

<b>Projekttitel</b> (ggf. Arbeitstitel)	Virtual Reality, Augmented Reality or Reality Wohin geht die Lehre in der Zukunft?		
<b>Kurzbeschreibung</b>	In der Lehre zur Chemie spielt dreidimensionales Sehen eine große Rolle. So werden z. B. Molekülmodelle dargestellt, die zweidimensional oft schwer zu begreifen sind. Inzwischen lassen sich bereits mit Smartphones solche Modelle im dreidimensionalen Raum entweder in der Virtual oder in der Augmented Reality abbilden. Die entsprechenden Möglichkeiten die sich daraus ergeben werden bislang nur wenig genutzt. Im Rahmen des Projekts soll dies intensiver in den Vorlesungsalltag eingebaut werden. Einige wenige Beispiele gibt es bereits für ein solches Vorgehen. Dies ermöglicht nicht nur die dreidimensionale Betrachtung solcher Objekte sondern auch den Umgang damit. Insgesamt ist dies nicht nur interessant für die Chemie sondern auch für die anderen Fachdisziplinen. Erwähnt seien hier z. B. Museen die in eine Virtual Reality Umgebung übertragen wurden. Exkursionen sind damit durchaus auch einmal aus einem Hörsaal heraus möglich. Die Studierenden sollen so mehr für das Lernen begeistert werden.		
<b>Welche/wie viele Personen sind an dem Projekt direkt beteiligt?</b>	Ca. 5 Personen/aus dem Bereich der Fachwissenschaft, der Fachdidaktik, dem Zentrum für Lehrerbildung und dem Hochschulrechenzentrum	<b>Auf welche/wie viele Personen wirkt das Projekt?</b>	Lehrende, die sich für den Einsatz moderner Techniken im Unterricht interessieren
<b>Kooperationspartner</b> (ggf.)	Aktuell sind noch keine Kooperationen geplant; evtl. Partner aus der Industrie, die solche Systeme bereits nutzen; Gamer; Entwickler von virtuellen Laborumgebungen.		
<b>Zielsetzung</b>	Modernisierung der Lehre durch Verschmelzung von Virtual Reality/Augmented Reality mit der realen Welt und die Umsetzung in Vorlesungen und Laborpraktika. Ziel ist dabei definitiv nicht der Ersatz von realen Veranstaltungen z. B. der Praktika.		
<b>Zeithorizont (aktuelle Projektphase und Planungszeitraum)</b>	Planungszeitraum Sommersemester 2019, Beginn des Projekts zum Wintersemester 2019/2020, Laufzeit ca. 2 Jahre.		
<b>3 Keywords zum Projekt</b>	Digitale Lernwelten, Augmented Reality, Virtuelle Laborumgebungen.		