

Online Zertifizierung – Masterclass (M14)

# VR/AR Learning Architect/Designer

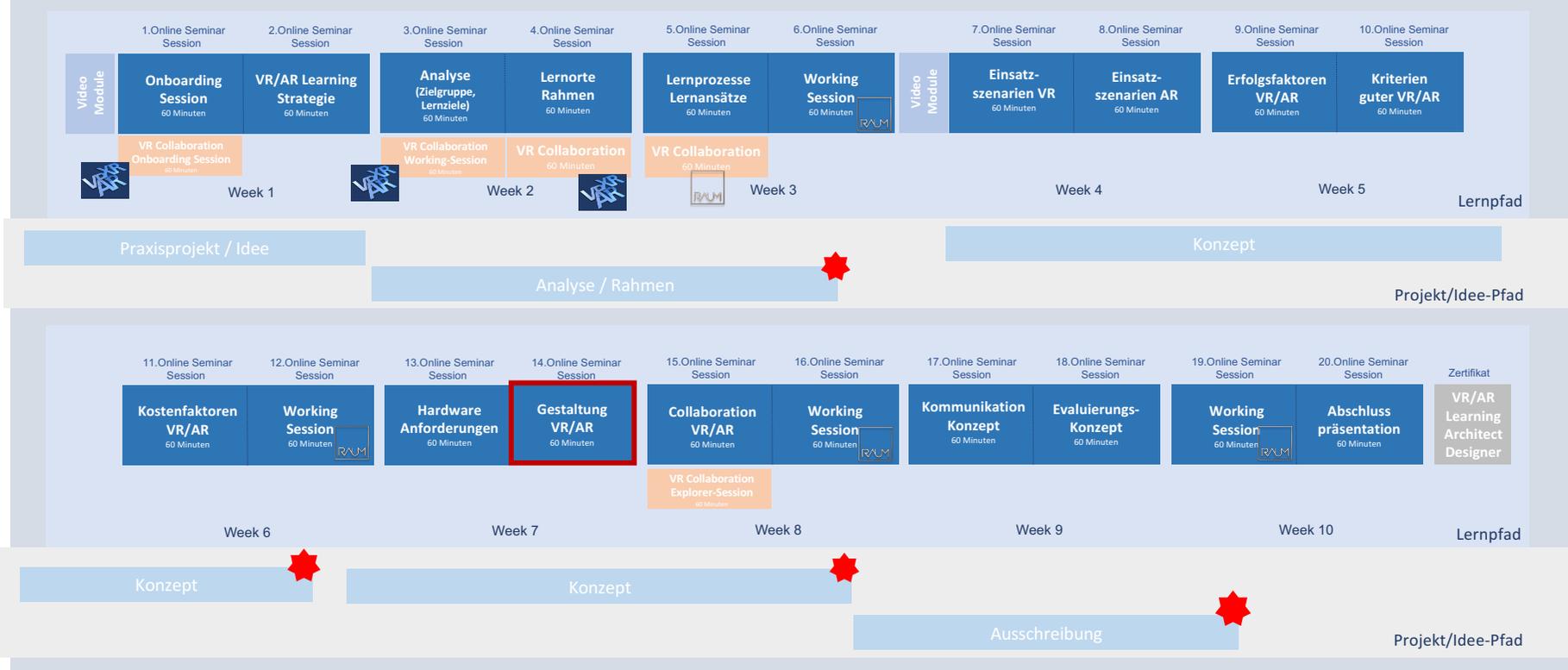
build intelligent blended and hybrid learning with VR/AR  
Learning Experience for homeoffice, office, workplace and  
mobile learning

Concept | Space | Collaborate | Connect | Immersive

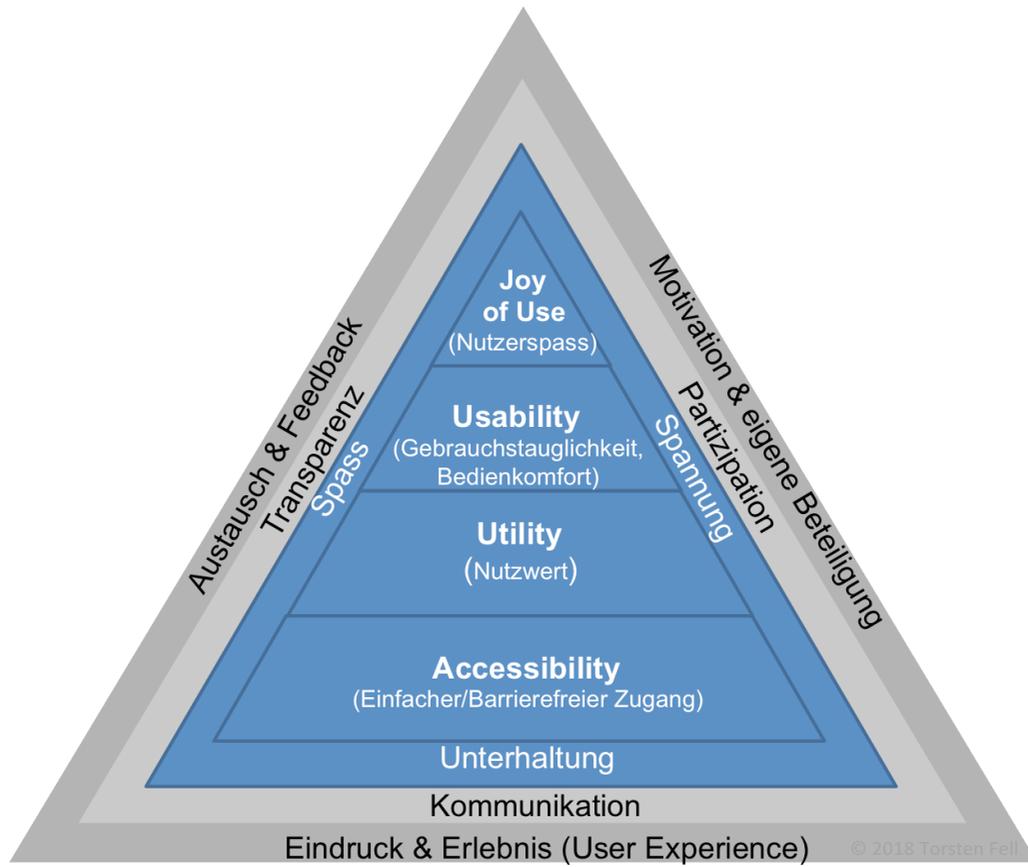
[www.immersivelearning.institute](http://www.immersivelearning.institute)



