Webgalaxie

HSB AKADEMIE
Weiterbildung & Fernstudium



KURSINHALTE

E-LEARNING WEITERBILDUNG MIT IHK-ZERTIFIKAT

AR/VR CREATOR (IHK)

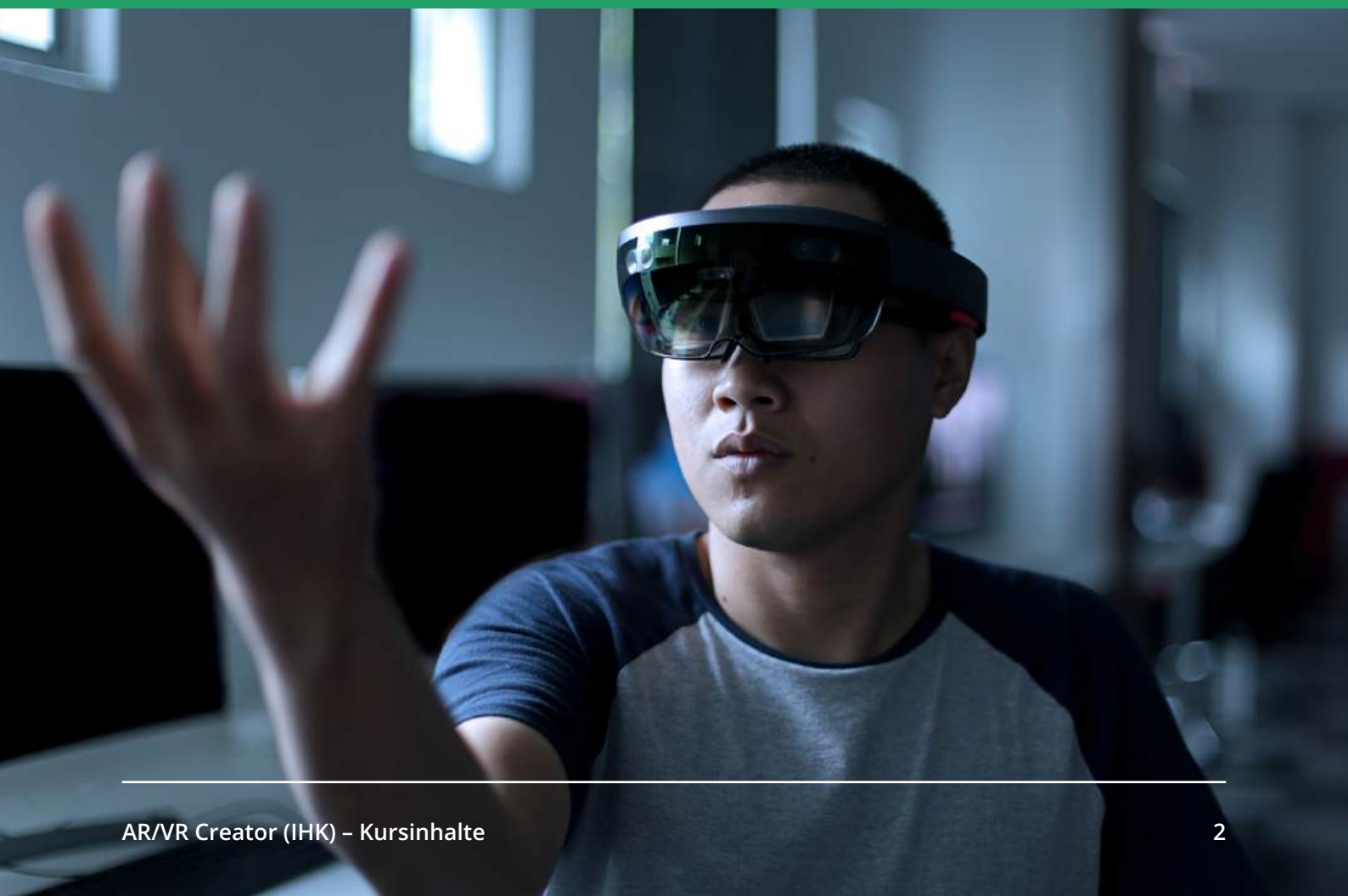
VON METAVERSE UND LIVING PRODUCTS BIS TRACKING UND UNITY

Wie Sie Augmented und Virtual Reality Anwendungen gestalten und die neue Form der Medien für Unternehmenszwecke nutzen.

