



3. Online Seminar VR Trainer/in VR Collaboration



**INSTITUTE FOR
IMMERSIVE LEARNING**
A NEW DIMENSION OF WORKING AND LEARNING



Best VR E-Learning Specialists 2020 – Germany
Award for Excellence in Immersive Upskilling Experiences

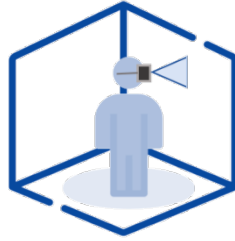
Version 08/2020

Die gezeigten Unterlagen sind rechtlich Eigentum von Torsten Fell und geschützt. Diese dürfen nicht für eigene Trainings-Workshops ohne Zustimmung und Bekanntgabe verwendet werden.

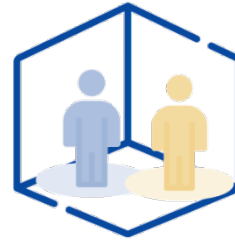
©2021 Torsten Fell



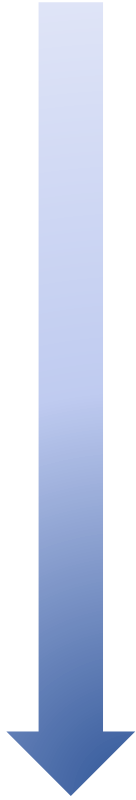
Spatial Precense



Self Precense



Social Precense



Einsatzszenarien VR-Learning

Selbstgesteuert

(Home Office, Labor)

Alleine in VR

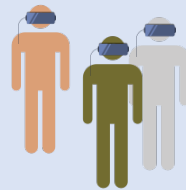


Blended Learning

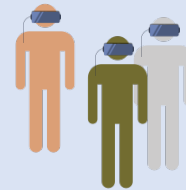
(Seminar, Home Office, Labor)



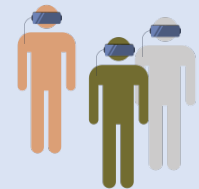
mit andern Lernern
in VR



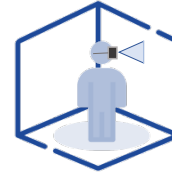
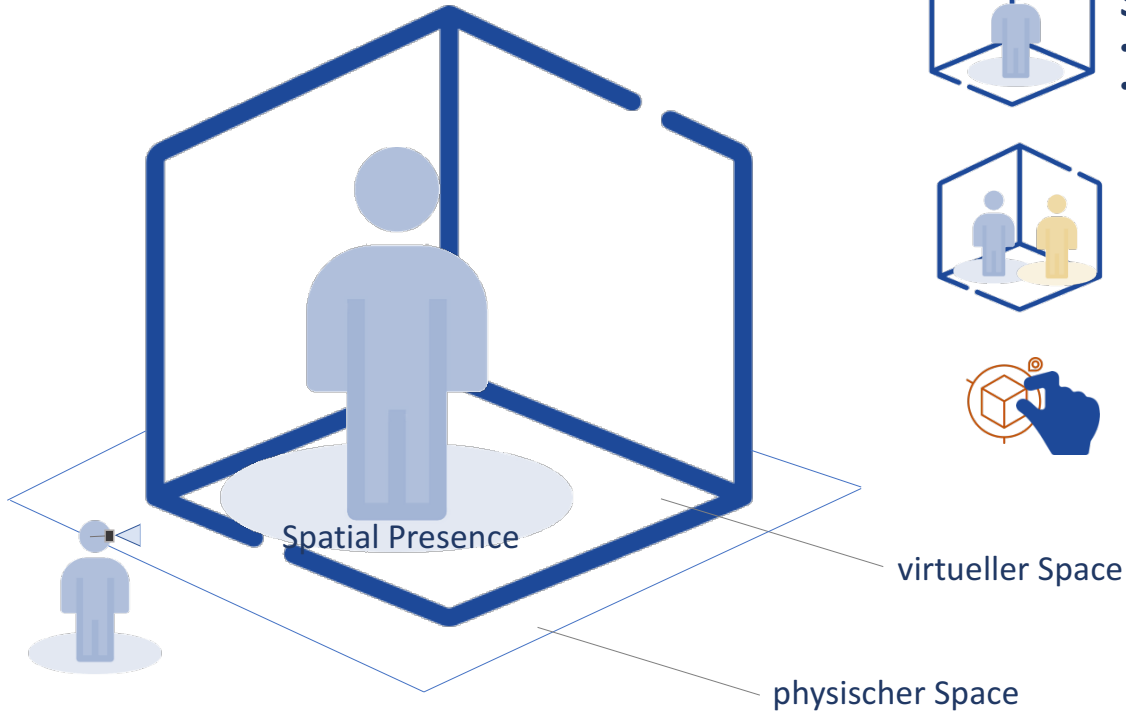
mit Trainer/Coach
in VR



