

Online Zertifizierung – Masterclass (M3 + C2)

VR/AR Learning Architect/Designer

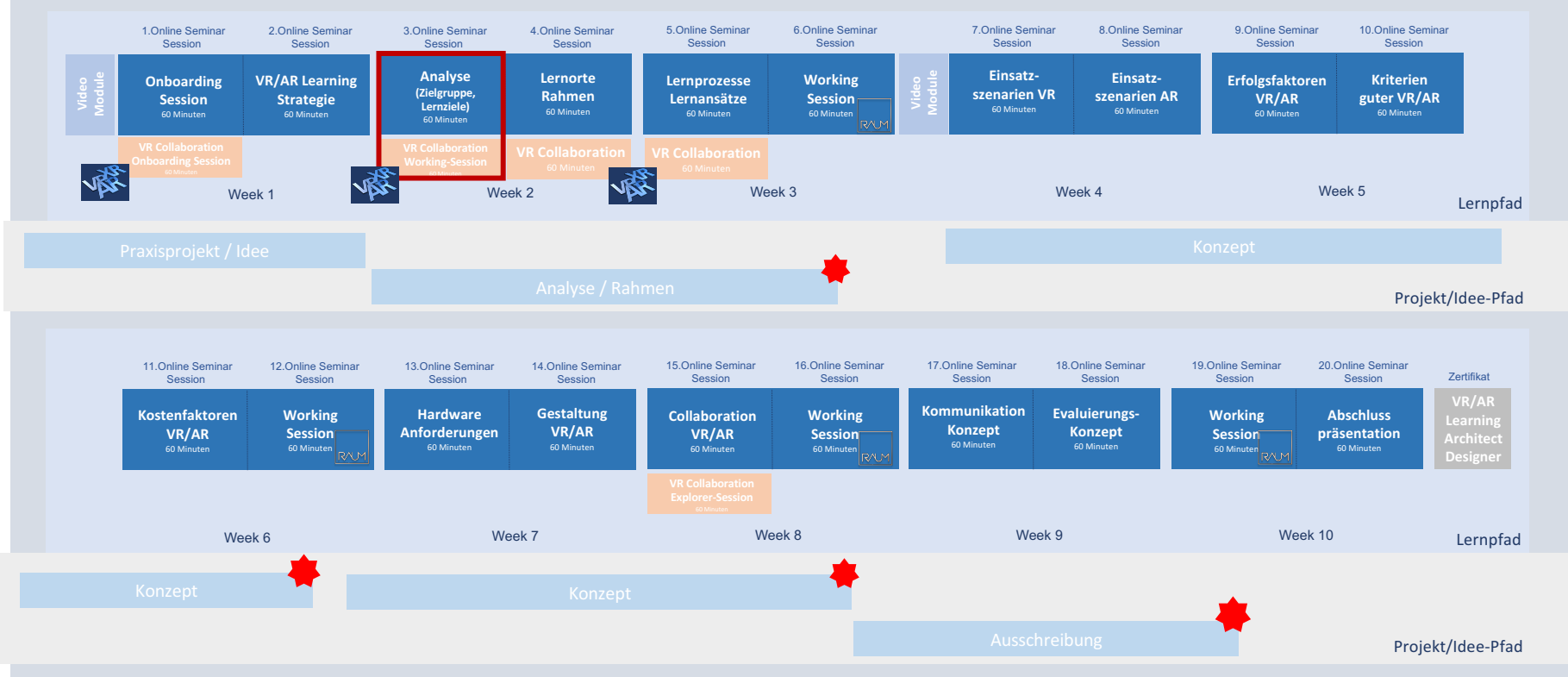
build intelligent blended and hybrid learning with VR/AR
Learning Experience for homeoffice, office, workplace and
mobile learning

Concept | Space | Collaborate | Connect | Immersive

www.immersivelearning.institute



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



- Video-Learning-Module
- Online Seminar
- 3D/VR Collaboration Live-Multi-User-VR-Session
- ★ Working Session's -

2. Vorbereitungsauftrag bis zum 3. Online Seminar

1. Teil

- Ziele der Lösung (Verfeinerung der Folie Stakeholder/Lerner)
 - für die Organisation
 - für den Lerner
 - Welche Faktor(en) der Folie Business Impact werden durch Dein Projekt unterstützt?