AUGMENTED UND VIRTUAL REALITY IST DAS THEMA DES MARKETINGS

Die Welt des Marketings ist im Wandel. In Zeiten von Web 4.0, dem Internet of Things, Big Data und Künstlicher Intelligenz braucht es innovative Ideen und Konzepte, um in der Informationsflut, die täglich auf den einzelnen Nutzer einwirkt, herauszustechen und am Markt bestehen zu bleiben. Einen entscheidenden Wettbewerbsvorteil bietet die Technologie rund um Augmented und Virtual Reality. Steckte das Thema noch vor wenigen Jahren in den Kinderschuhen und wurde nahezu ausschließlich von begeisterten Tech-Fans, experemtierfreudigen Spiele-Enthusiasten und mutigen Werbetreibenden genutzt, setzen heute immer mehr Unternehmen AR/VR strategisch für Werbezwecke ein und integrieren die Technologie in ihren Marketing-Mix. Augmented und Virtual Reality ist keine Frage mehr von Euphorie und Goldgräberstimmung, sondern ein auf dem Massenmarkt angekommenes Mittel des Storytellings, das unser Kauf-, Konsum- und Nutzerverhalten grundlegend verändert. Auf Unternehmensseite ebnen erweiterte und virtuelle Realitäten schließlich innovative Wege, die eigenen Produkte, Leistungen und die Marke in multimedialer und interaktiver Art und Weise den Nutzern zugänglich zu machen.

Mit dem IHK-Zertifikatskurs „AR/VR Creator“ lernen Sie, wie eine AR/VR-basierte Strategie entwickelt und eigene Projekte umgesetzt werden können. Der Kurs gibt einen Gesamtüberblick und gibt den Teilnehmern das nötige Wissen, die Werkzeuge und den Workflow an die Hand, um selbst zielstrebig und bedürfnisorientiert AR/VR-Projekte für Marketingzwecke zu nutzen.

