

Online Zertifizierung – Masterclass (M5 + C4)

# VR/AR Learning Architect/Designer

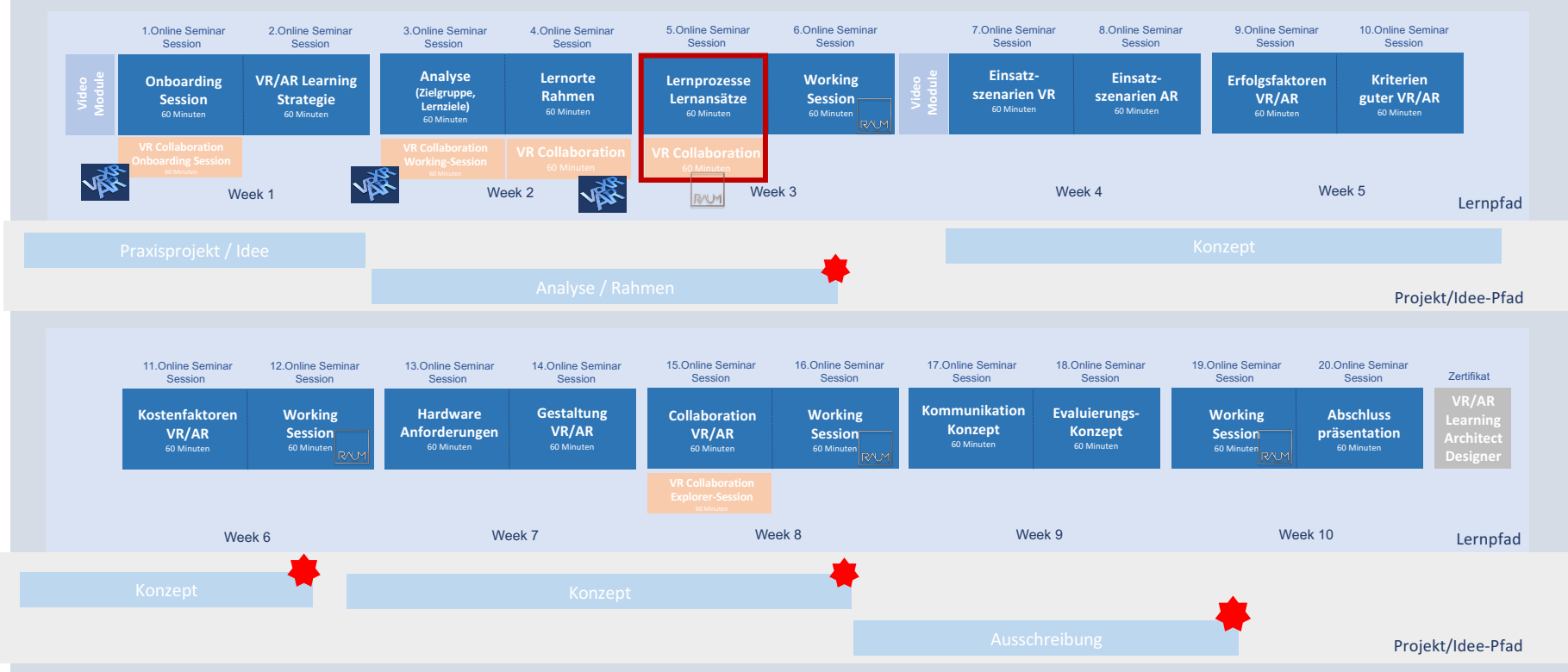
build intelligent blended and hybrid learning with VR/AR  
Learning Experience for homeoffice, office, workplace and  
mobile learning

Concept | Space | Collaborate | Connect | Immersive

[www.immersivelearning.institute](http://www.immersivelearning.institute)

