

Workshop VR/AR-Learning

Raphael Zender¹, Heinrich Söbke² und Matthias Weise¹

Virtual Reality bzw. Virtuelle Realität (VR) ist ein Sammelbegriff für ein breites Spektrum interaktiver Computersimulationen. Diese erfassen einerseits die Aktivitäten von Nutzern gegenüber dem IT-System und stimulieren andererseits durch ihr Feedback verschiedene Sinne der Nutzerinnen und Nutzer, so dass eine subjektive Wahrnehmung/Empfindung von Anwesenheit (Präsenz) in der Simulation entsteht. Eine VR-Sonderform stellt die Augmented Reality (AR) dar, bei der der Fokus der Nutzerinnen und Nutzer zwar in der physischen Realität verbleibt, diese jedoch um virtuelle Artefakte und Informationen erweitert wird.

Der aktuelle Hype im Bereich VR/AR hat auf Seiten der Anwendungen zu einer beinahe unüberschaubaren Masse voneinander isolierter Anwendungen (sog. Experiences) geführt. Es fehlen systematische Integrationskonzepte, Gestaltungsanforderungen für virtuelle Lernwelten und aussagekräftige Studien zu Lerneffekten von VR/AR-Lernanwendungen bzw. deren Teilmechanismen. Auch Fragen der Organisation derartiger Lehr-/Lernwerkzeuge im Rahmen institutioneller Lehr-/Lernprozesse sind bisher weitestgehend ungeklärt. Diese Defizite sind insbesondere bedenklich, wenn man sich vor Augen führt, dass sich gerade die VR-Technologie selbst zunehmend einer massentauglichen Reife nähert

Der Workshop thematisiert auch im zweiten Jahr in Folge unter anderem diese Fragestellungen und stellt sie zur Diskussion. Erbeten wurden sowohl wissenschaftlich fundierte Beiträge (auch Studierendenbeiträge) als auch Best-Practice-Beispiele und Fallstudien zu Themenbereichen des Lernens mit VR/AR-Technologien. Als ein Ergebnis des gleichnamigen Workshops 2017 hat sich der Arbeitskreis VR/AR-Learning³ gegründet, der 2018 als Veranstalter fungiert.

Für den Workshop gab es insgesamt sechs Einreichungen. Diese wurden doppelblind von je mind. drei Mitgliedern des Programmkomitees begutachtet. Erfreulicherweise konnten nach einer Überarbeitung alle sechs Beiträge aufgrund sehr guter Qualität angenommen werden. Sie ließen hochrelevante Vorträge sowie angeregte Diskussionen erwarten.

Die angenommenen Beiträge wurden in Vortragsform auf dem Workshop in zwei

¹ Universität Potsdam, Komplexe Multimediale Anwendungsarchitekturen,
August-Bebel-Straße 89, 14482 Potsdam, vorname.nachname@uni-potsdam.de

² Bauhaus-Universität Weimar, Bauhaus-Institut für zukunftsweisende Infrastruktursysteme (b.is),
Coudraystraße 7, 99421 Weimar, heinrich.soebke@uni-weimar.de

³ <https://www.uni-potsdam.de/vrar/>

Sessions thematisiert. Eine dedizierte Session wurde zudem der beitragsübergreifenden Diskussion gewidmet. Für eine weitere konnten wir den "Corporate Learning"-Experten Herrn Torsten Fell für eine Keynote zum Stellenwert von VR/AR-Learning im wirtschaftlichen Umfeld gewinnen. Zudem wurden auf dem Workshop die Preisträger des 2018er AVRiL-Wettbewerbs zu gelungenen VR/AR-Lernszenarien gekürt.

Im Weiteren möchten wir den Mitgliedern des Programmkomitees für ihr großartiges Engagement für die Qualitätssicherung des Workshops in Form der Begutachtung der Beiträge danken!

Programmkomitee

- Mario Donick (vFlyteAir Simulations)
- Ralf Dörner (Hochschule RheinMain)
- Torsten Fell (Torsten Fell Academy)
- Paul Grimm (Hochschule Fulda)
- Sebastian Habig (Universität Duisburg-Essen)
- Frank Höwing (in-tech GmbH)
- Antonia Kampa (Hochschule RheinMain)
- Felix Kretschmer (Technische Universität Berlin)
- Rolf Kruse (Fachhochschule Erfurt)
- Andreas Kohne (Materna TMT GmbH)
- Carsten Lecon (Hochschule Aalen)
- Helmut Niegemann (Universität des Saarlandes)
- Anja Richert (TH Köln)
- Kristina Schardt (ZWH-Dienstleistungs GmbH)
- Sven Schneider (Bauhaus-Universität Weimar)
- Frank P. Schulte (FOM Hochschule für Ökonomie und Management)
- Hartmut Seichter (Hochschule Schmalkalden)
- Markus von der Heyde (vdH-IT)
- Sabine Zierold (Bauhaus-Universität Weimar)