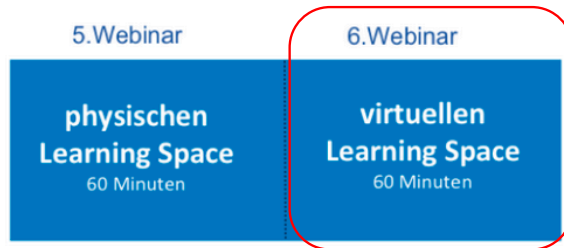
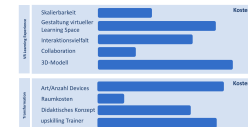
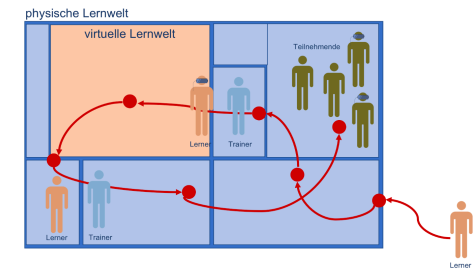
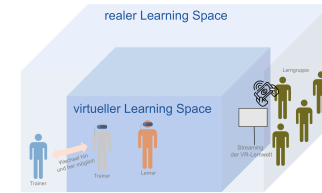


Online Seminar – upskilling

Lerninhalte



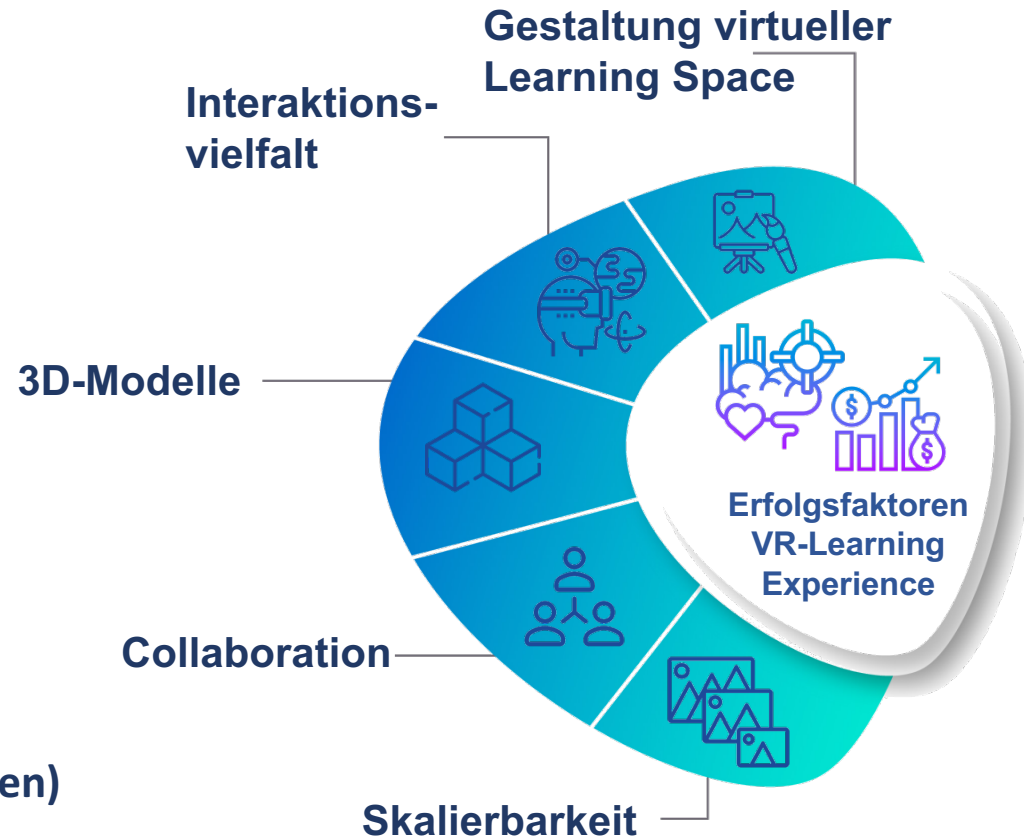
- Warum ist die Abstimmung von physischen und virtuellen Lernraum so wichtig?
- Was beinhaltet das "Space-in-Space"-Konzept?
- Wie kann ich einen optimalen physischen Lernraum gestalten?
- Auf was muss ich bei der Gestaltung des virtuellen Lernraumes achten?
- Wie sieht die Rolle des Trainer im physischen und virtuellen Lernraumes aus?



