

Virtueller Campus

Die Universität zu Köln in der virtuellen Realität



Rektorat stimmt Weiterfinanzierung von „Virtueller Campus“ bis 09/26 zu

Am 04.12.2024 wurde offiziell mitgeteilt, dass das Rektorat auf Empfehlung der QV-Kommission der Finanzierung des Projektes Virtueller Campus bis September 2026 nach bestandener Zwischenevaluierung zugestimmt hat. Das Kooperationsprojekt des Geographischen Instituts mit dem Institut für Digital Humanities, der USB, dem RRZK und dem ZfL lotet Möglichkeiten der Anwendung von Augmented Reality und Virtual Reality im Rahmen der Universität aus. In enger Zusammenarbeit mit CampusGIS2, dem Projekt zum neuen Lageplan der UzK beschäftigt sich Virtueller Campus dabei unter anderem mit ortsbezogenen Zusatzinformationen, Navigation aus der Ich-Perspektive und virtuellen 3D-Modellen. Geforscht wird zu den Themen Lokalisation von mobilen Endgeräten im Innenraum und an der Nutzung von Geodaten in Gameengines. An diesem größten an der UzK bisher aus Qualitätsverbesserungsmitteln geförderten Projekt arbeiten aktuell etwa 35 wissenschaftliche Mitarbeiter*innen und Hilfskräfte, davon allein 15 am Geographischen Institut in der AG Bareth.