

Rahmen schafft ein gutes  
**Storytelling** der Lerninhalte

1

VR Learning Space  
**Einfacher /  
smarter Zugang**

4

VR Learning Space  
**Interaktions-  
vielfalt / Mani-  
pulation / Feedback**

2

VR Learning Space  
**Environment  
(erlebbarer  
Lernwelt)**

virtueller  
Learning Space  
**Erfolgsfaktoren**

5

VR Learning Space  
**Kollaborativ  
vs. Guide vs.  
Entdecken**

3

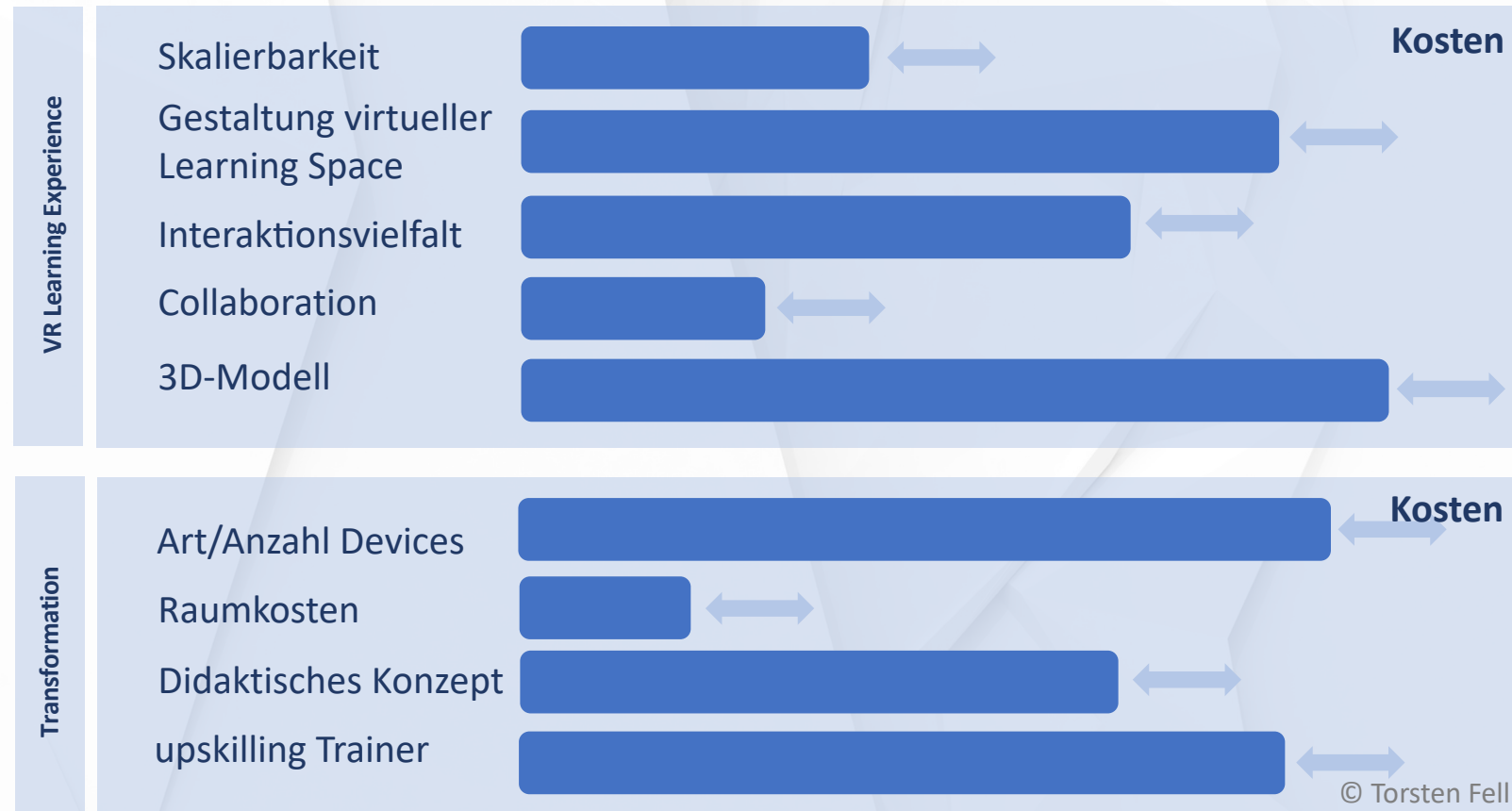
VR Learning Space  
**Atmosphäre  
Stimmung  
- visuell/auditiv**