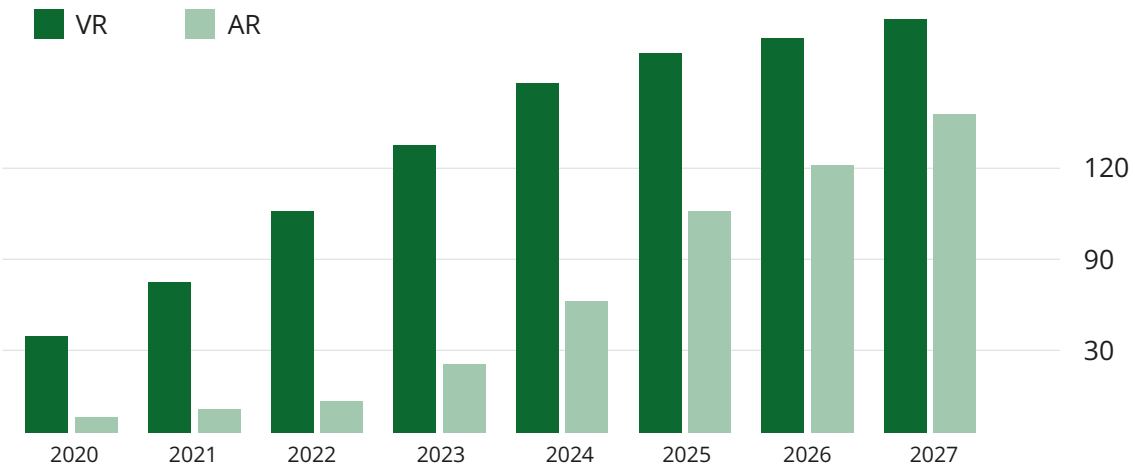




AR/VR IST ZUKUNFT

Seit Jahren zeichnet sich ein regelrechter Boom ab, der nicht abzuebben droht und die Konsumentenbranche zunehmend umkrempeln wird. Eine Studie von Deloitte beweist, dass sich der Markt rund umAugmented und Virtual Reality über die Nische hinaus entwickeln wird. Forscher schätzen, dass die jährliche Wachstumsrate für den AR/VR-Markt in Deutschland zwischen 2019 und 2024 bei beachtlichen 30% liegen wird. Für 2024 werden Umsatzzahlen von 530 Millionen Euro erwartet. Noch stärker spiegelt sich die Relevanz der Thematik in den Zahlen des globalen Marktes wider. Demnach werden wir 2024 mit einem Umsatz von 72,8 Milliarden Euro bei einer jährlichen Wachstumsrate von 54% rechnen können. Wie etabliert VR mittlerweile in unserem Alltag ist (und bald noch stärker sein wird), zeigt auch die folgende Statistik.

Geschätzte Anzahl von Nutzer*innen von VR/AR-Headsets weltweit (in Mio.):

