

Inhaltsverzeichnis

1	VR to XR – von digitalen immersiven Realitäten zur Digitalität	1
	Christian Malterer	
2	Realität (be)greifen mit XR	13
	Bolela Likafu	
3	„XR funktioniert auch ohne Vernetzung“	19
	Bolela Likafu	
4	Nachhaltiger Einsatz immersiver Medien in Unternehmen	25
	Susanne Ahmadseresht	
5	„Mehr Akzeptanz und Nachwuchs für Extended Reality (XR)“	37
	Bolela Likafu	
6	Extended Reality (XR) für Wissenstransfer und Ausbildung	45
	Bolela Likafu	
7	„In Zukunft werden wir vermehrt mit der XR-Technologie leben, arbeiten, und kommunizieren“	51
	Bolela Likafu	
8	XR + Kommunikation	57
	Markus Kaiser	
9	Digitalität – global, relevant und praxisnah	69
	Bolela Likafu	
10	„Das größte Potential liegt in Anwendungen, bei denen der Mensch im Zentrum steht“	77
	Bolela Likafu	
11	Wie digital „muss“ oder „sollte“ Lehre an Schulen sein?	83
	Bolela Likafu	

12	Technology – Aesthetics of Game/Play – Impact: Transdisziplinäre Forschungsprojekte	91
	Björn Bartholdy, Katharina Tillmanns, Jonas Zimmer, Chad Comeau und Isabel Grünberg	
13	„Ich erhoffe mir eine XR-Brille, die so selbstverständlich werden könnte wie das Smartphone“	115
	Bolela Likafu	
14	„Paradigmenwechsel in der Verlagslandschaft und den Magazinen“	121
	Bolela Likafu	
15	Extended Reality (XR) in der Kreativwirtschaft	127
	Bolela Likafu	
16	Beyond the Metaverse	133
	Stephan Sorkin	
17	„Kooperation und Austausch sind die entscheidenden Erfolgsfaktoren“	145
	Bolela Likafu	
18	Immersive Technologien im deutschen Gesundheitswesen	155
	Petra Dahm	
19	Extended Reality in Lehre und Forschung	167
	Bolela Likafu	
20	„Die wichtigste Komponente für eine erfolgreiche Digitale Transformation ist der Mensch“	173
	Bolela Likafu	
21	Augmented Reality und Journalismus	179
	Till Krause	
22	Blockchain und das Metaverse	191
	Bolela Likafu	
23	VR und Kunst	203
	Bolela Likafu	
24	Virtual Life(style)	211
	Simon Graff	