6

VR Learning Space  
**Skalierbarkeit  
(Software/  
Hardware)**

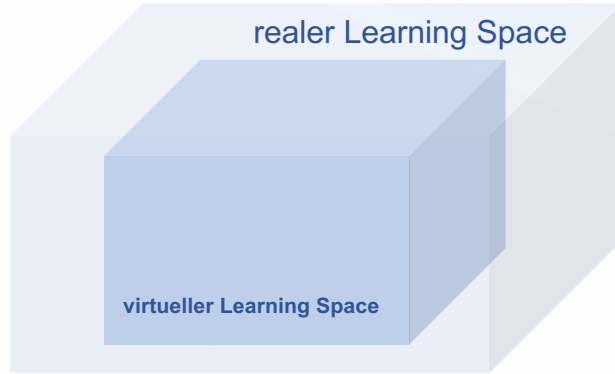
© 2020 Torsten Fell  
Basis bildet eine Zielgruppenanalyse  
Lernziel Definition und Festlegung der Lerninhalte

# Kostentreiber bei VR-Learning Experience



Ausprägungen der Balken variieren je nach Einsatzszenario

# Konzept (rL)-Space in (vL)-Space

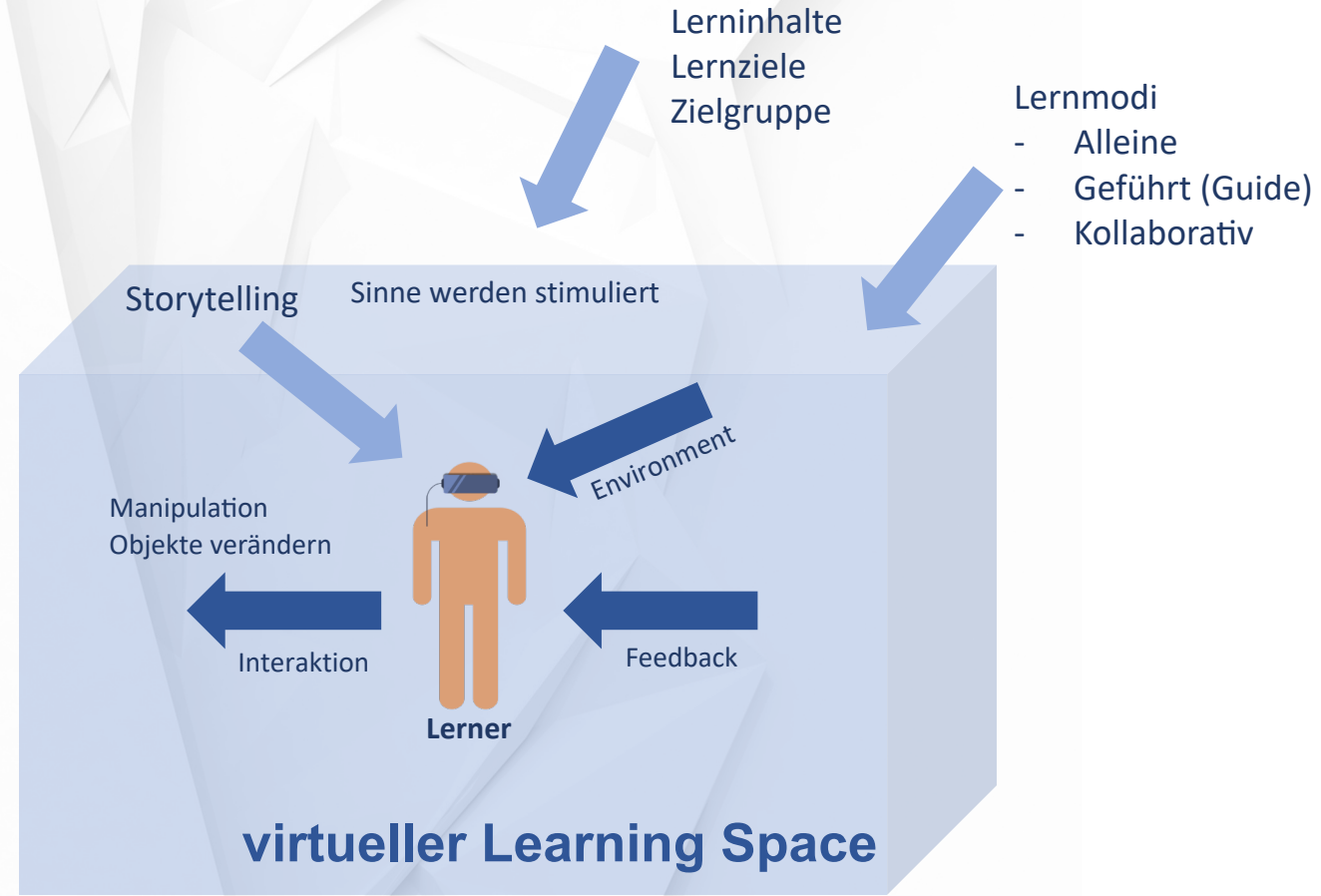


Trainer



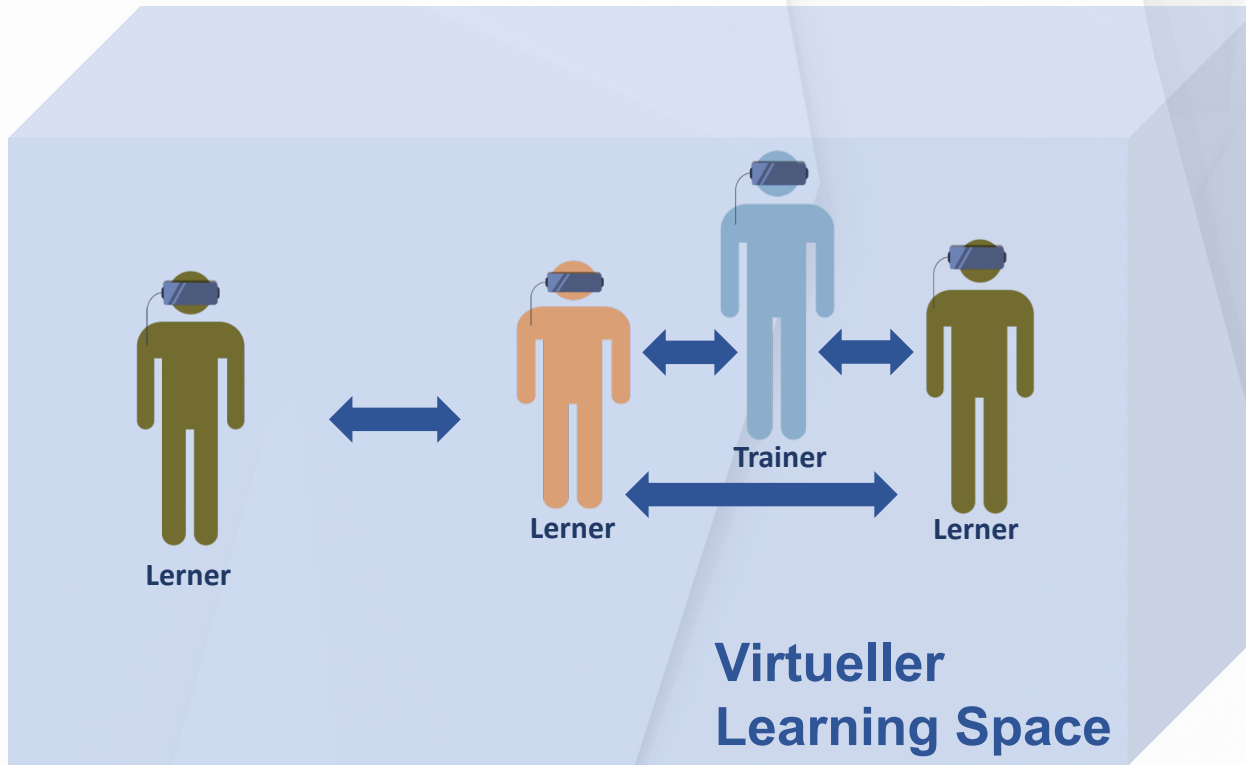
Einfluss von Außen  
Adaptives Lernen  
Situation beeinflussen