mit andern Lernern und
Trainer/Coach in VR

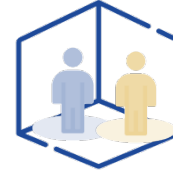


VR Collaboration



Self Precense

- Embodiment
- Attention & engagement



Social Precense

- Soziale Interaktion mit anderen Personen
- Avatare

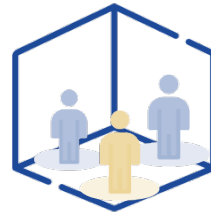


Interaktion mit und im Space

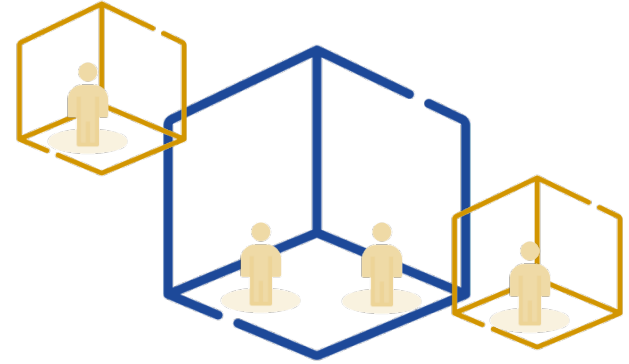
- Interaktion und Manipulation 3D-Objekten
- Interaktion mit 2D-Medien