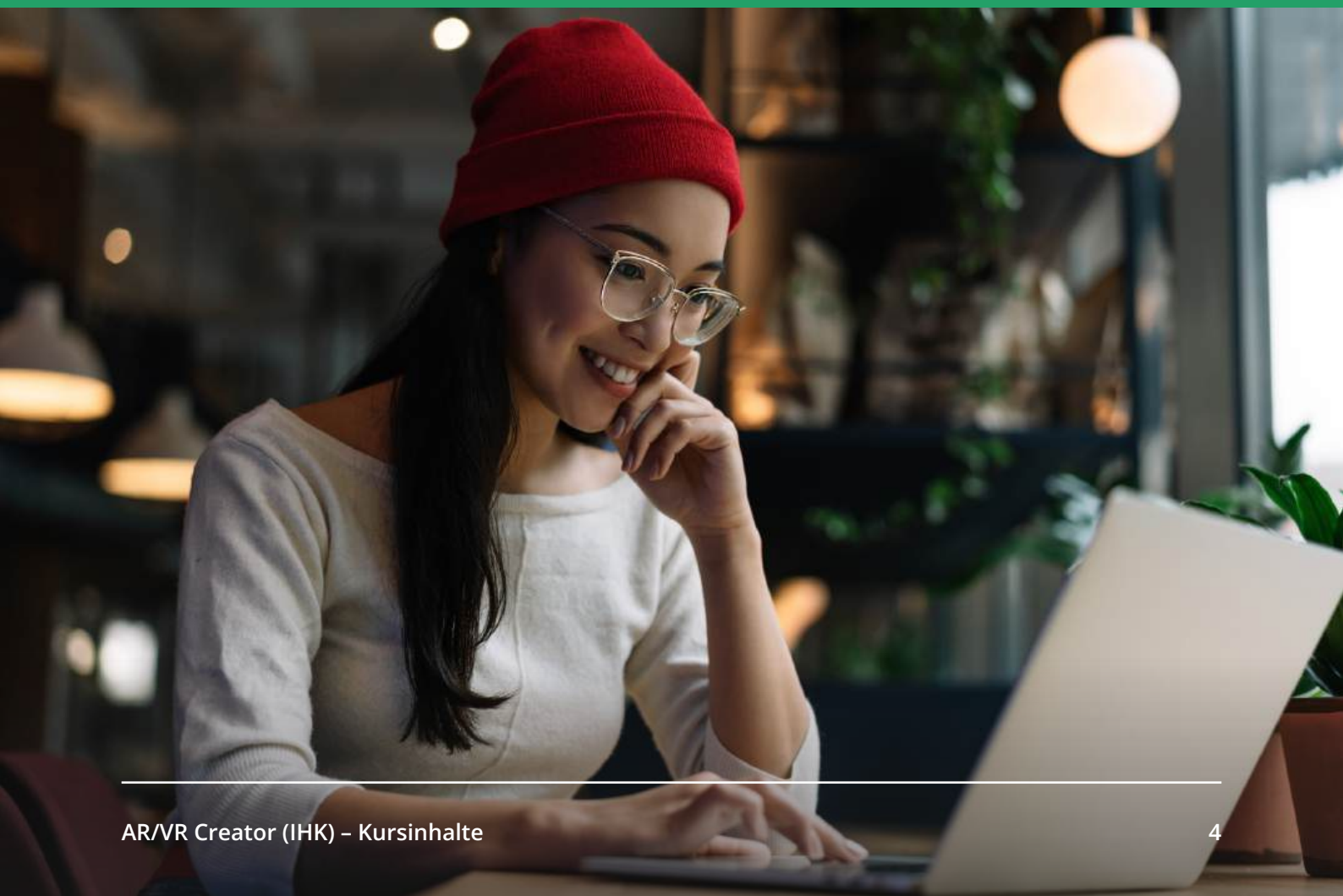


Quelle: Statista Advertising & Media Outlook, 2022

AUGMENTED UND VIRTUAL REALITY LEBT VON DER PRAXIS

Ziel der Weiterbildung ist es, den Teilnehmern zu verdeutlichen, wie diese Strategie entwickelt und eigene AR/VR-Projekte umgesetzt werden können. Der Kurs gibt einen Gesamtüberblick und den Teilnehmern das nötige Wissen, die Werkzeuge und den Workflow an die Hand, um selbst zielstrebig und bedürfnisorientiert AR/VR-Projekte für eigene Marketingzwecke zu nutzen.

Der Kurs soll informieren, aufklären und ermutigen, sich aktiv mit dieser Technologie zu beschäftigen. Es wird sich kritisch mit den Möglichkeiten und Handlungsfeldern auseinandergesetzt und die besonderen Chancen aber auch Hürden von virtuellen und erweiterten Realitäten betrachtet. Anhand von zahlreichen Beispielen aus der Praxis und auf Grundlage der Erfahrungen der Dozenten lernen die Teilnehmer den Mehrwert, die Kosten und den Aufwand genau abzuschätzen. Im Mittelpunkt stehen die Grundlagen, Funktionsweisen und Vorgehensmethoden zur Umsetzung und dem Einsatz von Augmented und Virtual Reality. Dabei geben die Dozenten Empfehlungen zum Projektmanagement und erproben den Workflow eines AR/VR-Marketing-Projektes. Gleichzeitig dient der Kurs als Inspirationsquelle für eigene Aktionen. Erweiterte und virtuelle Realitäten leben von der Praxis und dem eigenständigen Erfahren. Entsprechend wichtig ist, dass die Teilnehmer nicht nur das nötige theoretische Wissen erlernen, sondern selbst auch einmal den Prozess der Erstellung einer AR/VR-Anwendung durchlaufen.





KURSECKDATEN

ZIELGRUPPE

Intention des Kurses ist es, die Technologien möglichst vielen Personen und Unternehmen zugänglich zu machen. Der Kurs richtet sich deshalb insbesondere an Marketingverantwortliche und Werbetreibende, die bisher kaum Erfahrungen bzgl. AR/VR-Technologien gesammelt haben.

BEQUEM UND FLEXIBEL

Der Kurs findet online über das E-Learning System startIQ der HSB Akademie statt.
So können Sie bequem und unkompliziert von zu Hause aus lernen und sind zeitlich und räumlich flexibel.

Kursdauer:	6 Monate
Lernaufwand:	ca. 10 Stunden wöchentlich
Onlinevorlesung:	1 Live-Onlinevorlesung pro Woche
Workshops:	2 Workshoptage (Hybrid oder Online)
Kursgebühr:	3.305,– Euro MwSt. befreit (inkl. 205 Euro IHK-Testgebühr)
Förderung:	Förderfähig, z. B. über den Bildungsgutschein
Toolrunden:	Einschließlich Toolrunden – KI Tools/Analyse Tools!