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



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



# Durchschnittliche Retention Rate eines Trainingsteilnehmers

Teilnehmerzentrierter

Stufe 1

5%

Teilnahme am Frontal  
**Unterricht** oder Vortrag

10%

Worte bzw. Text, den wir  
**Lesen** (Print oder Online)

20%

**Bilder, Videos** und **Audio**  
sehen und / hören

30%

**Demonstrationen** oder Aus-  
stellungen, **Beobachtungen**

50%

**Diskussion** und Gespräche, in  
die wir uns **AKTIV** einbringen

75%

**Praktisches TUN**, eigene  
Präsentationen, **gemeinsames**  
Erarbeiten

90%

**Erklären**, andere **Unterrichten**,  
Wissen für andere aufbereiten,  
selber **Reflektieren**

AKTIV  
PASSIV

Stufe 7

# Zielsetzung Gestaltung

- Einfache Bedienbarkeit
- Bedienungshinweise (ab besten in Story verpackt)
- UX/UI
- Experience erleben – Interaktivität (Welt manipulieren)
- Geführte Umgebung vs. Entdecken können
- Empathie aufbauen können

# Visuelle, motorische und auditive Gestaltung...

- Story
- Guided Tour – Start / Intro – der der Storyline (Arbeitssicherheit), Nutzungsempfehlung (Stehend, Sitzend, Bewegung...)
- Lernwelt/Umgebung – Environment (Farb-/Lichtstimmung)
- Lernobjekte / Lerninhalt
- Virtueller Repräsentant – Avatare und deren Abbildung
- Bewegung im „virtuellen“ Raum
- Interaktivität / Aufgaben – klare Handlungsanweisungen
- Audio (räumlicher Klang), Offstimme – Erzählung, Hilfe
- Feedback
- Reflexion
- Sichtweisen / Perspektiven
- Ggf. Einbindung echte Hardware (Motorsäge, Feuerlöscher...)

Vorbereitungsauftrag 09.03.

# STORYLINE

Überarbeitung – Start-Experience

Schaut euch kritisch eure Überlegungen bei Start der Experience aus User-Sicht an.

- Wie könnt Ihr Bedienungshinweise, Sicherheitshinweise und Besonderheiten zur Nutzung einbauen?
- Wie könntet Ihr diese in eure Story als Aktivität „verstecken“?
- Wie sieht das Navigationskonzept aus?
- Gibt es Feedback, Reflexion-Aufgaben?
- Wie werden diese dem User gegeben – Text / Audio – Guide/Offstimme...

Vorbereitungsauftrag 09.03.

# Learner Journey

Gehen Sie zu Zielgruppenvertreter und gehen Sie Ihren Fragekatalog durch oder machen eine Online-Befragung!

Führen Sie die Ergebnisse zusammen und präsentieren die Erkenntnisse beim nächsten Mal auf einer Folie.

Dabei sollten folgende Aspekte vorkommen:

- Welche Touchpoints haben Sie identifiziert?
- Welche besonderen Rahmenbedingungen finden Sie vor?
- Welche Erkenntnis hat Sie Überrascht oder war neu für Sie?
- Verändert die Erkenntnisse Deine angedachte Storyline?

Vorbereitungsauftrag 11.03.

# ExpertenInput - Praxisbericht

10

Departement

## Erfahrungen mit Virtual Reality in der Ausbildung von Sozialarbeitenden

Bewirkt Virtual Reality mehr als oberflächliche Begeisterung? Die BFH hat für sich die Antwort gefunden. Nach einem Pilotversuch kommt Virtual Reality seit über einem Jahr in einem Pflichtmodul des Bachelor-Studiengangs in Sozialer Arbeit zum Einsatz. Die Erfahrungen mit der neuartigen didaktischen Methode sind positiv.



**Dr. Manuel Bachmann**  
Dozent  
manuel.bachmann@bfh.ch



**Esther Abplanalp**  
Dozentin  
esther.abplanalp@bfh.ch



**Jonas Born**  
Wissenschaftlicher Assistent  
jonas.born@bfh.ch

- **Artikel lesen (PDF)**
- **Website: VRIST.ch ansehen**
  
- **11.03. - 11:00**
- **Besuch von Dr. Manuel Bachmann (CH)**
  
- **Standardprodukte und Erfahrungen**
  - Präsentationen üben in VR (Ilona)
  - Sozial Arbeit üben mit Avataren (Markus, Irena)