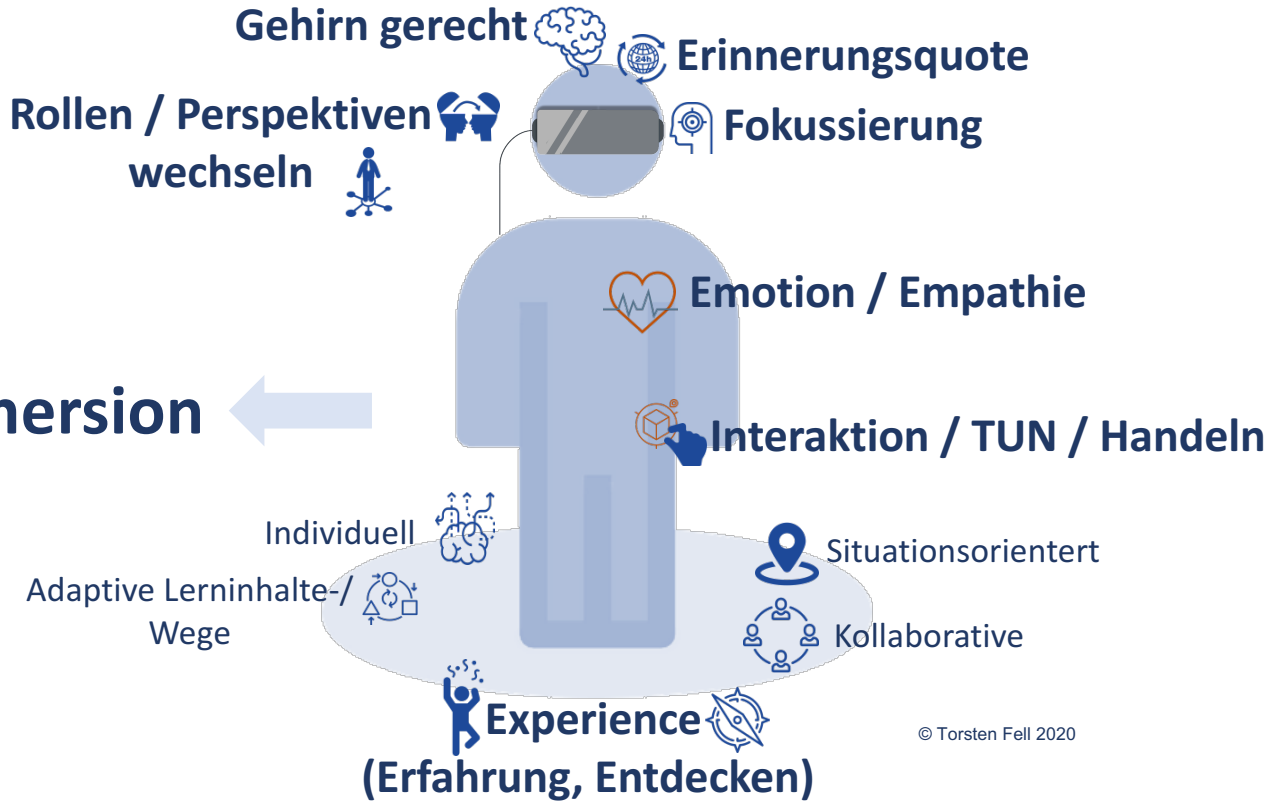


**Best VR E-Learning Specialists 2020**  
– Germany  
Award for Excellence in  
Immersive Upskilling Experiences



**Virtuelle  
Präsenz**

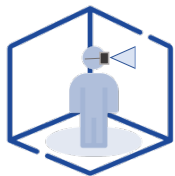
**← Immersion ←**



© Torsten Fell 2020



Spatial Precense



Self Precense



Social Precense



Immersion



Experience  
(Erfahrung)