Staatliche Zentralstelle zugelassen zfu Nr. für Fernunterricht

Der staatlich zugelassene Kurs endet mit einer Teilnahmebescheinigung oder einem IHK-Zertifikat der IHK Bildungszentrum Dresden gGmbH. Letzteres schließt einen Abschlusstest ein.
Dieser erfolgt online und besteht aus insgesamt 30 Fragen (Multiple-Choice- und Freitextfragen).
Bei erfolgreich abgelegtem Abschlusstest erhalten Sie das Zertifikat „AR/VR Creator (IHK)“, was Ihre Kompetenz zum Erstellen und Vermarkten von AR/VR-Anwendungen belegt.

IHRE KURSINHALTE

1 EINFÜHRUNG IN DIE GRUNDLAGEN VON AUGMENTED UND VIRTUAL REALITY

- **Begriffliche Einordnung**
  - Mixed Reality
  - Virtual Reality
  - Augmented Reality
  - Metaverse
- **Geschichtlicher Abriss**
- **Potenziale für Unternehmen**
  - Marketing-Mix neu gedacht
  - Hype-Zyklus
  - Metaverse – Perspektive Firmen
- **Technologien**
  - Hardware
  - Eingabegeräte
  - Ausgabegeräte
  - Software

2 VIRTUAL REALITY

- **Grundlagen**
  - Definition
  - Technik
  - Wirkung
- **Komponenten und Elemente**
  - Software, Plattformen, Engines
  - Konzepte und Technologien
  - Sinne und Reaktionen des Menschen
- **Anwendungen und Einsatzgebiete**
  - 360 Grad Videos
  - Simulationen & Virtuelle Trainings
  - Virtual Showrooms und Produktkonfiguration
  - Virtuelle Geschäftsstelle

3 AUGMENTED REALITY

- **Grundlagen**
  - Definition
  - Technik
  - Wirkung
- **Komponenten und Elemente**
  - Endgeräte und Hardware
  - Software
  - AR-Browser und AR-Apps
  - Konzepte und Technologien
- **Anwendungen und Einsatzgebiete**
  - Living Product
  - Living Print
  - Attention Display
  - Filter
  - Living Presentation
  - Magic Mirror
  - Location Based Services

4 TOOLS UND PROTOTYPEN FÜR DIE ENTWICKLUNG VON VR/AR-PROJEKTEN

- **Tracking**
  - Freiheitsgrade
  - Inside-out- vs. outside-in Tracking
  - GPS, WLAN und Bluetooth
  - Das passende Tracking je nach Anwendungsfall
- **Tools**
  - User Experience und User Centered Design
  - Konzeptionelle Ansätze
  - Umsetzungstools
  - Praktische Tools

5 RECHTLICHE RAHMENBEDINGUNGEN

- Einführung
- Verträge
- Lasten- und Pflichtenheft
- Dokumentation der Kommunikation
- Verwendung von fremden Inhalten
- Persönlichkeitsrechte
- Datenschutz
- AGB
- Zusammenfassung

6 EINSATZ VON AUGMENTED/ VIRTUAL REALITY IM MARKETING

- **VR/AR im Marketing**
  Einbindung im Unternehmenskonzept
  Veränderte Kommunikation
  Chancen und Hürden von AR/VR
  Zielgruppe verstehen – auch im ARVR
- **Praxisbeispiele**
  Produkte greifbarer machen
  Mehrwert bieten
  Werbebotschaften attraktiver machen
- **AR/VR gestützte Marketingkonzepte**
  Ausgangssituation analysieren
  Marketingziele definieren
  Marketingstrategie entwickeln
  Marketinginstrumente festlegen
  Marketing realisieren
  Erfolgsüberprüfung

7 AUGMENTED UND VIRTUAL REALITY-PROJEKTENTWICKLUNG IN DER PRAXIS

- **Einführung**
- **Vorbereitung**
  SWOT- und Zielgruppenanalyse
  Anforderungen definieren
  Projektplan entwickeln
  Kostenkalkulation
- **Umsetzung**
  Komponenten erzeugen
  Einführung in das Programm Unity
  Einbindung und Verbreitung
- **Stolperfallen**