Location Based
On-Site



Mix
On- & Off-Site

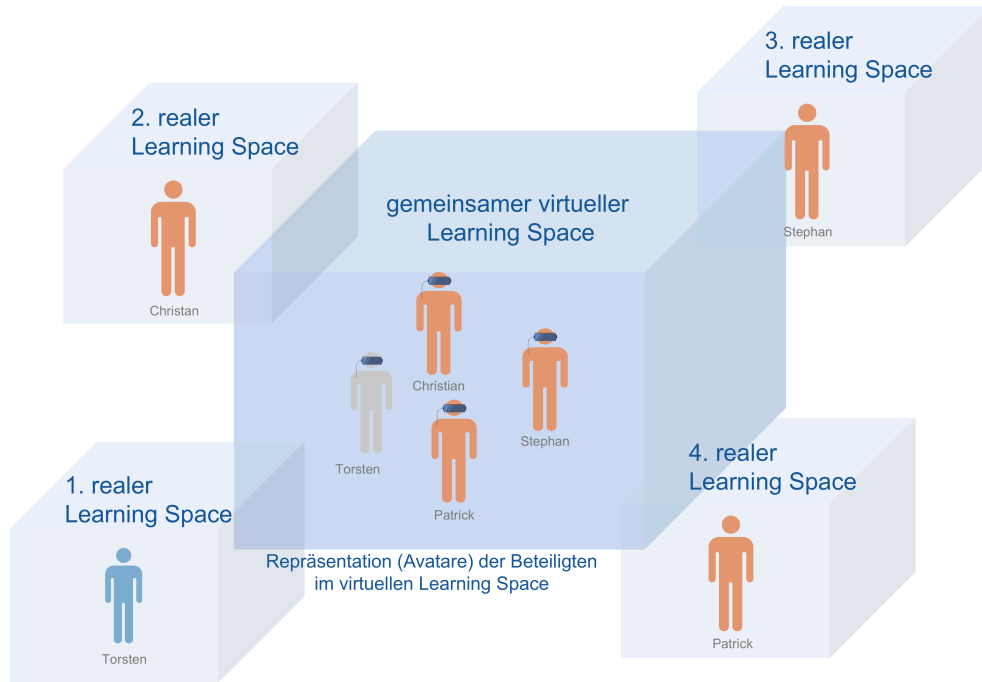


Remote-Site
Off-Site

Home-Office, Büro, in/aus einem Labor

Space-in-Space – verschiedene reale Lernort

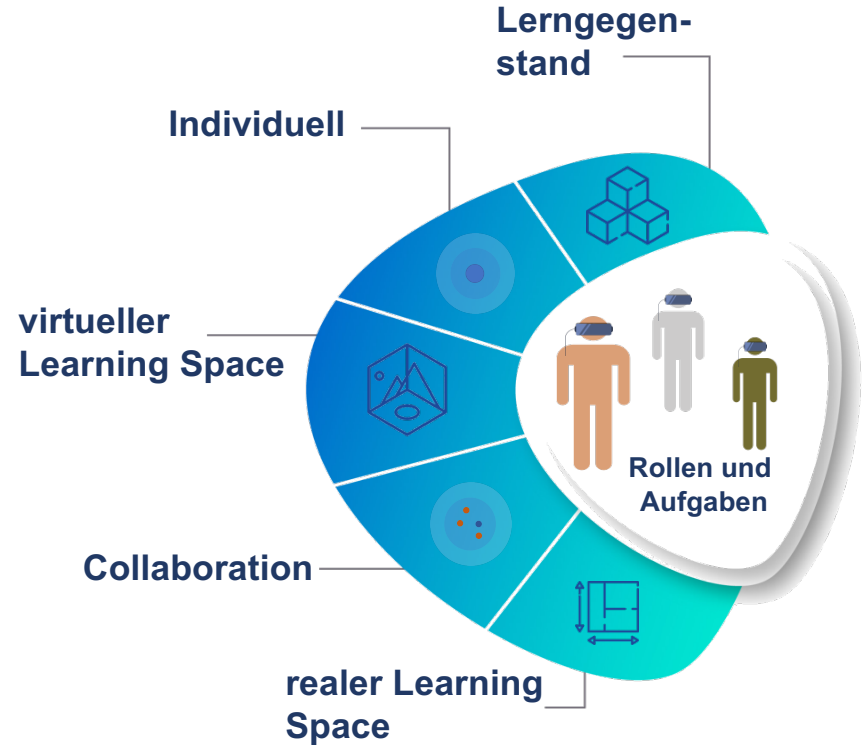
Lerner und Lerngruppe im Mittelpunkt



Entscheidung Lernort abhängig von...

Lernszenarien...

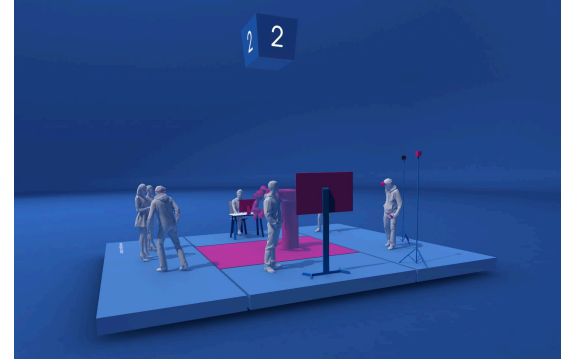
- Selbstlernprozess
- 1-zu-1 Coaching
- Experten-Training
- Blended Learning – Integration in ein Seminar, Workshop – Pre/Präsenz/Post-Phase
- Teamprozesse
- verteilte physische Standorte
- Simulation einer Situationen im Team
- ...