2. Vorbereitungsauftrag bis zum 3. Online Seminar

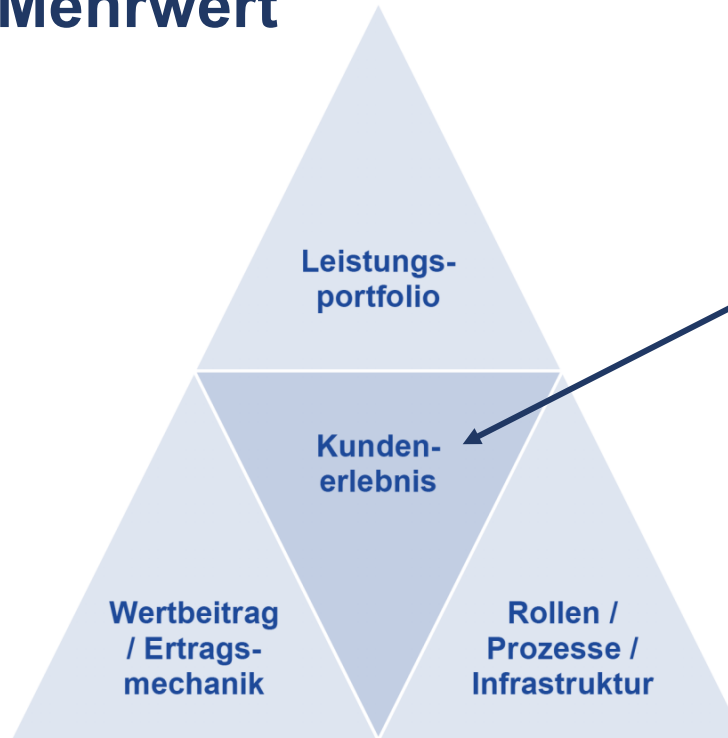
2. Teil

- Lernziele (1...2 Folien)
 - Was sind die wichtigsten Lernziele die eure Lösung beinhalten soll?
 - Welches Wissens, Skills und Kompetenzen soll die Zielgruppe erreichen?
 - Was ist notwendig um die Lernziele zu erreichen?

Erzeugen von Mehrwert

Wer ist Kunde?

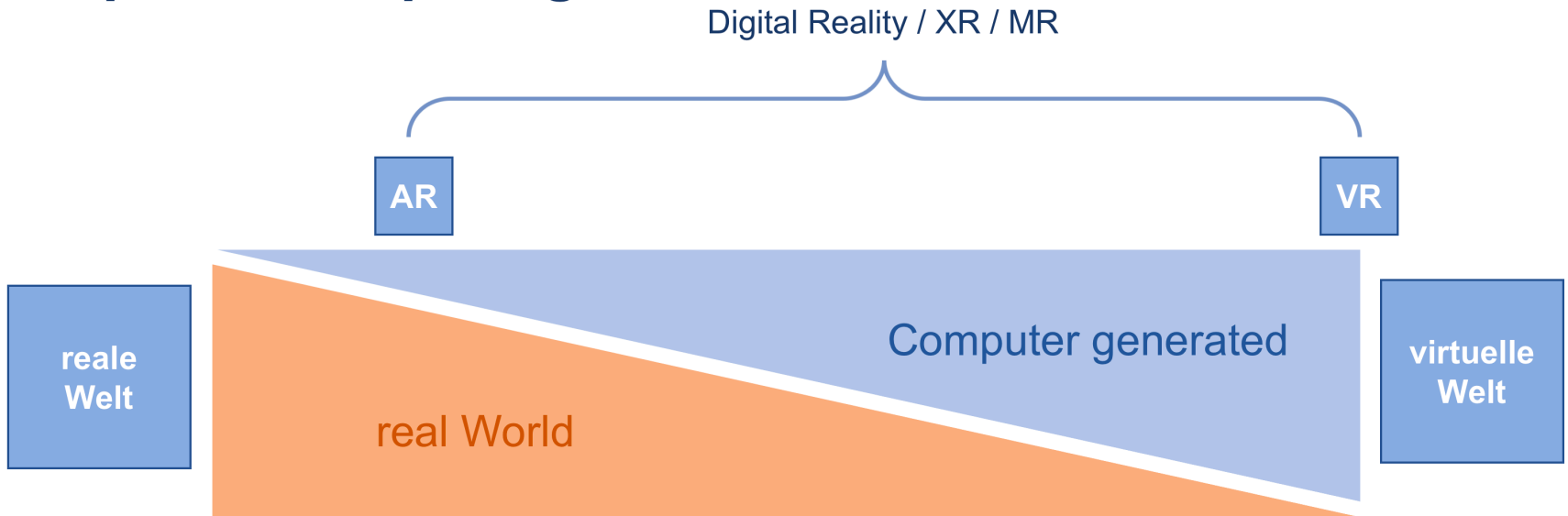
- Student
- Dekan
- Hochschulleitung
- Lehrgangverantwortlicher
- Professoren
- Wiss. Mitarbeitenden
- Zukünftige Studentinnen
- Schülerinnen
- Lehrer (Schule)
- ...



