

Wahlmodul VR Trainer/in Lernkonzept umsetzen

Version 01/2021



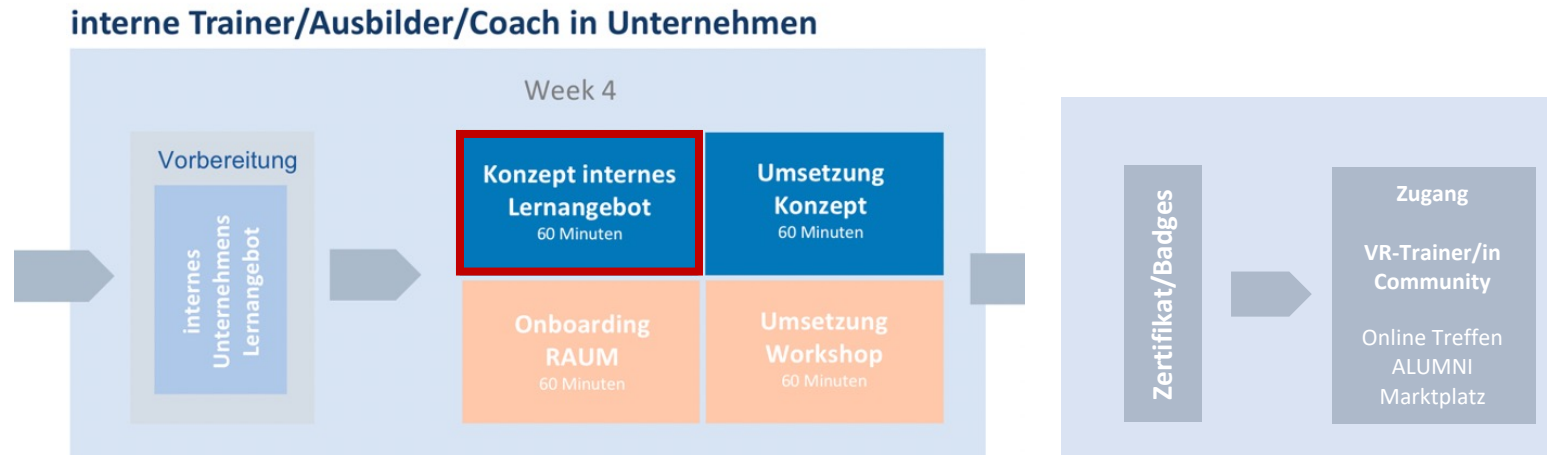
New Dimension of Working and Learning



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

www.immersivelearning.institute

Wahlmodul Ablauf



- **Wie kann ich firmeninterne Lernangebote mit VR umsetzen oder bestehende Lernprozesse anreichern?**
- **Wie kann ich positive Lernerlebnisse mit VR generieren?**

User/Learning Experience



Etwas Spannendes
Erleben / Entdecken



Etwas zum Spielen
Interagieren / TUN



Etwas zum Naschen
Vermitteln

Gestaltungsprinzipien

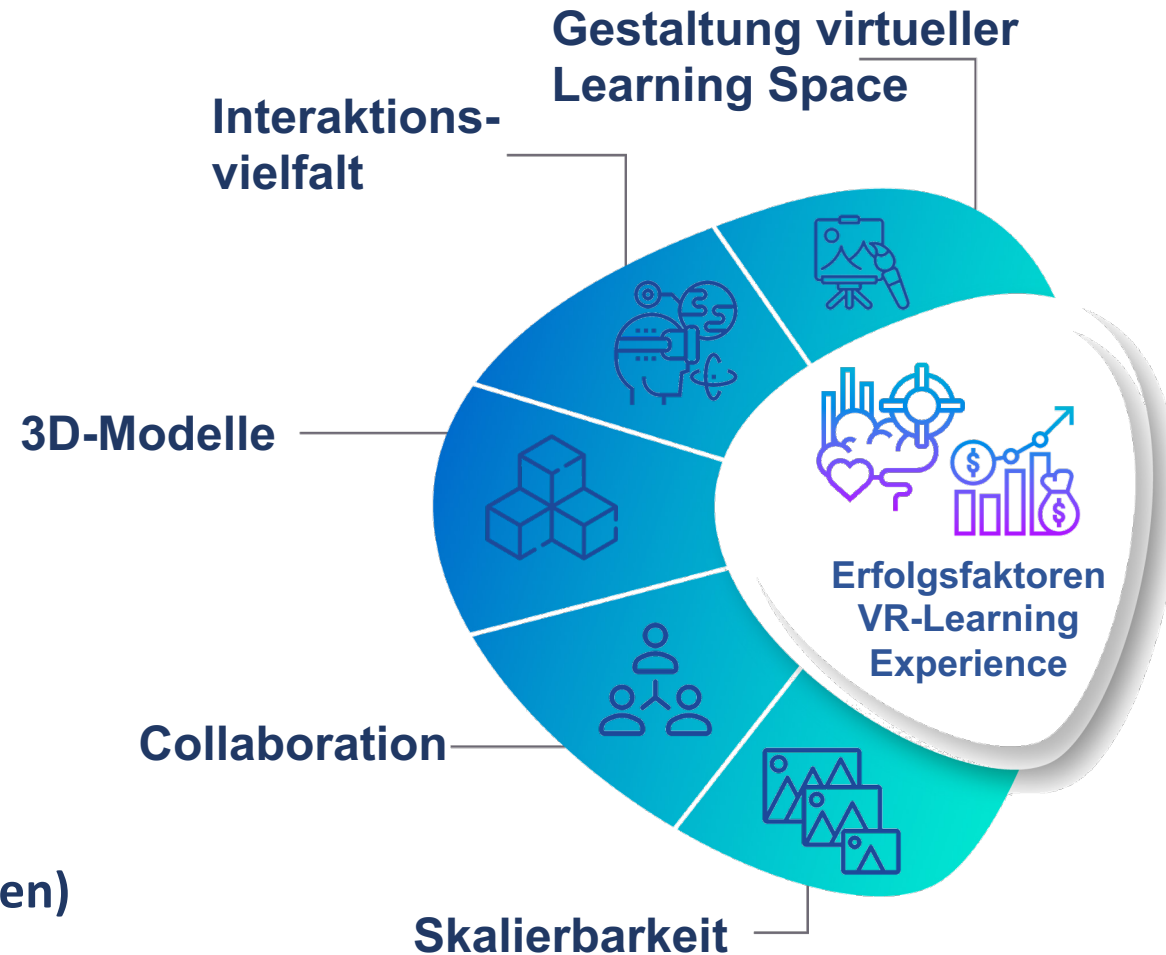
- Realitätsnähe
- Erlebnisraum schaffen
- Unsichtbares sichtbar machen
- Motivierende Szenarien
- vom Großen ins Kleine
- Bei Avataren Ucanny Valley beachten