KI ZUSATZMODUL

1 INTEGRATION VON KI IN ALLE MODULE DES CONTENT MARKETINGS

- Betrachtung der KI-Anwendungsmöglichkeiten im Content Marketing
- Potenziale und Herausforderungen der KI-Integration in verschiedenen Bereichen des Unternehmens

2 KI-BASIERTE CONTENT-GENERIERUNG UND -OPTIMIERUNG

- Automatisierte Texterstellung, Grafikdesign und Videoerstellung mit KI-Tools
- Optimierung von Inhalten durch KI-gestützte Analysen, Personalisierung und A/B-Testing

3 AUTOMATISIERTE CONTENT-DISTRIBUTION UND -PROMOTION MIT KI

- Einsatz von KI zur Auswahl, Optimierung und Personalisierung von Distributionskanälen und Werbestrategien
- Automatisierte Streuung von Inhalten und Anzeigenplatzierungen durch KI-gesteuerte Algorithmen Analysen, Personalisierung und A/B-Testing

4 PERSONALISIERUNG UND DYNAMISIERUNG VON INHALTEN DURCH KI

- ✓ Personalisierte Content-Empfehlungen, Anpassungen und dynamische Inhalte basierend auf Nutzerdaten und Verhaltens-analysen
- ✓ Integration von KI in Chatbots und personalisierte Kundeninteraktionen für eine verbesserte Nutzererfahrung

5 ANALYSE, ÜBERWACHUNG UND OPTIMIERUNG VON CONTENT-PERFORMANCE MIT KI

- ✓ Automatisierte Analyse von Content-Performance-Metriken durch KI-gestützte Tools und Dashboards
- ✓ Optimierung von Inhalten und Kampagnen basierend auf KI-Analysen und -Erkenntnissen in Echtzeit

6 RECHTLICHE BELANGE BEIM EINSATZ VON KI-GENERIERTEN CONTENT-FORMATEN IM EUROPÄISCHEN RAUM

- ✓ Datenschutz, Urheberrecht und ethische Richt-linien im Kontext von KI-generierten Inhalten und personalisierten Werbemaßnahmen
- ✓ Transparenz und Verantwortung im Umgang mit KI im Content Marketing und Online-Werbung

7 EINSATZ VON KI TOOLS IM ONLINE-MARKETING

- ✓ Überblick über führende KI-Tools und Plattformen im Online-Marketing für die Automatisierung von Kampagnen, Lead-Generierung und mehr
- ✓ Anwendungsbeispiele und Best Practices für die Nutzung von KI-Tools im SEO, SEA, Social Media Marketing und E-Mail-Marketing

8 KI IM AR/VR-MARKETING: PRODUKTION, ANALYSE UND NUTZER-ERFAHRUNG

- ✓ Einsatz von KI in der Produktion von AR/VR-Inhalten für interaktive Marketingkampagnen und immersive Erlebnisse
- ✓ Analyse von Nutzerverhalten und -interaktionen in AR/VR-Umgebungen mithilfe von KI-Algorithmen und -Technologien
- ✓ Optimierung der Nutzererfahrung und Personalisierung von AR/VR-Inhalten durch KI-gesteuerte Anpassungen und Empfehlungen

TESTEN SIE JETZT

Nutzen Sie gerne die Möglichkeit einer kostenfreien Schnuppervorlesung unter www.ar-vr-manager.de



IHRE DOZENTEN



DENNIS WILLKOMMEN

Fachdozent für App-Entwicklung,
Mobile Marketing



CORNELIA SCHNERCH

Fachdozentin für Recht im E-Commerce



SADJAD KRÜGER

Fachdozent für AR/VR Creator (IHK)



MAG. JASMIN C.E. EDER

Fachdozentin für Recht

KURSABLAUF

Die Lehrgangskonzeption sieht für Sie eine Kombination aus Selbstlern- und Onlinephasen vor. Zu Beginn des Fernlehrkurses werden Ihnen die Studienbriefe aller Lehrmodule postalisch zugesandt und bilden die theoretische Grundlage zur Aneignung des Basiswissens. Zudem sind die Inhalte der Studienbriefe auf der Lernplattform des Online Campus der HSB Akademie für Sie hinterlegt. Die personalisierten Zugangsdaten zur Lernplattform erhalten Sie zu Beginn der Weiterbildung.