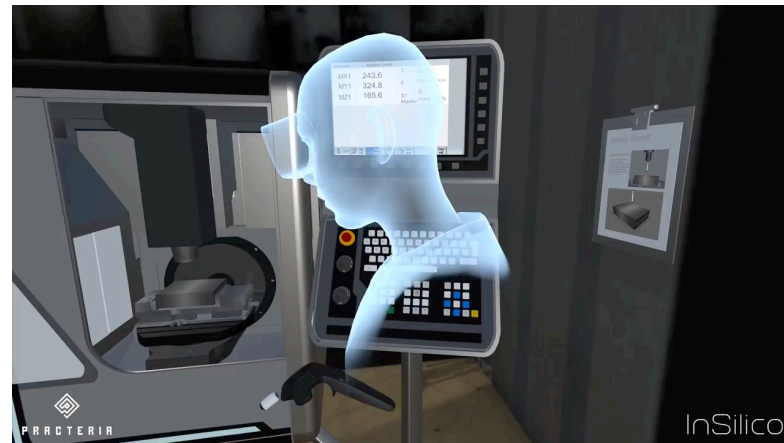
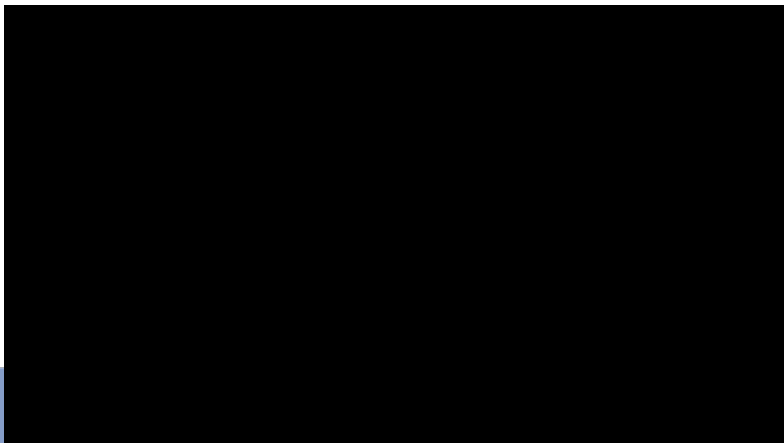
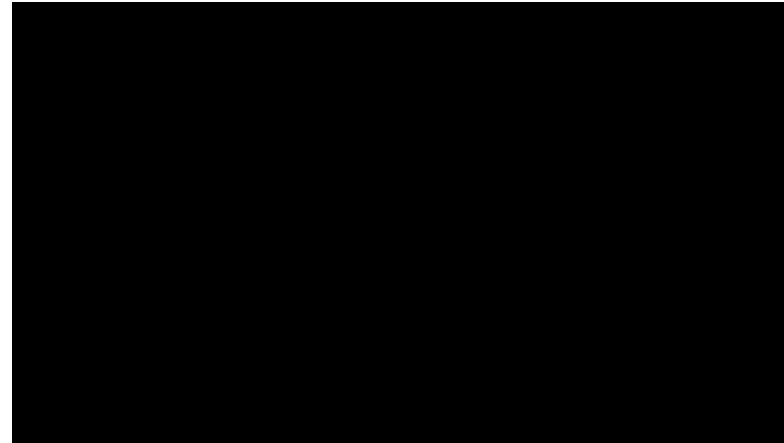
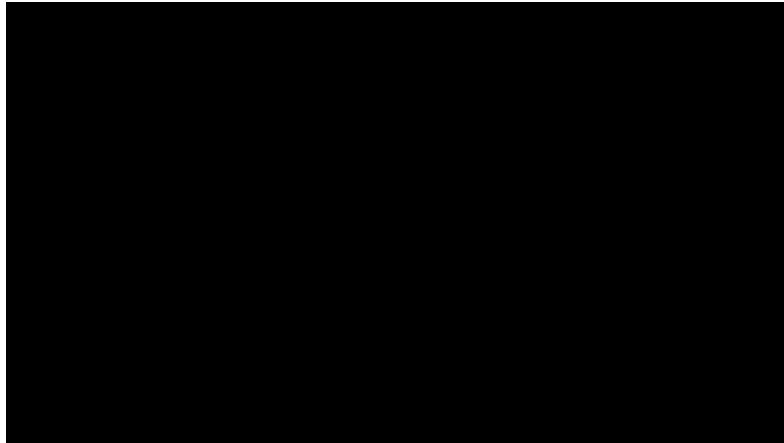
Upskilling – VR-Trainer/in