Gestaltung virtuelle  
Lernumgebung und Lerninhalte

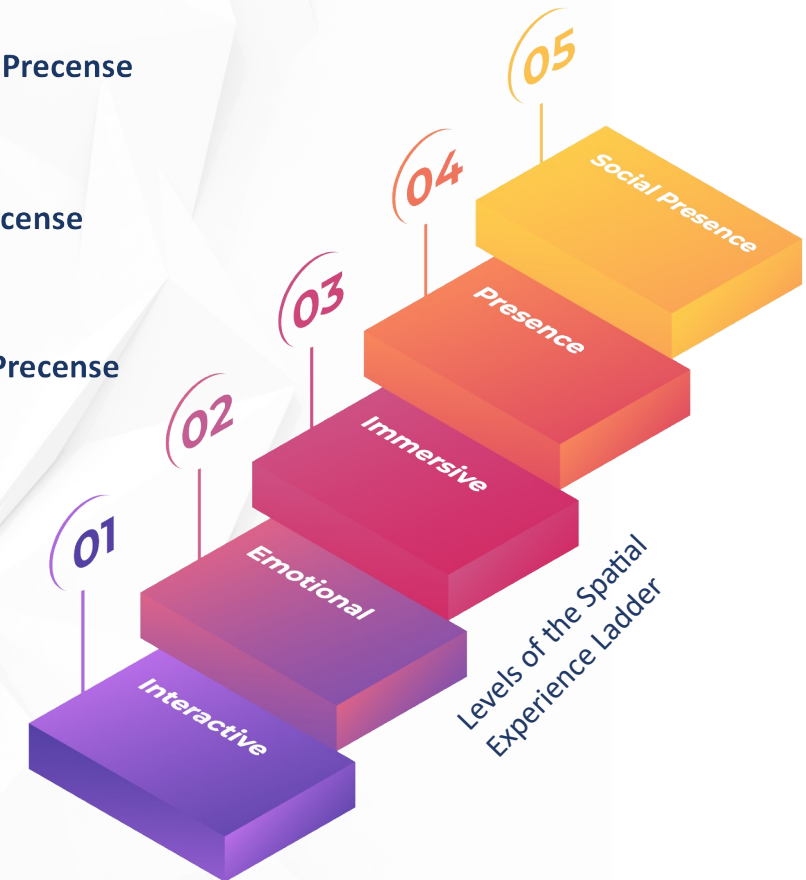
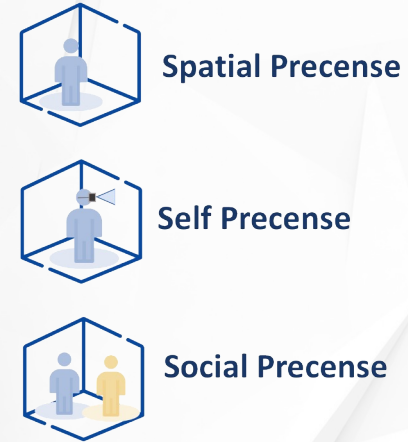