Performance  
steigern



Engagement  
steigern



Perspektiven  
Rollen  
wechseln



Emotionen/ Empathie  
fördern/aufbauen





**Perspektiven  
wechseln**



**Rollen  
einnehmen**



**Kollaboration**  
(Social Learning)



**Erinnerung**  
(Kognitive Lernziele)



**Fokussierung**  
(Konzentration)



**Entdecken**  
(Expeditions)



**Individuell**



**Adaptive  
Lerninhalte-/  
Wege**



**Interaktiv  
Handeln**

# Einsatzszenarien VR/AR-Learning

## VR/AR Collaboration

### Selbstgesteuert

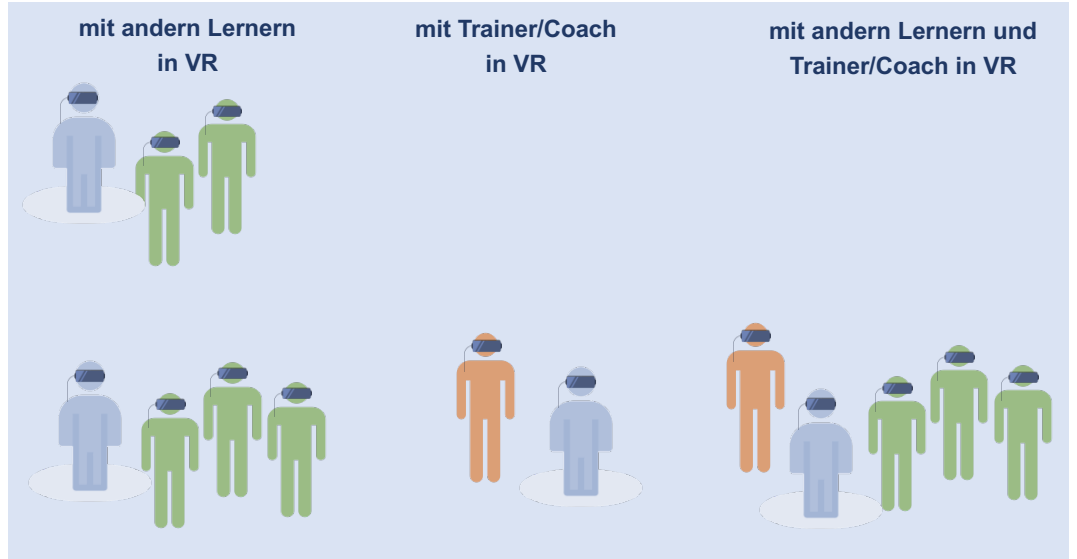
(Home Office, Ausbildungswerkstatt)

Alleine in/mit  
VR/AR

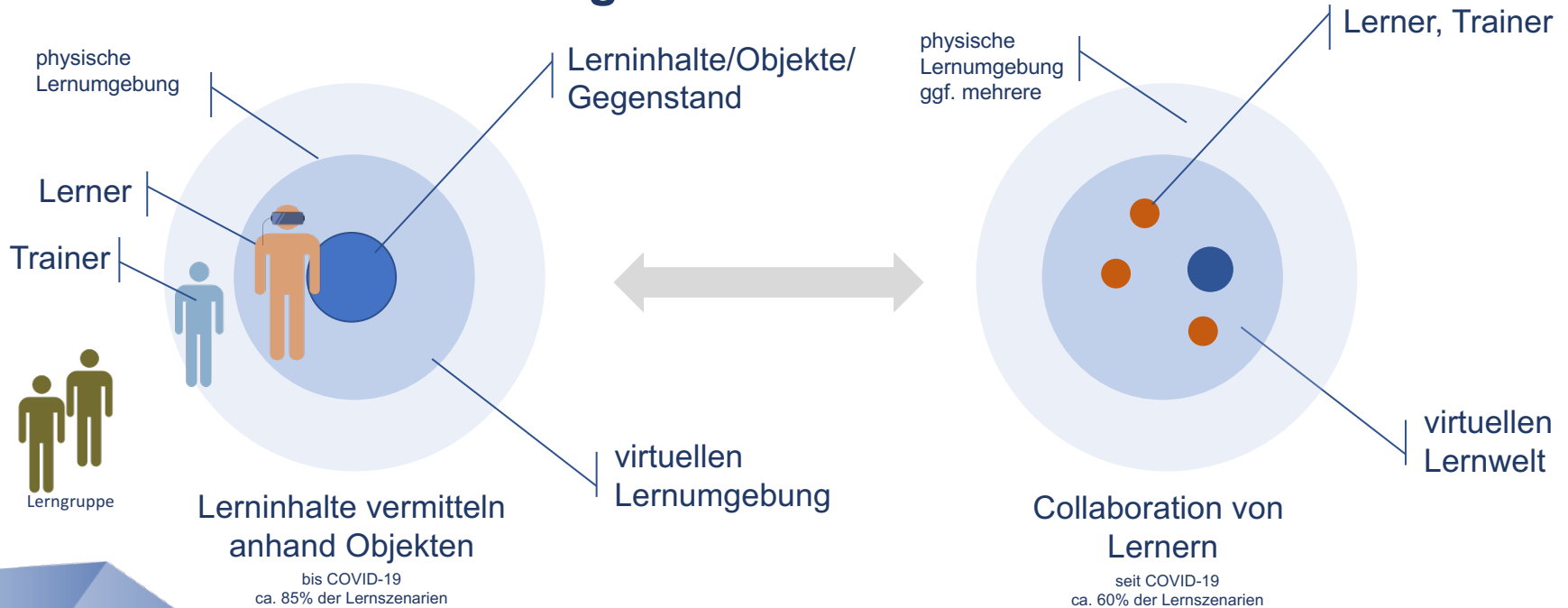


### Blended Learning

(Seminar, Home Office, Ausbildungswerkstatt)