Erfolgsfaktor/Kosten VR-Learning Experience

- Klare Lernziele
- Zielgruppenansprache
- Story-Telling
- **3D-Modelle** (vorhanden?, Anpassung, Erstellung...)
20...40% Gesamtkosten (Heute)
- Sound-Design
- Interaktionslevels
- Einbindung externer Hardware
- Collaboration
- Avatare aussehen
- Learning Analytics (neue Möglichkeiten)
- ...



VR-Content Beispiele



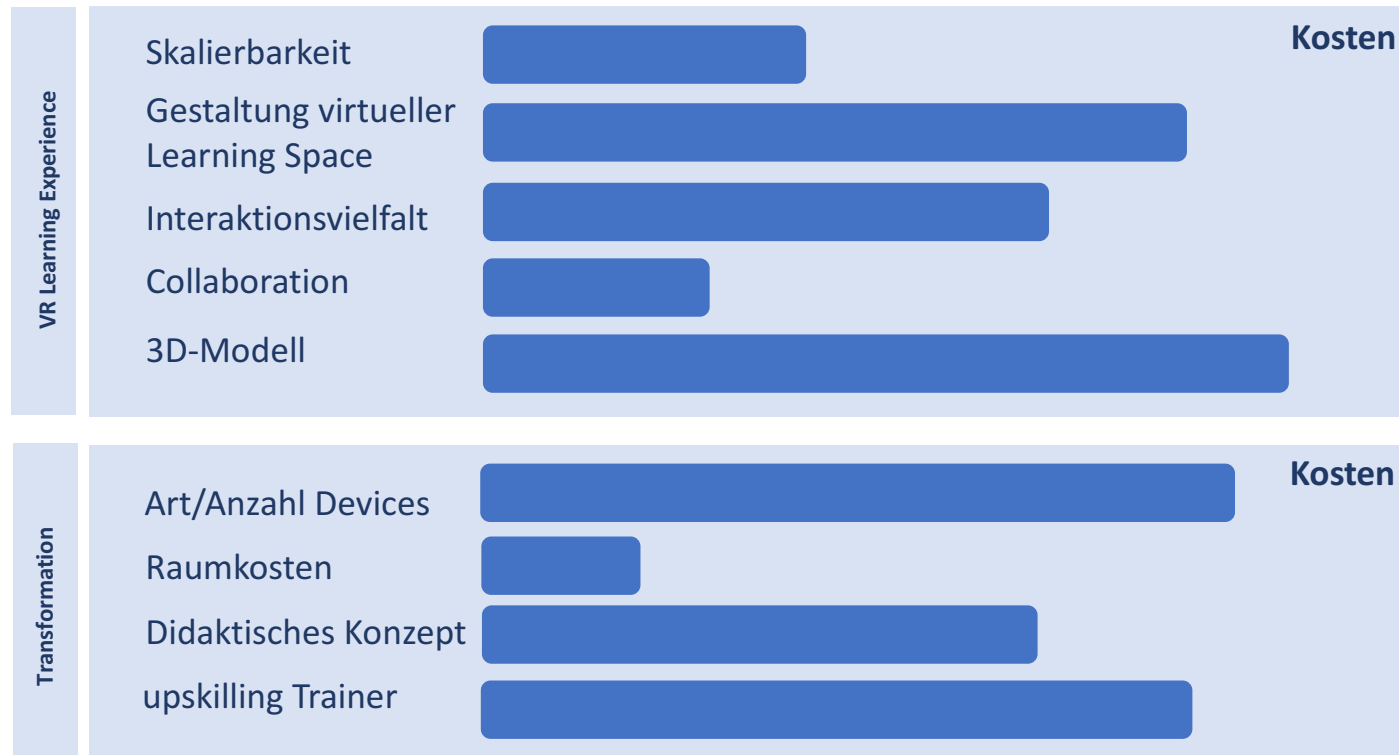
Gestaltungsprinzipien

- Realitätsnähe
- Erlebnisraum schaffen
- Unsichtbares sichtbar machen
- Motivierende Szenarien
- vom Großen ins Kleine
- Ucanny Valley beachten