Zu den jeweiligen Lehrmodulen finden zusätzlich themenbezogene und praxisnahe Live-Onlinevorlesungen statt, die wöchentlich durchgeführt werden und auf dem vorab angeeigneten theoretischen Wissen der Studienbriefe aufbauen. Jede Onlinevorlesung wird für Sie aufgezeichnet und Ihnen anschließend über den Online Campus der HSB Akademie als Lernunterstützung zur Verfügung gestellt. Für die regelmäßige Lernkontrolle lösen Sie außerdem zu jedem Modul praxisbezogene Hausaufgaben, die von Ihren Fachdozenten in Form einer Facheinschätzung korrigiert werden. Damit können Sie Ihr erlerntes Wissen direkt in der Praxis anwenden.

Nach Abschluss eines Themenmoduls erwartet Sie eine Dozentensprechstunde, in der die Modulthemen durch den Dozenten noch einmal aufgearbeitet werden. Hierbei können aufkommende Verständnisfragen durch Sie und andere Teilnehmer besprochen werden. Bei Fragen stehen Ihnen während des gesamten Fernlernkurses Ihre Dozenten sowie andere Teilnehmer des Kurses über den Online Campus der HSB Akademie zur Verfügung.



SIE HABEN FRAGEN

zu den Kursinhalten oder zum Kursablauf? Wir sind gern für Sie da! Kontaktieren Sie uns über info@ar-vr-manager.de

5 GRÜNDE, WARUM SIE MIT UNS ZUM AR/VR CREATOR WERDEN SOLLTEN

1. Sie lernen von Top-Dozenten aus dem Bereich der Augmented- und Virtual-Reality-Entwicklung.
2. Sie erhalten praxisnahes Know-How, sodass Sie selbst eine eigene Anwendung erstellen können.
3. Sie lernen, den Mehrwert, die Kosten und den Aufwand einer AR/VR-Anwendung genau abzuschätzen.
4. Sie erlangen kreative und technische Kompetenzen, um AR/VR selbst umzusetzen.
5. Sie kommen berufsbegleitend weiter und wappnen sich für den nächsten Schritt der Digitalisierung.

NACH DIESEM KURS...

- ✓ entwickeln Sie selbstständig AR/VR Konzepte für Unternehmen.
- ✓ sind Sie in der Lage, selbst eine AR/VR Anwendung zu planen, zu gestalten und technisch umzusetzen.
- ✓ setzen Sie die Schritte für die Planung und Kontrolle einer AR/VR-Anwendung zielstrebig um.
- ✓ kennen Sie die wichtigsten Gadgets, Software-Programme und Technologien rund um das Thema Virtual Reality.
- ✓ kennen Sie die Chancen und Risiken eines AR/VR-Projektes im Unternehmenskontext und wissen, es entsprechend mit gutem Projektmanagement zu begleiten.
- ✓ können Sie selbst den Weg ins Metaverse für Ihr Unternehmen antreten.
- ✓ kennen Sie die technischen und rechtlichen Rahmenbedingungen rund um das Thema AR/VR und Metaverse.
- ✓ wissen Sie, AR/VR sinnvoll im Marketing-Mix zu integrieren und entsprechende Kampagnen zu realisieren.

ANMELDUNG

Melden Sie sich ganz einfach online über unsere Webseite an:

www.ar-vr-manager.de/augmented-virtual-reality-kurs/anmeldung

Oder scannen Sie den QR-Code:



WIR SIND FÜR SIE DA!