App - Installation

VR Collaboration

- Hat jeder die App's installiert?
- Gab es Probleme?
- Anleitung verständlich?
- Quest für heute Nachmittag aufladen!
- Nachschauen, ob Controller genügend Batterie haben
- Raum sollte nicht zu heiss sein
- Raum sollte genug Platz haben
- Vor der Session noch etwas trinken
- Sitzmöglichkeit in direkter Nähe sicherstellen
- Internet-Zugang performant sein



A large, glowing blue wireframe VR headset is centered in the background, composed of numerous interconnected points and lines, giving it a digital, network-like appearance.

4. VR Collaboration Session VR Trainer/in VR Collaboration



**INSTITUTE FOR
IMMERSIVE LEARNING**
A NEW DIMENSION OF WORKING AND LEARNING



Best VR E-Learning Specialists 2020 – Germany
Award for Excellence in Immersive Upskilling Experiences

Version 08/2020

09:00 – 10:00	1.Online Session Wieso immersive Medien im Lernen 30 Minuten	2.Online Session Neue Rolle als VR-Trainer 30 Minuten
10:30 – 12:00	3.Online Session VR Collaboration Onboarding 30Minuten	1.VR Collaboration Session VR Collaboration Onboarding + Basis 60Minuten
13:00 – 14:30	4.Online Session VR Integration Blended Learning 45Minuten	5.Online Session Trainerleitfaden VR-Training 45 Minuten
15:00 – 16:30	6.Online Session Space in Space Konzept 45 Minuten	7.Online Session physischen Learning Space 60 Minuten

13.01.2021

1. VR Collaboration - Session

Lernziele heute

- Rahmen VR Learning Space verstehen
- Raum kennen lernen
- Interaktionsmöglichkeiten kennen lernen
- Bewegung im Raum erleben
- Kommunikation mit Anderen im virtuellen Raum
- Immersion, Sozial Präsenz und Nähe erfahren
- Lernszenarien VR besser verstehen – anhand visueller Learning Spaces
- Gestaltung Lernprozess reflektieren



Spatial Precense



Self Precense



Social Precense



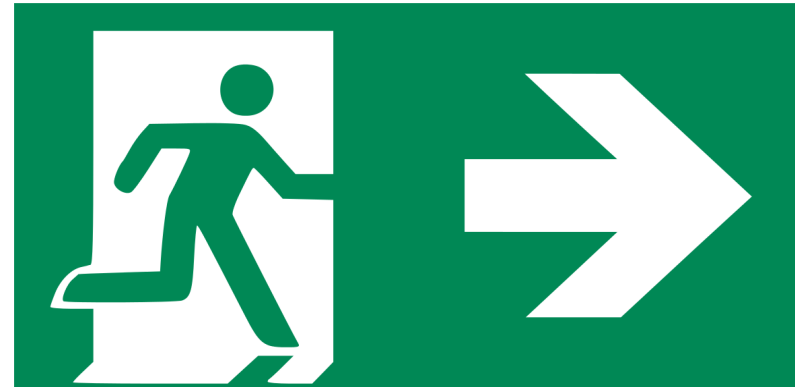
Bewegung im Raum

VR Nutzung

Hinweise Home Office

- Vor der Session noch etwas trinken
- Sitzmöglichkeit in direkter Nähe sicherstellen
- Ablageort für Controller und Brille sicherstellen
- Sollte es jemand schlecht werden, bitte
 - Der Gruppe kurz mitteilen, dass man die Session verlässt
 - Controller sicher ablegen
 - VR Brille sicher ablegen und abnehmen
 - Sich hinsetzen
 - Am besten etwas Trinken
 - Ruhig bleiben, ggf. Vor-Ort Hilfe holen
 - Trainer kurz informieren per Mail, SMS ob alles i.O. ist

VR in Zeiten von Home Office
Mögliche Verhaltensregeln



- (01) TOP Strap
- (02) Side Straps
- (03) Headphone Jacks

Power/Standby

Volume

Lens Spacing

Left
Touch-Controller

Right
Touch-Controller

Zeichnen
(Push)

Zeichnen
(Push)

Im Raum bewegen (Teleport)
(Push)

Objekte greifen z.B. Stifte, Würfel
(Push)

