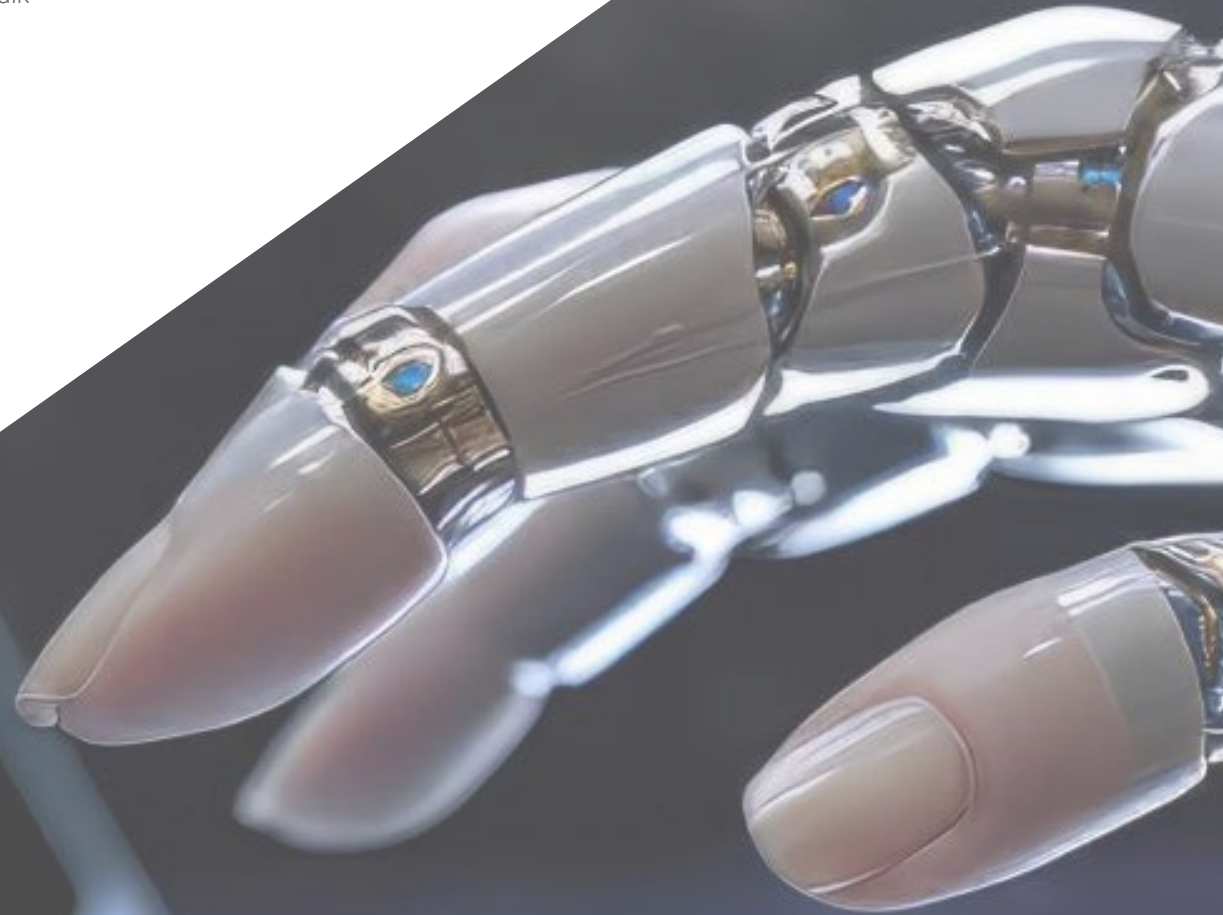
TECH bietet Ihnen einen hochwertigen und flexiblen Universitätsabschluss an. Studieren Sie bequem von Ihrem bevorzugten elektronischen Gerät aus!"

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 Technologischen 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 instituten
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