Ihre Studienbetreuung der HSB Akademie

Tel: +49 (0) 341 - 520 57 77
E-Mail: info@hsb-akademie.de

Widerrufsrecht

Sie haben das Recht, binnen vierzehn Tagen ohne Angabe von Gründen diesen Vertrag zu widerrufen. Die Widerrufsfrist beträgt vierzehn Tage ab dem Tag, an dem Sie oder ein von Ihnen benannter Dritter, der nicht der Beförderer ist, das erste Fernlehrmaterial in Besitz genommen haben bzw. hat. Um Ihr Widerrufsrecht auszuüben, müssen Sie uns, der HSB Akademie GmbH (Schongauerstraße 29 - 30, 04328 Leipzig), mittels einer eindeutigen Erklärung (z. B. ein mit der Post versandter Brief oder E-Mail) über Ihren Entschluss, diesen Vertrag zu widerrufen, informieren. Sie können das Muster-Widerrufsformular verwenden oder eine andere eindeutige Erklärung auch auf unserer Website https://hsb-akademie.de/weiterbildung-fernstudium/webinare/) elektronisch ausfüllen und übermitteln, was jedoch nicht vorgeschrieben ist. Machen Sie von dieser Möglichkeit Gebrauch, so werden wir Ihnen unverzüglich (z.B. per Email) eine Bestätigung über den Eingang eines solchen Widerrufs übermitteln. Zur Wahrung der Widerrufsfrist reicht es aus, dass Sie die Mitteilung über die Ausübung des Widerrufsrechts vor Ablauf der Widerrufsfrist absenden.
Der Widerruf ist zu richten an:
HSB Akademie GmbH, Schongauerstraße 29 - 31, 04328 Leipzig.

Folgen des Widerrufs

Wenn Sie diesen Vertrag widerrufen, haben wir Ihnen alle Zahlungen, die wir von Ihnen erhalten haben, einschließlich der Lieferkosten (mit Ausnahme der zusätzlichen Kosten, die sich daraus ergeben, dass Sie eine andere Art der Lieferung als die von uns angebotene, günstigste Standardlieferung gewählt haben), unverzüglich und spätestens binnen vierzehn Tagen ab dem Tag zurückzuzahlen, an dem die Mitteilung über Ihren Widerruf dieses Vertrags bei uns eingegangen ist. Für diese Rückzahlung verwenden wir dasselbe Zahlungsmittel, das Sie bei der ursprünglichen Transaktion eingesetzt haben, es sei denn, mit Ihnen wurde ausdrücklich etwas anderes vereinbart; in keinem Fall werden Ihnen wegen dieser Rückzahlung Entgelte berechnet. Wir können die Rückzahlung verweigern, bis wir das Fernlehrmaterial wieder zurückerhalten haben oder bis Sie den Nachweis erbracht haben, dass Sie das Fernlehrmaterial zurückgesandt haben, je nachdem, welches der frühere Zeitpunkt ist. Sie haben das Fernlehrmaterial unverzüglich und in jedem Fall spätestens binnen vierzehn Tagen ab dem Tag, an dem Sie uns über den Widerruf dieses Vertrags unterrichten, an uns, die HSB Akademie GmbH (Schongauerstraße 29 - 30, 04328 Leipzig) zurückzusenden oder zu übergeben. Die Frist ist gewahrt, wenn Sie das Fernlehrmaterial vor Ablauf der Frist von vierzehn Tagen absenden. Sie tragen die unmittelbaren Kosten der Rücksendung des Fernlernmaterials. Sie müssen für einen etwaigen Wertverlust des Fernlehrmaterials nur aufkommen, wenn dieser Wertverlust auf einen zur Prüfung der Beschaffenheit, Eigenschaften und Funktionsweise des Fernlehrmaterials nicht notwendigen Umgang mit ihm zurückzuführen ist.



AR/VR CREATOR (IHK)

ein Kooperationsprojekt der
Webgalaxie GmbH & HSB Akademie GmbH

Webgalaxie GmbH

Edisonstraße 14 - 16
04420 Markranstädt

E-Mail: info@ar-vr-manager.de
Tel.: +49 (0) 34205 - 66 0 11/66

HSB Akademie GmbH

Schongauerstraße 29 - 31
04328 Leipzig

E-Mail: info@hsb-akademie.de
Tel.: +49 (0) 341 - 520 57 77