

Immersive Realities Center

The image shows a modern, well-lit virtual reality laboratory. In the foreground, a man in a white polo shirt and blue jeans is wearing a blue VR headset and holding a controller, appearing to be in motion. In the background, a woman in black clothing is also wearing a VR headset and holding a controller. To the left, a man in a black shirt is standing at a desk with two computer monitors. The room features a large whiteboard, a black metal truss structure, and a large television on a stand displaying a VR game interface. The floor is marked with yellow lines, indicating a designated VR area.



Ivan Sutherland, 1965



IR-Center, 2023

Affiliates



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Innosuisse – Schweizerische Agentur
für Innovationsförderung



bienenSCHWEIZ

Imkerverband der deutschen und
rätoromanischen Schweiz



Innovationspark Zentralschweiz
Building Excellence.



**Stadt
Luzern**

SMART CITY
LUZERN NORD

**Bauvorhaben
verständlich
darstellen**



Zürcher Hochschule
für Angewandte Wissenschaften

zhaw

GIBZ

GIBZ Gewerblich-industrielles
Bildungszentrum Zug



**Virtual
Switzerland**

plan:team

XUND

BILDUNGSZENTRUM
GESUNDHEIT
ZENTRALSCHWEIZ



Katholische Kirche
Stadt Luzern

**PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE**

Berufsbildungszentrum
Bau und Gewerbe | **bbzb.lu.ch**



Schulhaus Moosmatt



Kinderphysiotherapie

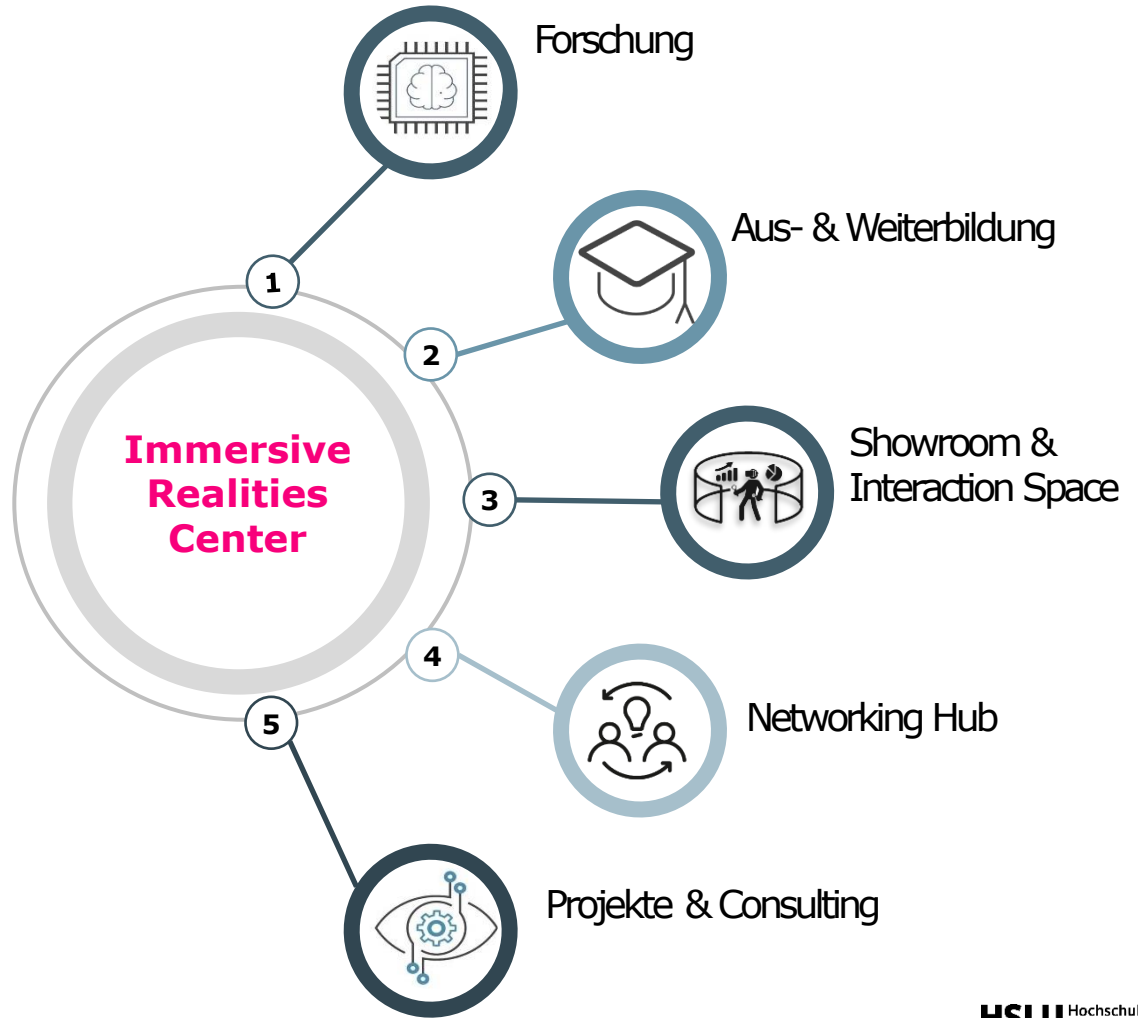
Physiotherapie Thomas Schumacher GmbH

Hochschule Luzern
Smart Region
Lab

HSLU Hochschule
Luzern

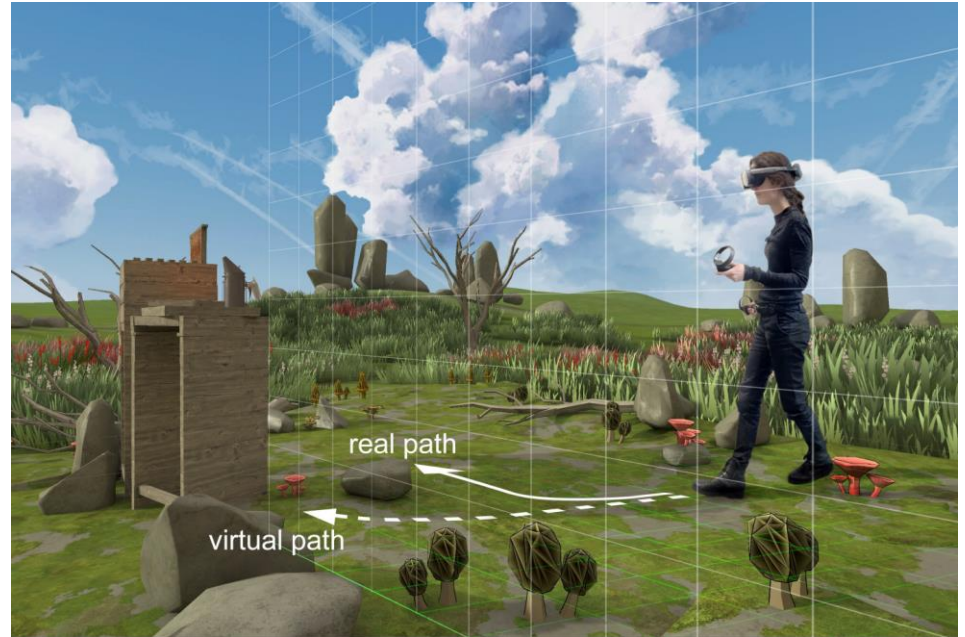
MISSION STATEMENT