© 2020 Torsten Fell

zusätzliche Ebene  
**VR Collaboration**



© 2020 Torsten Fell



# Gestaltung virtuelle Learning Environments

Zielsetzung / Zielgruppe / Lerninhalt

visuell

Storytelling

Aufgaben /  
Beschreibungen

Interaktion

auditiv

Floors/Rooms

Social vs. Solo

Feedback

Virtuelle Tours

Anbindung reale  
Welt

Social  
Collaboration

Guide (Hologramme)

3D-Modelle

Lernmodi

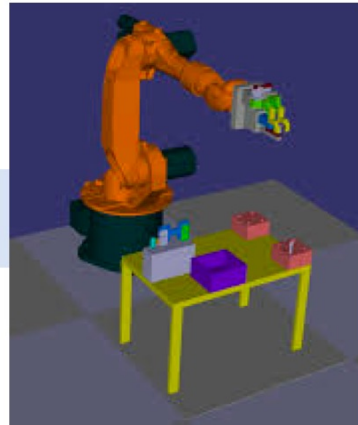
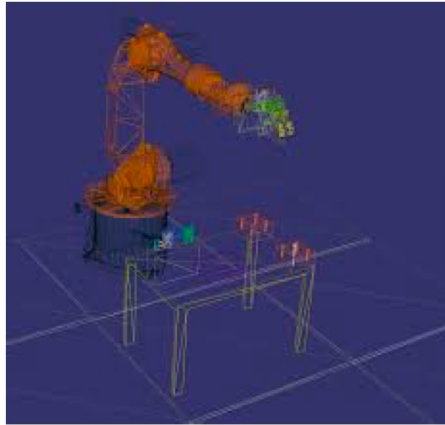
Guided Tours