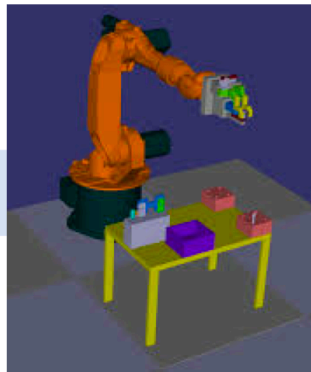
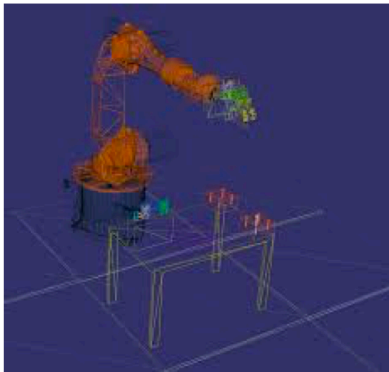
Gewähren Sie Ihren Lernern Ein- /Durchblicke die in der realen Welt nicht möglich sind!

Torsten Fell

Kostentreiber bei VR-Learning Experience



Upskilling – VR-Trainer/in
3D-Modelle



Komplexität der
3D-Modelle

Asset-Stores

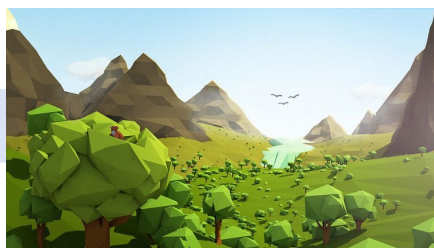




3D-Welten am Bildschirm



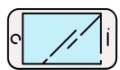
360° 3DOF



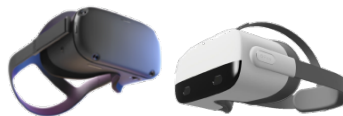
Low-Poly-VR 6 DOF



Fotorealistisch VR 6 DOF



Mobile VR



Stand-Alone (autarke VR)



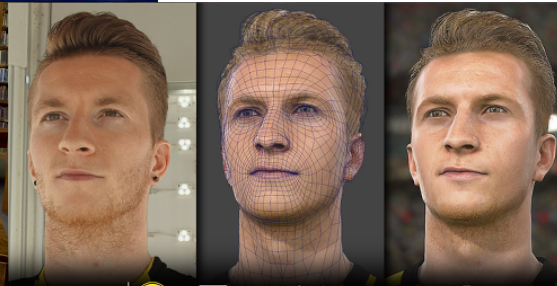
Stationäre VR-Brillen (PC-kabelgebunden)



Avatare in VR

Guides im Lernprozess und mehr...

- Unterschiede Mann und Frau, Studie belegt – Männer wollen Drogen, Frauen wollen Marie
- Avatare mit KI z.B. für Gesprächssimulationen

