

Workshop

BUSINESS VIRTUAL REALITY

Lernen Sie von VR-Experten, wie Sie VR wirklich sinnvoll nutzen.



IHRE FRAGEN:

- Sie möchten mögliche Einsatzbereiche für VR Business-Anwendungen für Ihr Unternehmen kennenlernen?
- Sie möchten den Unterschied zwischen Virtual Reality und Augmented Reality verstehen, die individuellen Stärken und optimalen Einsatzbereiche kennenlernen und VR/AR auch selbst einmal ausprobieren?

INHALTE:

In diesem Workshop lernen Sie hands-on die Grundlagen von VR und entdecken die Einsatzmöglichkeiten in Ihrem Unternehmen. Sie bekommen einen Einblick in die Entwicklung und können unterschiedliche Use Cases ausprobieren. An diesem Workshoptag lernen Sie:

- **Überblick VR, AR, MR:** Unterschiede und Gemeinsamkeiten, geeignete Einsatzfelder, Marktentwicklung, Stand der Technik, Ausblick der Technik
- **Einführung VR:** Vorstellung der verschiedenen VR-Systeme und deren Einsatzbereiche, Beispiel: Durchlauf / Entwicklung einer VR-Anwendung, Worauf muss man achten.
- **Praxisbeispiele:** Vorstellung verschiedener Use-Cases, Ausprobieren, Best / Worst Practices

Zur Entwicklung der eigenen VR-Anwendung muss ein Laptop, auf dem die Unreal Engine (kostenlos) installiert werden kann, mitgebracht werden.

ZIELGRUPPE:

Entscheidungsträger aus den Bereichen Mitarbeiter-Training, Produktentwicklung, Wartung und Sicherheit, Marketing, Nachwuchsförderung, Ausbildung, HR

ÜBERSICHT:

Termine: Auf Anfrage

Dauer: ganztägig

Preis je Workshop:
3.500,- €

(Max. 20 Teilnehmer – Höhere Teilnehmerzahlen auf Anfrage möglich)

Veranstaltungsort:

Rheinische Fachhochschule Köln

Standort Neuss

Markt 11-15

41460 Neuss

Oder auch als

**Inhouse-
Workshop!**



Ihr VR-Experte

Lukas Kuhlendahl

B. Sc. Game Design

Unser zielgruppengerechter Workshop, der Sie bei der Digitalisierung unterstützt.

In Kooperation mit:

- ✓ Sie profitieren von unseren Erfahrungen und Forschungsergebnissen.



DIE WELTENWEBEREI

VIRTUAL REALITY MIT MEHRWERT



Draw my Business
Institut für Digitalisierung & Digital Storytelling