© 2021 Torsten Fell



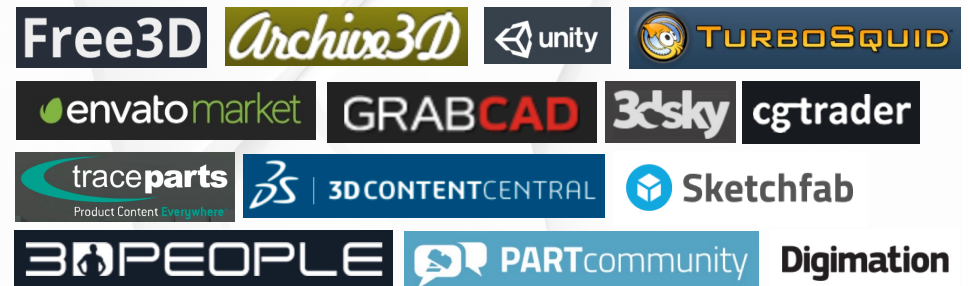
# Upskilling – VR-Trainer/in

## 3D-Modelle



Komplexität der  
3D-Modelle

Asset-Stores

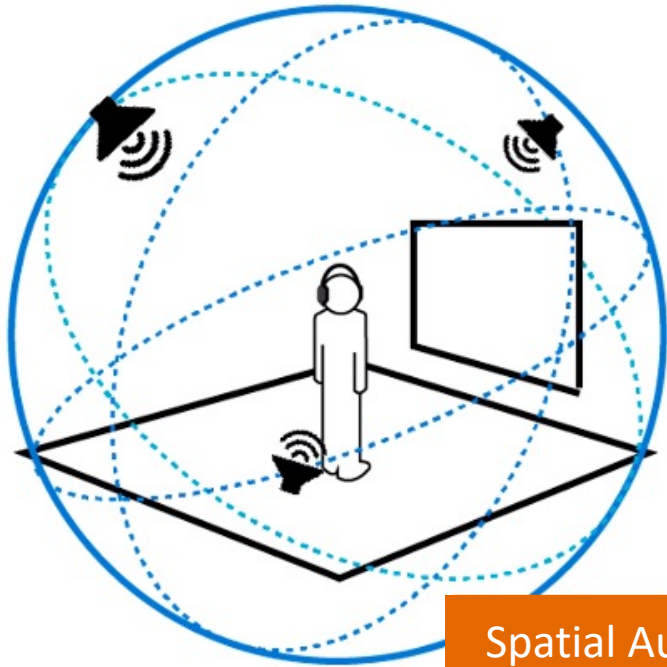


Poly



Blocks

Torstenfell.Space



Spatial Audio

## 3D Audio

IST MIT NORMALEN  
KOPFHÖRERN  
ERLEBBAR!

(BINAURAL)

## Was kann Ton besser als das Bild?

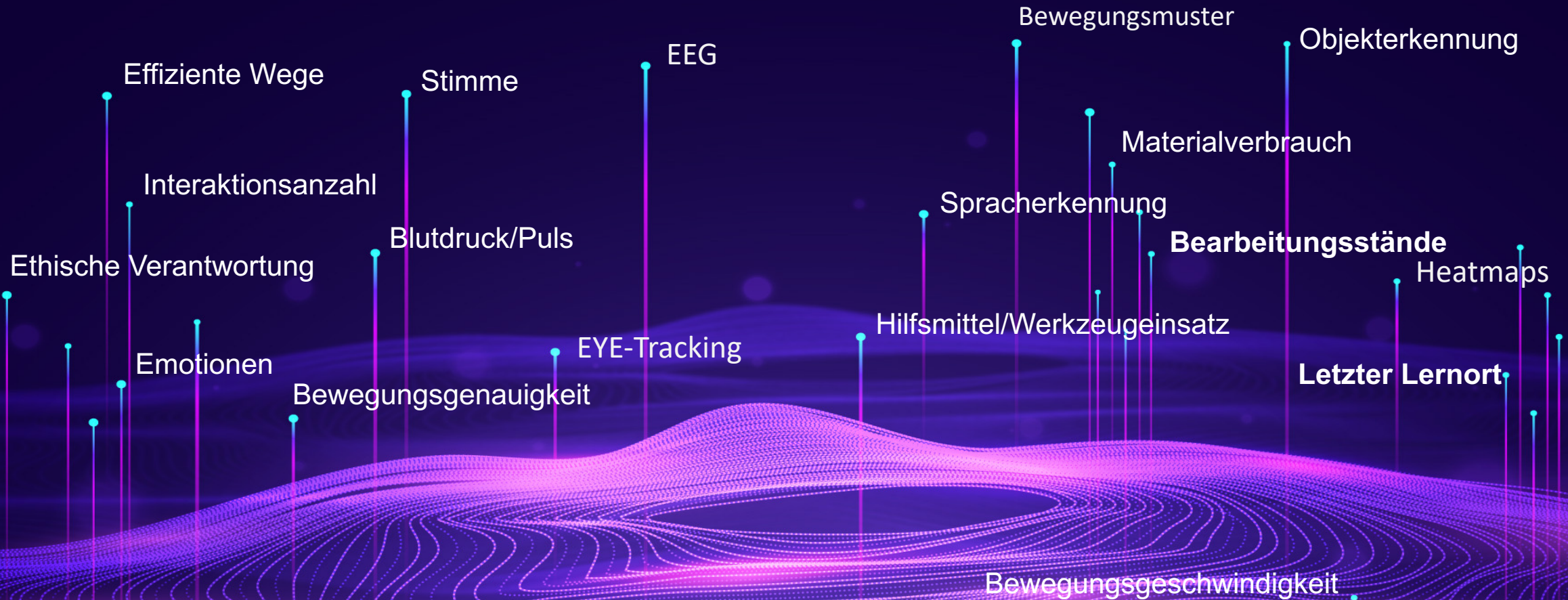
- Ton und Musik löst Emotionen aus – Lymbisches System
- Wir können die Augen schließen – Ohren nicht – es gibt keine Stille
- Wir hören 360Grad – sehen aber „nur“ 180...200Grad
- Visuelle Content / Interaktion Unterstützung  
/Verstärkung – Focus steuern