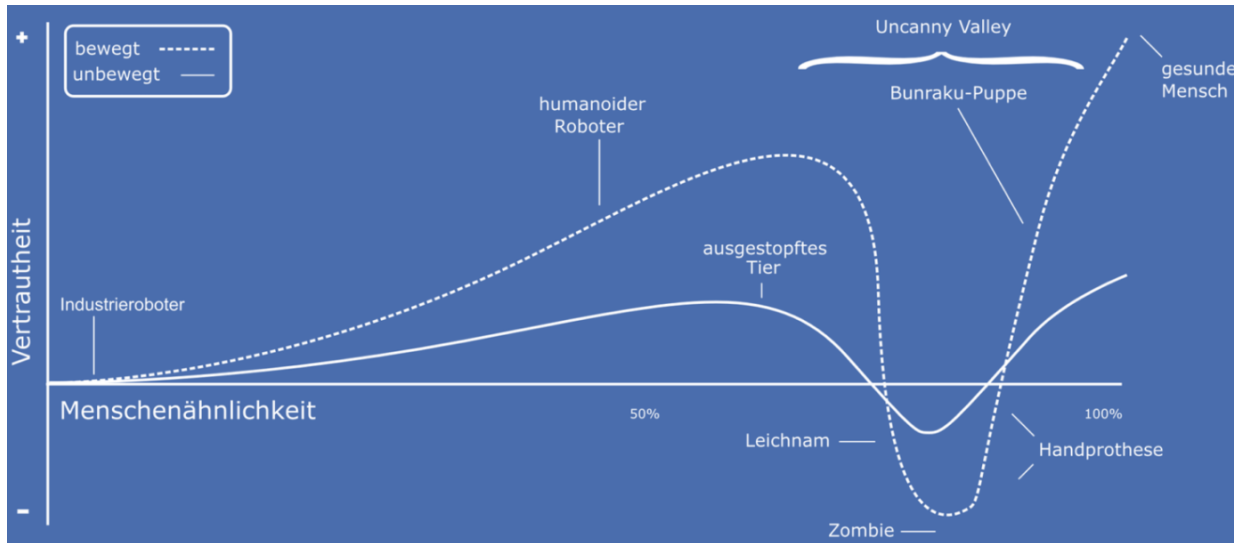


Avatare und die unterschiedlichen Darstellungen in Multi-User – VR Collaboration

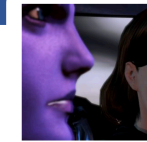


Uncanny Valley - wenn es zu realistisch wird

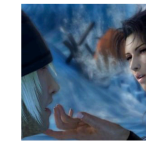
Immersion ist genug und wann ist es zu viel



Die Akzeptanz steigt nicht stetig linear mit dem Anthropomorphismus (der Menschenähnlichkeit) mit der die virtuelle Figur steigert.



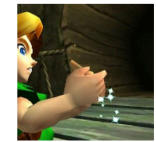
Mass Effect 3 (Spiel, USA)



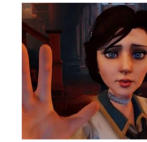
Final Fantasy 13 (Spiel, Japan)



Metal Gear Solid 4 (Spiel, Japan)



Zelda - Ocarina of Time (Spiel, Japan)



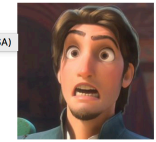
BioShock Infinite (Spiel, USA)



Skyrim (Spiel, USA)



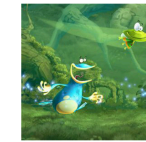
TinTin (Film, USA)



Tangled (Film, USA)



Beyond (Film, Japan)



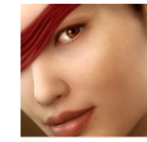
Rayman (Spiel, Frankreich)



Eternal Sinata (Spiel, Japanisch)



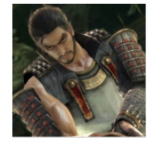
Beyond Good and Evil (Spiel, Frankreich)



Final Flight of the Osiris (Film, Japan)



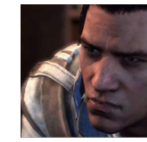
Max Payne 3 (Spiel, USA)



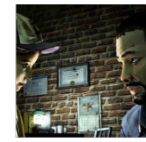
Soul Calibur 5 (Spiel, Japan)



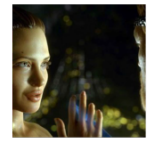
Final Fantasy X (Spiel, Japan)



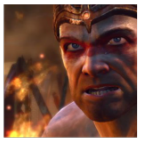
Assassin's Creed 3 (Spiel, USA)



Walking Dead (Spiel, USA)



Beowulf (Film, USA)



Enslaved (Spiel, USA)

