

17.2.2026

Author

JANSSEN, Daniela

Title

Education 4.0 : Lehren und Lernen in Mixed Reality / Daniela Janssen ...

Publication year

2019

Source/Footnote

In: Handbuch Innovative Lehre / Simone Kauffeld ; Julius Othmer (Hrsg.). - Wiesbaden : Springer, 2019. - S. 453 - 463

Inventory number

48453

Keywords

Lehre ; Studentenschaft : Studienverhalten ; Hochschulen : Aachen TH : Studentenschaft, Studium

Abstract

Mixed Reality beschreibt die Verwendung virtueller Umgebungen kombiniert mit immersiver Hardware wie einem Head-Mounted Display (HMD). Technologien wie HMDs werden zunehmend in der Hochschullehre eingesetzt. Die Erforschung neuer Technologien ist vor dem Einsatz im Lehr- und Lernprozess unabdinglich, um die psychologischen und körperlichen Auswirkungen solcher Technologien und vor diesem Hintergrund die Auswirkungen auf die Leistungen der Studierenden zu untersuchen. Derzeit finden vielerorts in der hochschuldidaktischen Lehr- und Lernforschung Untersuchungen hinsichtlich der Einflüsse und Wirkungen von Mixed Reality auf die Lernenden statt. In diesem Kapitel werden die konkrete Umsetzung zweier Mixed-Reality-Szenarien in einer Lehrveranstaltung der Rheinisch-Westfälischen Technischen Hochschule (RWTH) Aachen im Themenfeld Industrie 4.0 und Problemlöseverhalten und ihre Evaluation dargestellt. (HRK / Abstract übernommen)

Signature

17.2.2026

O 11 HAND