

Future Skill Nuggets@skills.BW

# Grundlagen XR & Metaverse

Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR, oder beides zusammengefasst als „XR“) besitzen das Potenzial, enorme Steigerungen der Wertschöpfung zu erzielen, etwa durch virtuelle Prototypen, virtuelle Schulungsumgebungen, Assistenzanwendungen, Vertriebskonfiguratoren oder über die verteilte Kollaboration in zukünftigen Metaverse-Umgebungen. Dieser Kurs zeigt, welche Schritte für eine erfolgreiche Umsetzung von XR in die betriebliche Praxis erforderlich sind. Ausgehend von Einsatzszenarien werden technische Optionen diskutiert, weiterhin kaufmännische, organisatorische, personelle und operative Aspekte dieser Technologieeinführung.

- Grundsätzliche Einsatzmöglichkeiten von VR und AR in Produktentwicklung, Produktionsplanung, Marketing, Training, Assistenz (Service, Qualität), Kollaboration (Praxisbeispiele)
- Grundsätzliche Systemlandschaft
  - Diskussion Vor- und Nachteile verschiedener Hardware Konfigurationen
  - Grundsätze zur Auswahl
  - Software-Optionen
  - Zukunftssicherheit / Zukunftsfähigkeit / Ausbau / Anschlussfähigkeit
- Datenversorgungs-Pipeline
  - 3D-Modellrepräsentationen CAD versus VR
  - Konvertierung und Lösungen
- Organisation
  - XR-Qualifikation
  - Kosten-Nutzen
  - Prozess-Reorganisation; PEP-Re-Design
  - Projektmanagement und Operatives
- Trends
  - Metaverse
  - Hardware-Technik, Infrastruktur
- Optional: Hands-On-Exkursion beim VDC Fellbach

## Prof. Dr. Christoph Runde

ist Geschäftsführer des Virtual Dimension Center (VDC) in Fellbach und Lehrbeauftragter für „Virtual Reality“ an der Hochschule Heilbronn.



### Zeitungfang:

ca. 8 Unterrichtsstunden

[www.future-skill-nuggets.de](http://www.future-skill-nuggets.de)