

Virtual Reality

als medientechnische und fachdidaktische
Herausforderung



Smartphone Apps

Google Cardboard

Publisher: Google Inc.

App mit verschiedenen VR-Anwendungen (bspl. Video-Betrachter, Google Earth).

Werden weitere VR-Apps installiert, werden diese ebenfalls angezeigt.

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

<https://itunes.apple.com/de/app/google-cardboard/id987962261?mt=8>



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>



VU Gallery VR 360 Photo Viewer

Publisher: VU Studio

Übersichtliche App zur Betrachtung von 360-Grad-Panoramabildern

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vustudio.vr.vugallery>

<https://itunes.apple.com/us/app/panorama-360-camera/id1034161360?mt=8>



PC-Software

GoPro-VR-Player

Publisher: Kolor

Anwendung zur Betrachtung von 360-Grad-Panoramabildern und 360-Grad-Videos

<http://www.kolor.com/gopro-vr-player/download/>

Ricoh Theta Basis-App

Publisher: Theta

Anwendung zur Betrachtung von 360-Grad-Panoramabildern und 360-Grad-Videos

<https://theta360.com/de/support/download/>

christian.stoll@tu-berlin.de

Institut für Berufliche Bildung und Arbeitslehre

FG: Fachdidaktik der beruflichen Fachrichtungen,

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