

Bauhaus-Uni Weimar: Erstsemester starten mit VR-Brille in die Zukunft!

Die Bauhaus-Universität Weimar stattet ab Wintersemester 2025/26 Informatik-Erstsemester mit Meta Quest 3 VR-Brillen aus, um immersive Technologien im Studium zu fördern.



Weimar, Deutschland - Der Winter an der Bauhaus-Universität Weimar bringt nicht nur kalte Temperaturen mit sich, sondern auch eine spannende Neuerung für die Erstsemester des Informatik-Bachelors: Ab dem kommenden Wintersemester 2025/26 erhält jeder neue Student eine eigene **Meta Quest 3**. Diese Initiative, die unter dem Titel **VR Ready for You** steht, zielt darauf ab, den Zugang zu immersiven Technologien zu erleichtern und deren Integration in die Studienpraxis zu fördern.

Prof. Dr. Bernd Fröhlich hebt hervor, dass Virtual Reality (VR) im Studium mittlerweile eine gelebte Realität darstellt. Wir

möchten unseren Studierenden ab dem ersten Tag den Zugang zu modernster Technologie ermöglichen – sowohl in unseren Laboren als auch bequem von zu Hause aus – so Fröhlich.

Die Meta Quest 3 ist mehr als nur ein technisches Spielzeug. Sie ist eine leistungsstarke und autarke VR-Brille, die durch ihren Qualcomm XR2-Gen2-Chip beeindruckt. Zudem ermöglicht sie dank der Passthrough-Kameras mit Tiefensensoren sogar Mixed Reality-Erlebnisse. Für einen Preis von 550 Euro wird die VR-Brille zur neuen Norm in den Lehrveranstaltungen, bei Gruppenarbeiten und individuellen Projekten.

Neues Lernformat im Informatik-Studium

Es ist kein Geheimnis, dass Laptops und Tablets an Universitäten mittlerweile zum Alltag gehören. Doch VR-Brillen gewinnen zunehmend an Bedeutung, wie auch in einem Artikel von **Training VR** zu lesen ist. Virtual Reality ermöglicht praxisorientiertes und immersives Lernen und ist ein Werkzeug, das die Studierenden aktiv in den Lernprozess einbindet. Mit der Ausstattung der Informatikstudierenden mit VR-Brillen erhofft sich die Universität eine Förderung der Eigeninitiative sowie der Kreativität.

Das Curriculum des Informatikstudiengangs kombiniert nicht nur die klassische Informatiklehre mit Schwerpunkten wie Künstlicher Intelligenz und IT-Sicherheit, sondern eröffnet auch neue Formen des Lernens und Forschens. Die Studierenden entwickeln in kleinen Teams praxisorientierte Projekte, darunter auch VR-Spiele mit KI-gesteuerten Avataren. Die Hochschule möchte damit die Rolle immersiver Technologien in der Lehre sichtbar machen und Chancen für kreative Anwendungen schaffen.

Ein VR-Club zum Ausprobieren und Entwickeln

In Vorbereitung auf diese aufregende Zeit wird ein VR-Club ins

Leben gerufen, in dem die Studierenden grundlegende Kenntnisse über Extended-Reality-Systeme erwerben und eigene Projekte betreuen können. So wird der Transfer von Theorie in die Praxis gefördert und den Studierenden ermöglicht, komplexe Systeme selbstständig zu entwerfen und zu evaluieren.

Die Einbindung moderner Technologien in die Lehre ist nicht nur zeitgemäß, sondern auch ein Schritt in die Zukunft. Innovative Lehrmethoden, die auf VR basieren, setzen neue Standards in der Bildung und machen Universitäten attraktiver für nachhaltig interessierte Studierende. Die Möglichkeit, VR-Brillen zu nutzen, ermöglicht nicht nur das Aufbauen innovativer Projekte, sondern auch praxisnahe Übungen in realitätsnahen Szenarien.

Interessierte können sich ab sofort für das Wintersemester 2025/26 bewerben und Teil dieser zukunftsorientierten Bildungsinitiative werden, die weit über den klassischen Unterricht hinausgeht. Die Forschungen und Lehrmethoden, die durch die neuen Technologien unterstützt werden, stammen aus einem Umfeld, in dem die Studierenden die Möglichkeit haben, selbstständig zu probieren und die Technologie zu ihrer eigenen Vorteil zu nutzen. Egal ob in der Freizeit oder im Studium VR ist auf dem besten Weg, ein unverzichtbares Werkzeug für die nächste Generation von Informatikern zu werden.

Details	
Ort	Weimar, Deutschland
Quellen	• www.heise.de • www.uni-weimar.de • www.training-vr.de

Besuchen Sie uns auf: n-ag.net