

25.5.2026

**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**

25.5.2026

O 11 HAND