

# Virtual Reality

als medientechnische und fachdidaktische  
Herausforderung



## Erstellen von Kugelpanoramen

### Cardboard Camera

Publisher: Google Inc.

App zur Erstellung und Betrachtung von 360-Grad-Panoramabildern

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.vr.cyclops&hl=de>

<https://itunes.apple.com/de/app/cardboard-camera/id1095487294?mt=8>



### RICOH THETA S

Publisher: Ricoh Co., Ltd.

App zur Steuerung der 360-Grad-Kamera Ricoh theta s

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.theta360&hl=de>

<https://itunes.apple.com/de/app/ricoh-theta-s/id1023254741?mt=8>



[christian.stoll@tu-berlin.de](mailto:christian.stoll@tu-berlin.de)

Institut für Berufliche Bildung und Arbeitslehre

FG: Fachdidaktik der beruflichen Fachrichtungen,

insb. Metall-, Elektro-, Informations-, Fahrzeug- und Medientechnik