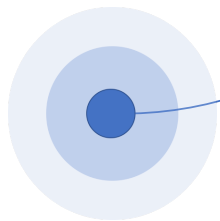


# Im Mittelpunkt Lerncontent vs. Learning-Collaboration



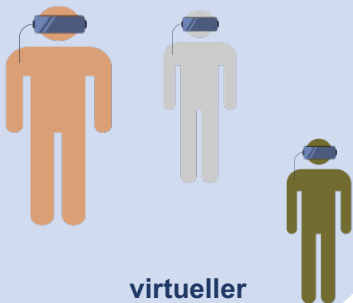
### Lerncontent-Produktion

- Externe / interne „Werkbank“ (make/buy)
- Content Developer / Konzept / 3D-Designer, Storyteller...



Fokus  
Content, Individuell

### VR Learning Experience = Lerncontent = VR-App

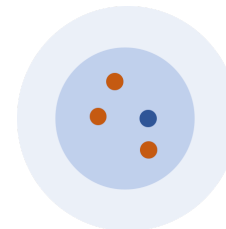


virtueller  
Learning Space



### Virtuelle Lernwelt/Environment

- Multi-User-Plattform
- SocialVR
- komplexer Lerncontent - Teamprozesse



Fokus  
Collaborativ

# Blended Learning



Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

# (typische) Integration VR in ein Blended Learning

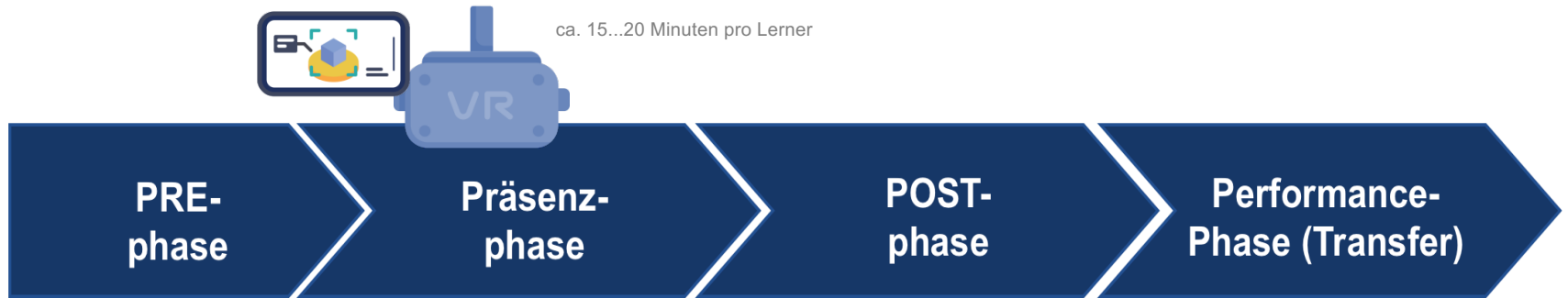


Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

Verschiedene **Teilnehmer** und **Trainer** nutzen die VR-Brille

# (eher untypische im Moment) Integration VR in ein Blended Learning



Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

# (typische) Integration VR in ein Blended Learning



Abbildung: Klassischer Blended Learning Ansatz inkl. Performance Phase (nach 4P von Torsten Fell)

Verschiedene **Personen**  
nutzen die VR-Brille





[www.immersivelearning.institute](http://www.immersivelearning.institute)


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

**Shift**  
**Learning**  
**.Space**  
New Dimension of Learning Spaces


**barcamp**  
Virtual Reality (VR) & Augmented Reality (AR)  
 www.barlearning.com/en/barcamp


**IMMERSIVE LEARNING NEWS**  
— VR/AR/MR/XR —


**SPATIAL Computing.**  
**consulting**  
New Dimension of Working and Learning


**corporate vision**  
**Technology Innovator Awards**

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

Masterclass 2021  
**VR/AR Learning Architect / Designer**