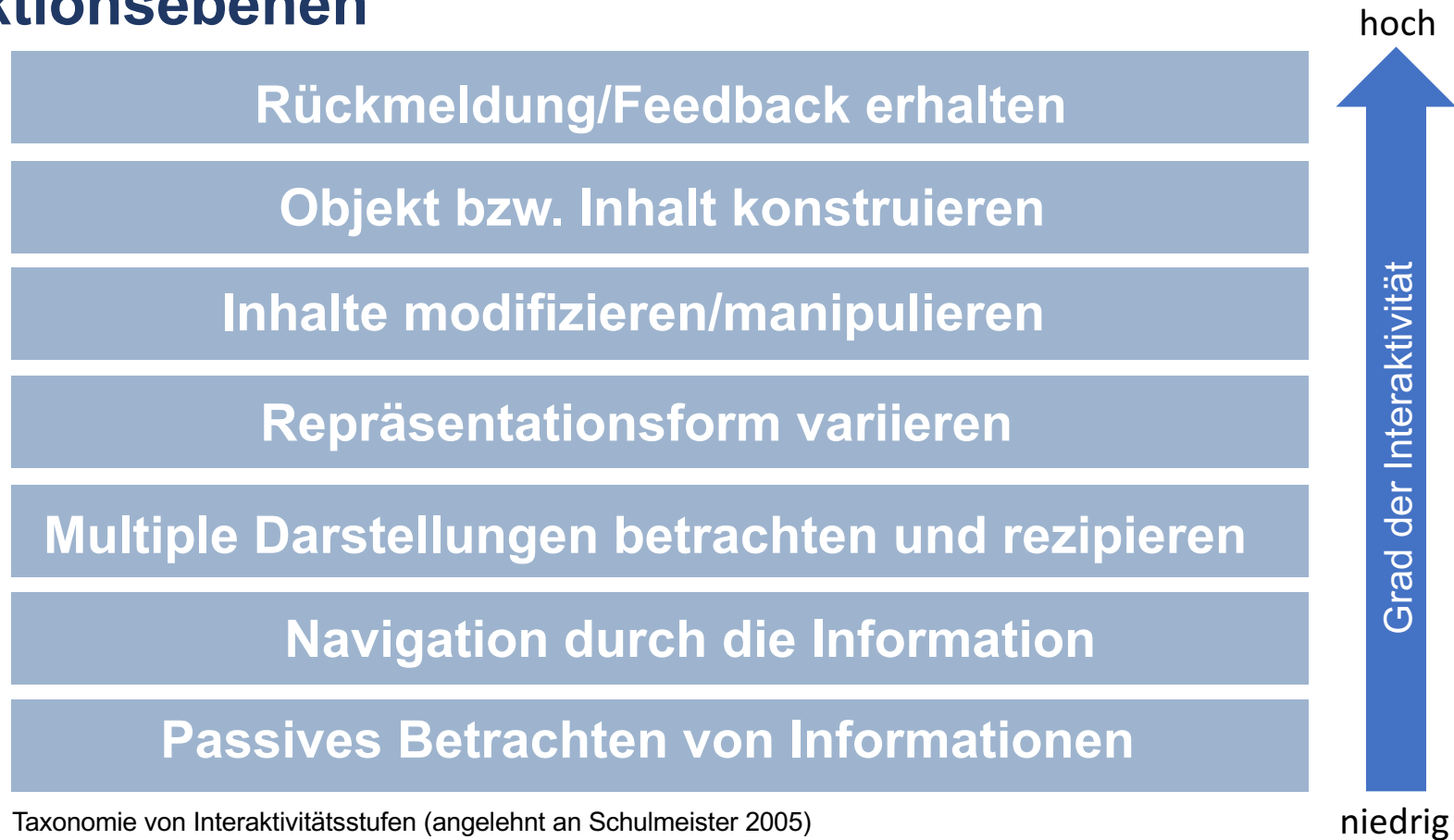


Devil May Cry 4 (Spiel, Japan)

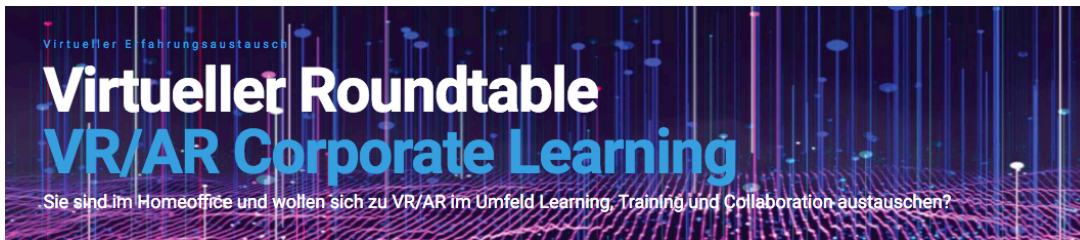


Mario 64 (Spiel, Japan)

Interaktionsebenen



Taxonomie von Interaktivitätsstufen (angelehnt an Schulmeister 2005)



- 24.08. – 19:00-20:00
- 21.09. – 15:00-16:00 VR Collaboration
- 21.09. – 19:00-20:00
- 12.10. – 19:00 – 20:00
- 11./12.11. Live Hannover
- 01.02.2021 Learntec

#talkmittorsten – ab 16.September, jeden Mittwoch



#talkmittorsten - 001 - VR Training einer Herz-Lungen-Maschine - Lessons Learned

neues upskilling-Angebot – ab September

