

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)**

5

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

3

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

6

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

virtueller Learning Space **Erfolgsfaktoren**

© 2020 Torsten Fell

Basis bildet eine Zielgruppenanalyse
Lernziel Definition und Festlegung der Lerninhalte