

## SocialVR-Tagung: Präsenzveranstaltung in Virtual Reality

Miriam Mulders (Universität Duisburg-Essen)  
Prof. Dr. Raphael Zender (Humboldt-Universität zu Berlin)

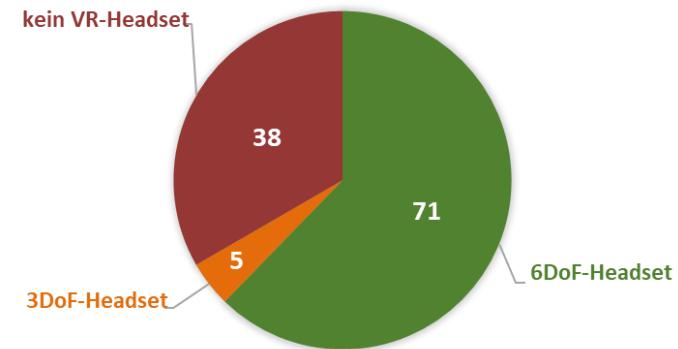


GEFÖRDERT VOM



## 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



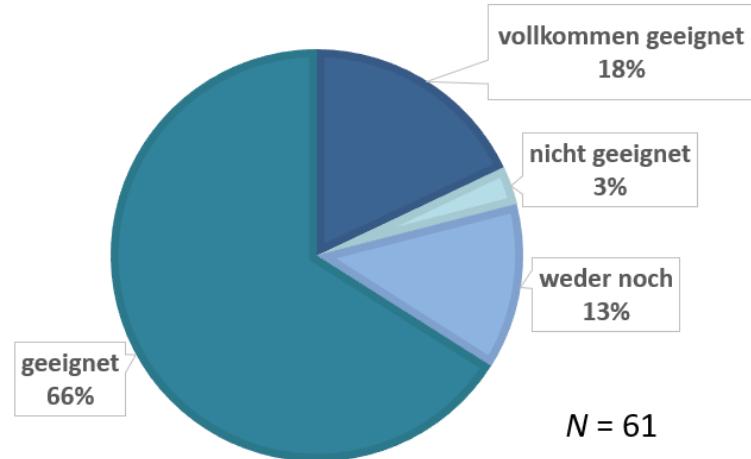
## Tagungsablauf

- 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: #SocialVRARB



**VRARB@SocialVR**  
Verankerung von VR/AR-Technologien in der beruflichen Bildung  
SocialVR-Tagung, 2. November - 11. Dezember 2020

**THEMA**  
Bis vor einigen Jahren stand Virtual Reality bzw. Virtuelle Realität (VR) vor allem im militärischen und zivilen Trainingsbereich, der Produktionstechnik, dem Unterhaltungssektor und für Forschungsaufgaben mit hohen Visualisierungsanforderungen eine Rolle. VR-Lösungen waren in der Regel komplexe, 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 erschwinglicher und für ein breites Anwendungsspektrum nutzbar. Durch diese Entwicklung gewinnen VR/AR-Anwendungen auch für die berufliche Bildung an Bedeutung.

In Deutschland existiert ein breites Spektrum an VR/AR-Lernanwendungen für die berufliche Aus- und Weiterbildung. Dennoch werden diese in der Regel nur in wenigen, besonders Innovationsfördernden Kontexten eingesetzt. Eine breite Verbreitung konkreter VR/AR-Lernanwendungen in der beruflichen Bildung ist derzeit noch die absolute Ausnahme. Gründe dafür sind weniger in der technischen Reife dieser Anwendungen zu finden. Stattdessen liegt die Ursache in einer Ausbildung, mangelnde Kompetenzen bei Lehrenden und Lernenden sowie organisatorische Herausforderungen die nachhaltige Nutzung von VR/AR-Anwendungen im berufsbildenden 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 physikalischen Ort treffen, sondern über mehrere Wochen hinweg die Möglichkeiten des SocialVR-Mediums nutzen. Damit werden VR-Anwendungen zusammengetestet, in denen sich





## Miriam Mulders

Universität Duisburg-Essen

Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement

[miriam.mulders@uni-due.de](mailto:miriam.mulders@uni-due.de)



## Prof. Dr. Raphael Zender

Humboldt-Universität zu Berlin

Institut für Informatik

[raphael.zender@hu-berlin.de](mailto:raphael.zender@hu-berlin.de)