Spatial Audio – entspricht unserem natürlichen Hörgewohnheiten

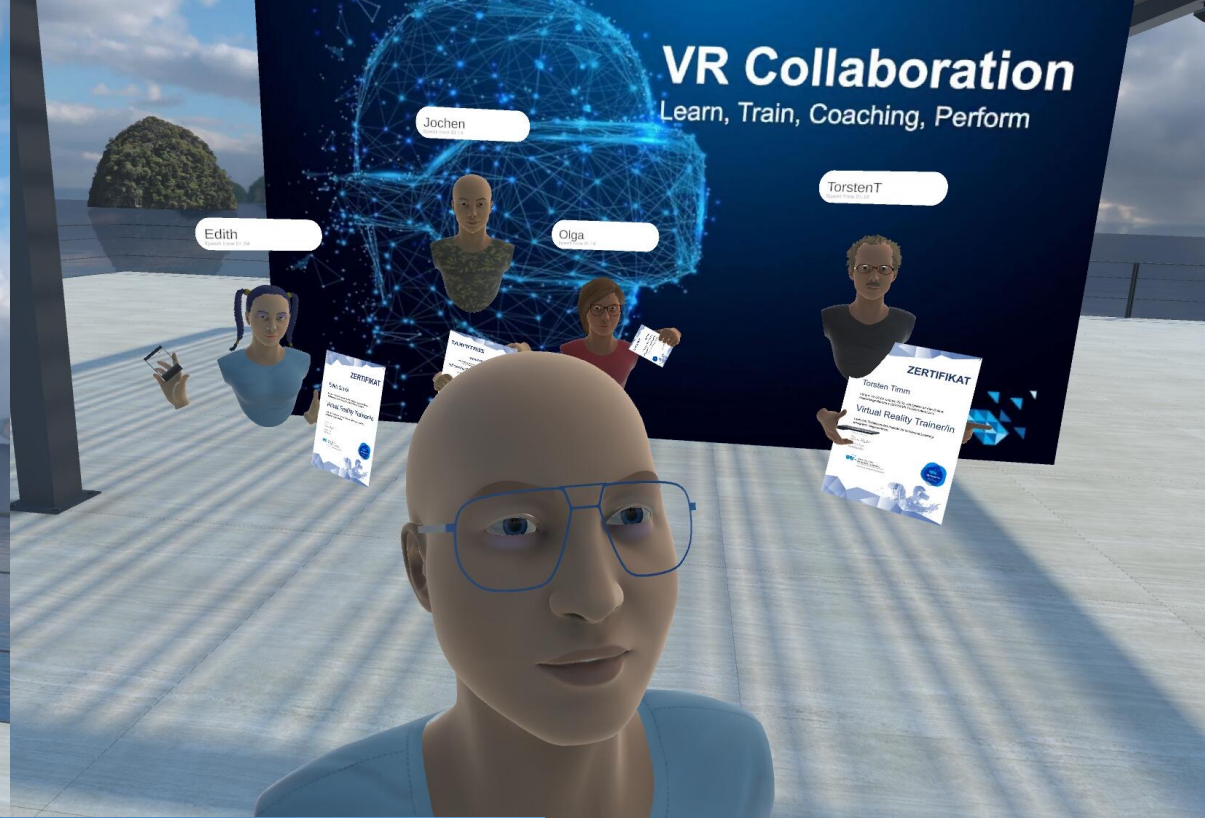


# (Learning) Analytics

Datenspeicherung, LMS-Integration, Mitbestimmung...







Upskilling  
 Online Zertifizierung  
**VR-Trainer\*in**  
 Zertifikatsübergabe in VR