Das Immersive Realities Center der Hochschule Luzern – Informatik bietet **Forschungskompetenzen**, schafft **Lernumgebungen**, kreierte **Networking-Möglichkeiten** und ermöglicht den **Zugang zu neuen Technologien** für und mit XR



Forschung: Redirected Walking (RDW)

- Wahrnehmungsmanipulationen
- Wie wirken sich die Manipulationen auf die kognitive Leistung aus?
- Wo kann RDW angewendet werden?
- Softwaresystem zur Bewertung von RDW.



Ausbildung: BSc Immersive Technologies

- Schweizweit einziger Studiengang, der sich auf immersive Technologien fokussiert
- Lehrplan folgt einem starken "Learning by doing"-Ansatz → bereits während des Studiums viel wertvolle praktische Erfahrung sammeln
- Die vorherrschende IT-Sprache ist heutzutage Englisch, daher wird der Studiengang in Englisch unterrichtet → optimale Vorbereitung auf das spätere Berufsleben



Interaction Space: Workshops für Schulklassen

- Studienwoche der Kantonsschule Alpenquai Luzern
- Maturaarbeiten der BM BBZB Luzern
- Technologie Workshops mit der Kantonsschule Musegg
- Ferienpass der Kantone Zug, Nidwalden und Luzern
- Twinmotion-Workshop mit der GIBZ



Networking und Projekte: Open Days

- Ca. alle drei Monate
- Für alle Interessierten kostenlos
- Präsentationen von diversen XR-Brillen und Apps
- Austausch mit Experten

Tag der offenen Tür im Immersive Realities Center

Das Immersive Realities Center der Hochschule Luzern öffnet seine Türen für alle, die sich für Augmented und Virtual Reality interessieren. Besuchen Sie uns und erleben Sie spannende Technologien und Projekte.

↩ Teilen



Fragen?

Danke