

Immersives Lernen mit VR / AR / 360°

Moderierte Fachdiskussion, Demonstration und Ausprobieren von Beispielen

Ziele

Der Workshop soll dem praktische Ausprobieren und der Diskussion zwischen Entwicklern, Anbietern und (potentiellen) Anwendern Raum bieten. Es sollen Anwendungspotentiale von VR / AR / 360° für das Lernen sichtbar gemacht und Wege für die praktische Implementation deutlich werden.

Nach dem Workshop kennen Teilnehmende

- Potentiale und Anwendungen für VR / AR / 360° im industriellen Umfeld,
- Beispiele immersiver Lernanwendungen aus dem eigenen Erleben,
- ungelöste Herausforderungen und Arbeitsfelder für Weiterentwicklungen,
- Anwender und Entwicklungspartner für Anwendungen mit VR / AR / 360°.

Impulsbeiträge

Impulsbeiträge stellen Anwendungen innerhalb von 5 - 10 Minuten vor, die mit den Teilnehmenden diskutiert werden sollen

- KIDS interactive GmbH: Augmented Reality - Erweiterung gedruckter Publikationen mit interaktiven Inhalten (Video, 3D, Webinhalte + Selbsttests) – Erfahrungen aus der Produktion von 100+ AR-Anwendung in der Praxis
- vr-on GmbH: Multi User VR Collaboration Platform STAGE (Meetings in VR)
- ANOVA GmbH: Abfahrtkontrolle am LKW (360° Lernanwendung)

Anschließend besteht die Möglichkeit für alle Teilnehmende zum praktischen Ausprobieren und Diskutieren. Diskussionsergebnisse werden dokumentiert.

Leitfragen für die Diskussion

- Sinnvoll oder nicht? „Must-Have“ oder nur „Nice-to-Have“?
- Welche Herausforderungen werden gesehen? Gibt es bewährte Lösungen dafür?
- Welche Erfahrungswerte liegen vor?
- Wie entstehen Anwendungen?
- Welche technischen, fachlichen oder finanziellen Ressourcen werden benötigt?

Zeitbedarf: ca. 1,5 Stunden

Ansprechpartner

- Dr. Volker Gries (ANOVA GmbH Rostock)