

Informationen zum Proseminar (Bachelor) und Masterseminar (Master) Metaverse an der Professur für Digitalisierung, E-Business und Operations Management (BWL XII) im WiSe 2023/2024

Inhalt des Seminars

Das Metaverse ist ein „massiv skaliertes und interoperables Netzwerk von in Echtzeit gerenderten virtuellen 3D-Welten, die synchron und dauerhaft von einer praktisch unbegrenzten Anzahl von Nutzern mit einem individuellen Gefühl der Präsenz und mit einer Kontinuität der Daten wie Identität, Geschichte, Berechtigungen, Objekte, Kommunikation und Zahlungen erlebt werden können“ (Ball, 2022, S. 29)

Das Metaverse geht über herkömmliche Erfahrungen mit virtueller Realität hinaus, indem es Aspekte der Augmented Reality (AR), der Virtual Reality (VR), der Mixed Reality (MR) und anderer fesselnder immersiven Technologien einbezieht. Das Metaverse ist eine vernetzte Welt digitaler Räume und Güter, die über verschiedene Geräte und Schnittstellen zugänglich sind.

Innerhalb des Metaverse können Einzelpersonen personalisierte Avatare erstellen, mit anderen in Echtzeit interagieren und an einer Vielzahl von virtuellen Begegnungen und Simulationen teilnehmen. Es stellt eine reibungslose und kontinuierliche digitale Umgebung dar, in der Menschen arbeiten, Freizeitaktivitäten nachgehen, Wissen erwerben, zusammenarbeiten und Geschäfte abwickeln können.

Das Metaverse-Konzept wird häufig mit der Vorstellung einer gemeinschaftlichen, dauerhaften und sich weiterentwickelnden virtuellen Realität in Verbindung gebracht, in der die Grenzen zwischen physischen und digitalen Bereichen verschwimmen. Das Metaverse hat die Aufmerksamkeit auf eine potenzielle zukünftige Version des Internets gelenkt, die neue Horizonte für soziales Engagement, Unterhaltung, Handel und digitalen Einfallsreichtum eröffnet.

Als Grundlage für dieses Seminar dient der gesellschaftliche Nutzen aus dem Metaverse und die damit verbundenen Herausforderungen: Das Metaverse kann als Werkzeug (bzw. Mittel zum Zweck) oder Ziel gesehen werden (Dwivedi et al., 2022). Das **Metaverse als Werkzeug** bezieht sich darauf, das Metaverse als praktisches Instrument oder Plattform mit verschiedenen Anwendungen zu betrachten, wie Kommunikation, Unterhaltung und Geschäftstätigkeit. Es dient als Mittel zur Erreichung konkreter Ziele und bietet Möglichkeiten für virtuelle Interaktionen, Zusammenarbeit und Erlebnisse. Andererseits liegt in der anderen Perspektive, **das Metaverse als Ziel**, der Fokus darauf, einen immersiven und vernetzten virtuellen Raum zu schaffen, der verschiedene Aspekte des menschlichen Lebens, der Technologie und der sozialen Interaktion umfasst. Statt es nur zu nutzen, besteht das Ziel darin, das Konzept des Metaverse in seiner Gesamtheit zu verwirklichen.

Des Weiteren birgt das Metaverse viele Herausforderungen, die bewältigt werden müssen. In diesem Seminar liegt der Schwerpunkt auf dem Schutz der Privatsphäre der Nutzer.

Ablauf des Seminars

Das Seminar beinhaltet eine Seminararbeit (inkl. Präsentation).

Der Zeitplan ist wie folgt:

- 1) Seminar Kick-Off
- 2) Einführung ins wissenschaftliche Arbeiten (inkl. Einführung in Citavi)
- 3) Besprechung der Gliederung und Forschungsfrage
- 4) Check-Up Session: Besprechung möglicher offener Fragen
- 5) Endpräsentation (ca. 2 Wochen vor der schriftlichen Abgabe, um Feedback einarbeiten zu können)
- 6) Abgabe der schriftlichen Ausarbeitung

Prüfungsleistung

Die Note des (Pro)Seminars ergibt sich aus zwei Teilleistungen:

- 1) Endpräsentation in Form eines Vortrags (30 %)
- 2) Schriftliche Ausarbeitung (70 %)

Hinweise

- 1) Zulassungsvoraussetzungen existieren nicht. Es wird jedoch empfohlen das (Pro)Seminar in einer fortgeschrittenen Phase des Studiums zu absolvieren, falls eine empirische Arbeit angestrebt wird.
- 2) Eine Seminararbeit kann als Gruppenarbeit mit entsprechend höherer Seitenzahl und Anforderungen (z. B. tiefergehende Beantwortung der Forschungsfrage) eingereicht werden. Die Organisation der Gruppe, das Ausfallrisiko eines Gruppenmitglieds und die sich daraus ergebenden Konsequenzen werden von den Studierenden innerhalb der Gruppe selbst getragen. Darüber hinaus muss angegeben werden, welche Teile von welcher Person übernommen wurden, damit bei Unterschieden in Qualität und / oder Umfang der Weg der Einzelbewertung eingenommen werden kann.
- 3) Informationen zur Veranstaltungsform (Präsenz, Hybrid oder Digital via BBB) werden in StudIP bekannt gegeben.

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an Herrn Salah Hassanin (salah.hassanin@wirtschaft.uni-giessen.de).

Literatur

1. Ball, M. (2022). The metaverse: and how it will revolutionize everything. Liveright Publishing.
2. Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Baabdullah, A. M., Ribeiro-Navarrete, S., Giannakis, M., Al-Debei, M. M., ... & Wamba, S. F. (2022). Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. International Journal of Information Management, 66, 102542.