Lerner-
erlebnis

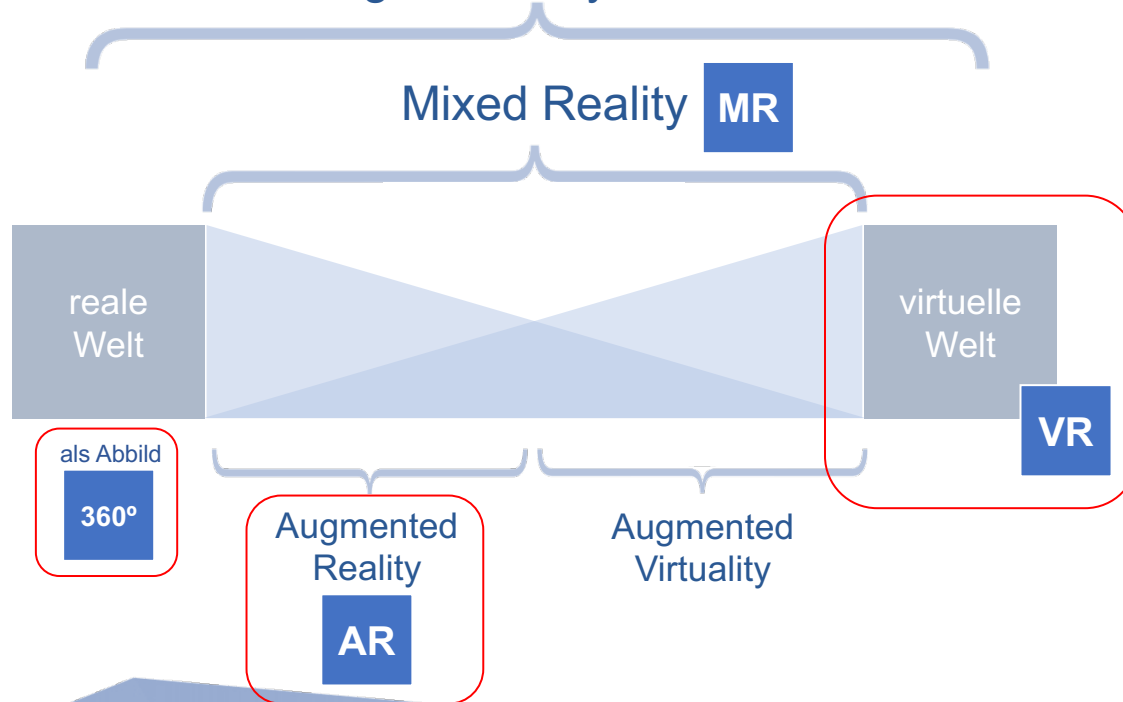
Auftraggeber
(öffentliche Hand, Förderprojekt...)
Lehrender/Trainer/Professor
...