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

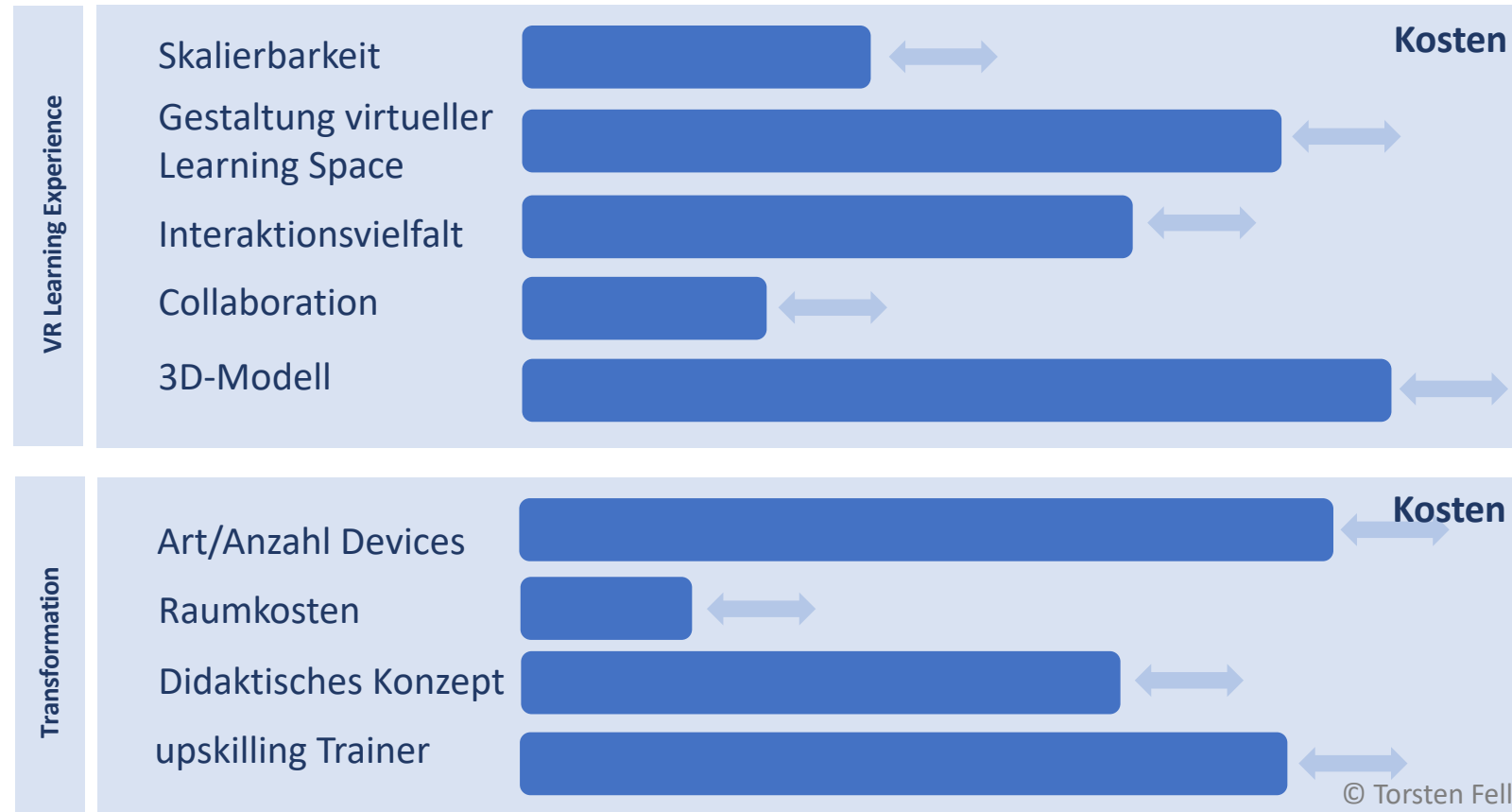
Torsten Fell

Erfolgsfaktor/Kosten VR-Learning Experience

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



Kostentreiber bei VR-Learning Experience



Ausprägungen der Balken variieren je nach Einsatzszenario