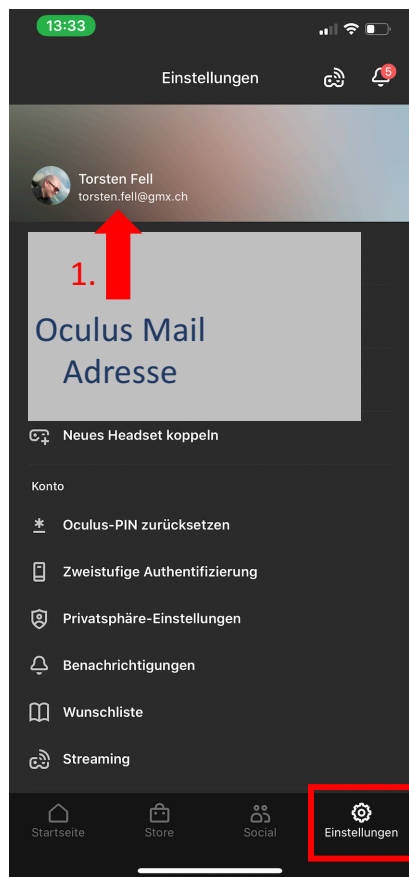


VR Collaboration App
SpatialComputing

Los geht es...
VR-Brille anziehen
Spatial Computing App starten



Vorbereitung vor Mails, bitte mir Infos von 1 und 2 zusenden.

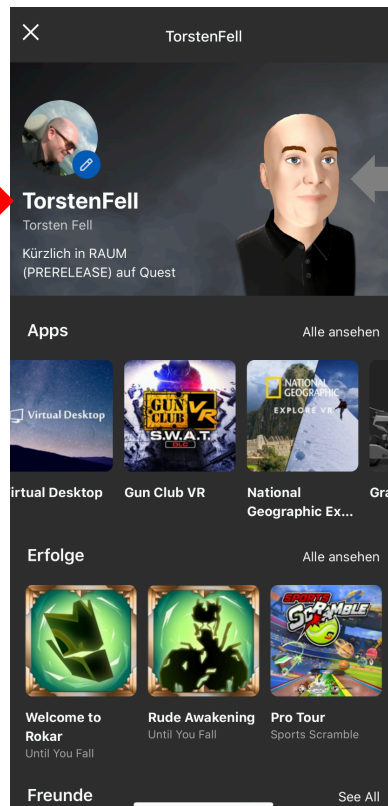


Oculus App auf dem Smartphone starten.

Oculus
Name

Sollte auch in der
VR-Brille ersichtlich
sein.

2.



Avatar in Oculus
(sollte nicht leer sein)

Wenn Mails (2x) von Oculus/Blanx, kommen dann Link dort anklicken und annehmen.

Danach sollte Bestätigung im Oculus Profil auftauchen (im Browser).

Danach in VR-Brille in den Store über Suchen mit den Namen der Apps gehen

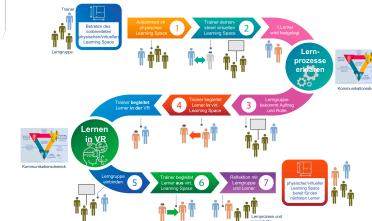
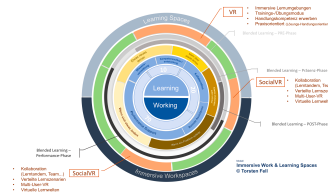
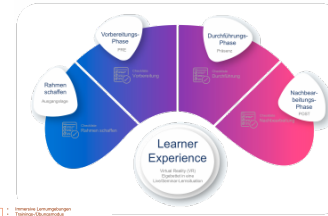
- 1.App „SpatialComputing“
- 2.App „RAUM“

Unter Store ganz unten stehen die „Meine Beta-Apps“ hier sollten die Apps SpatialComputing und RAUM stehen.

15:00 – 16:30



- Wie kann VR in einen Blended Learning – Prozess integriert werden?
- Wo liegen Besonderheiten und Herausforderungen in der Integration?
- Wie sieht ein idealtypischen Lehr-/Lernprozess aus?
- Wie sieht die Learner Journey im Zusammenhang der Trainer-Aktivitäten aus?



13.01.2021