



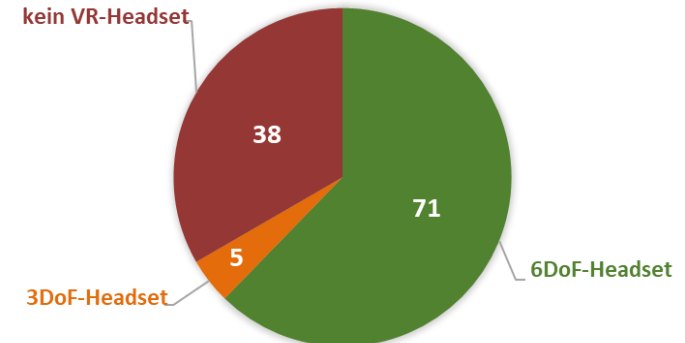
SocialVR-Tagung: Präsenzveranstaltung in Virtual Reality

Miriam Mulders (Universität Duisburg-Essen)

Prof. Dr. Raphael Zender (Humboldt-Universität zu Berlin)

Rahmendaten der Tagung

- veranstaltet durch Universitäten Potsdam und Duisburg-Essen
- Tagungszeitraum: 2.11. – 11.12.2020
- Thema: Verankerung von VR/AR in der beruflichen Bildung
- größtenteils in AltspaceVR (VR-HMD oder PC)
- 114 Anmeldungen





VRARB@SocialVR

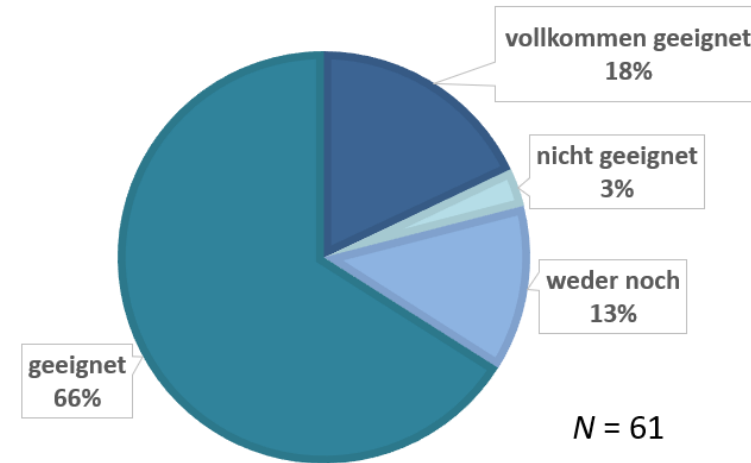
Tagungsablauf

- 2-3 Sessions/Woche
- Dauer: max. 2 Stunden
- *Discord* als Begleittool
- diskussionsorientiert
- verschiedene Sessionformate
 - Keynotes
 - Panel-Diskussionen
 - Impulsvorträge
 - Exkursionen
 - Social Event



Fazit

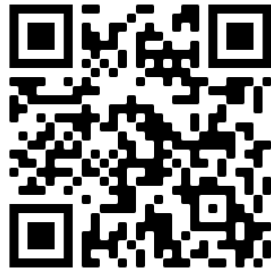
- SocialVR für wissenschaftliche Tagungen geeignet
- Evaluierung skizziert vielschichtiges Bild von wissenschaftlichen Tagungen in SocialVR
- Abwägen von Potentialen und Herausforderungen im individuellen Fall (z.B. Thema, Tagungsformate, Zielgruppe)



Weiterführende Informationen

- Tagungswebseite

<https://www.cs.uni-potsdam.de/socialvr>



- SocialMedia-Hashtag: #SocialVRARBB

VRARBB@SocialVR

Verankerung von VR/AR-Technologien in der beruflichen Bildung

SocialVR-Tagung, 2. November - 11. Dezember 2020

THEMA

Bis vor einigen Jahren spielte Virtual Reality bzw. Virtuelle Realität (VR) vor allem im militärischen und zivilen Trainingsbereich, der Produktentwicklung, dem Unterhaltungssektor und für Forschungsaufgaben mit hohen Visualisierungsanforderungen eine Rolle. VR-Lösungen waren in der Regel komplex, stationäre und häufig für konkrete Szenarien konzipierte Installationen und zudem sehr kostenintensiv. Seit einigen Jahren werden Software- und Hardware-Komponenten für VR aber auch Augmented Reality (AR)-Lösungen zunehmend erschwinglich und für ein breites Anwenderspektrum nutzbar. Durch diese Entwicklung gewinnen VR/AR-Anwendungen auch für die berufliche Bildung an Bedeutung.

Inzwischen existiert ein breites Spektrum an VR/AR-Lösungsanwendungen für die berufliche Aus- und Weiterbildung. Dennoch werden diese in der Regel nur in wenigen, besonders innovationsfreundlichen Kontexten eingesetzt. Eine breite Verankerung konkreter VR/AR-Lösungsanwendungen in der beruflichen Bildung ist derzeit noch die absolute Ausnahme. Gründe dafür sind weniger in der technischen Reife dieser Anwendungen zu finden. Stattdessen behindern eine fehlende Ausstattung, mangelnde Kompetenzen bei Lehrenden und Lernenden sowie organisatorische Herausforderungen die nachhaltige Nutzung von VR/AR-Anwendungen im berufsständigen Alltag.

Die Tagung möchte diese und weitere Herausforderungen thematisieren, einen Erfahrungsaustausch zwischen den Tagungsteilnehmer*innen fördern sowie Ideen und Lösungen zur Verankerung von VR/AR-Technologien in der beruflichen Bildung aufzeigen.

SOCIALVR-Tagung

Neben diesen fachlichen Zielen steht mit der Tagung auch eine besondere Veranstaltungsform im Fokus. Die Teilnehmer*innen werden sich nicht an einem physischen Ort treffen, sondern über mehrere Wochen hinweg die Möglichkeiten des SocialVR-Mediums nutzen. Darüber werden VR-Anwendungen zusammengefasst, in denen sich



...



Miriam Mulders

Universität Duisburg-Essen

Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement

miriam.mulders@uni-due.de



Prof. Dr. Raphael Zender

Humboldt-Universität zu Berlin

Institut für Informatik

raphael.zender@hu-berlin.de