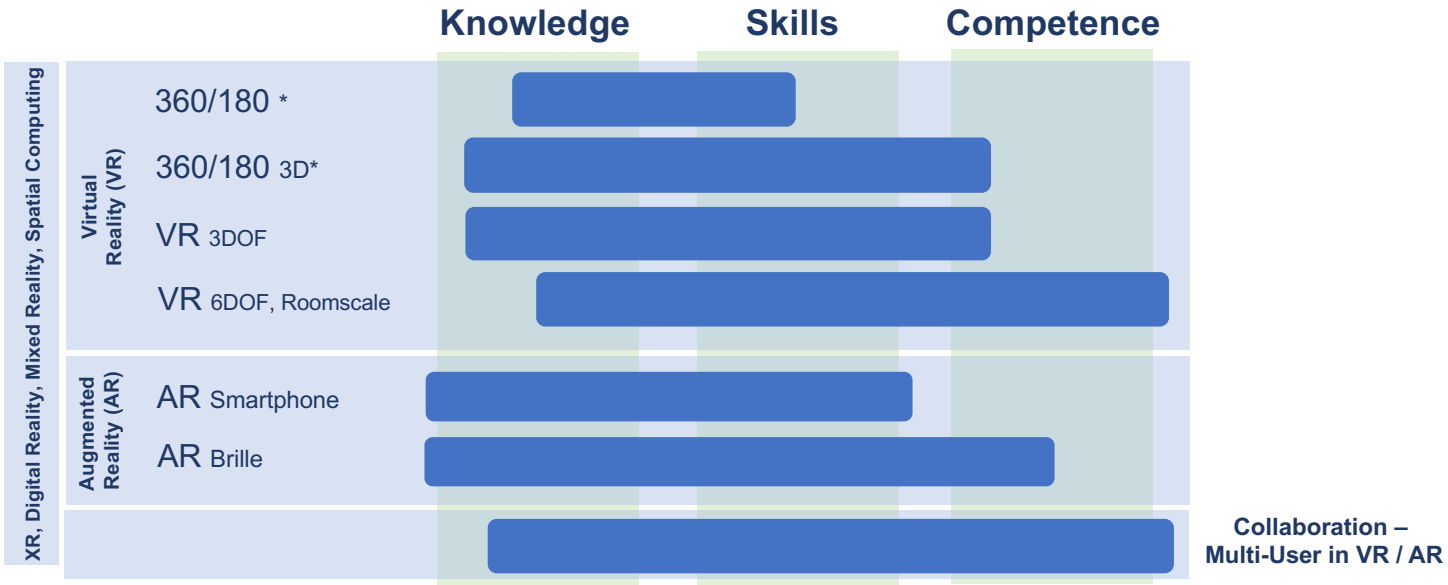
Spektrum Spatial Computing



Spatial Computing = Spatial Learning?

Digital Reality, XR...





© Torsten Fell (2019)

*Smartphone vs. VR-HMD

Aufgaben zur 4. Online Session

- **Lernorte (2 Folien)**

- Wo soll / muss gelernt werden?
- Was macht den Lernort besonders? z.B. bestimmte Rahmenbedingungen
- Welche Herausforderungen am Lernort gibt es - für die Lerner und für den Lehrenden?

...für beide Sichtweisen virtueller und physischer Lernort!“



VR Collaboration App
Spatial Computing

Aufgabenstellung VR-Session 11:00 in ZOOM

Bis gleich...

Ansprechpartner
VR/AR Hochschul Arbeitskreis

Rolf Kruse
GI-Arbeitskreis VR/AR-Learning
<https://ak-vrarl.gi.de/>

--

Prof. Rolf Kruse
Digitale Medien und Gestaltung
Fachhochschule Erfurt
Angewandte Informatik
Altonaer Str. 25, 99085 Erfurt
E-Mail: rolf.kruse@fh-erfurt.de
Internet: <http://www.fh-erfurt.de/ai>