Universität Potsdam

UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

Offen im Denken

VRARBB@SocialVR

Verankerung von VR/AR-Technologien in der beruflichen Bildung

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

② Welcome, Einführung, Q&A

am 02.11.2020

GESELLSCHAFT FÜR INFORMATIK

GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium für Bildung und Forschung

Institutionelle Verankerung

- Initiative der Universität Potsdam und der Universität Duisburg-Essen

- Publikumspreis der eQualification
  - Konkretisierung in einem World Café der eQualification
  - BMBF-Förderung für Organisation und Durchführung

- Unterstützung durch die Gesellschaft für Informatik
  → Arbeitskreis VR/AR-Learning

Ziele des Vorhabens

- Fachlicher Austausch zum Thema *Verankerung von VR/AR in der beruflichen Bildung*
- Kennenlernen des Mediums SocialVR
- Professionalisierung der SocialVR-Nutzung im wissenschaftlichen Kontext
- Aufzeigen von Einsatzchancen von SocialVR in eigenen Projekten der Teilnehmer*innen

→ **Experiment!**

Stärken einer SocialVR-Tagung

- intuitive Interaktionen (vgl. Adobe Connect o.ä.)
- fokussierte Teilnehmer*innen
- kein Reiseaufwand
- bessere Vereinbarkeit mit Heimarbeit
- keine Platzprobleme
- hohe Kostenersparnis
- Quarantäne- und klimafreundlich
- neue Präsentationsformate
  (z.B. Präsentation von 3D-Modellen – in AltspaceVR rudimentär)
- …

Herausforderungen einer SocialVR-Tagung

- Setup-Aufwand für Teilnehmer*innen
- Verfügung von Hardware
- Risiko des Unwohlseins
- limitierte Nutzungsdauer
- ungewohnte Interaktionsformen
- wenig Erfahrungen mit dem Format
- Überwindung etablierter Tagungs-mechanismen & -formate
- …

Rahmendaten der Tagung

- BMBF-gefördert
  (Laufzeit:01.07.-31.12.2020, Förderkennzeichen 01PJ20001)
- Tagungszeitraum: 2.11. – 11.12.2020
- größtenteils in AltspaceVR (vorzugweise mit HMD)

- Zielgruppen:
  - Forscher*innen, Anbieter*innen, Anwender*innen (Lehrende, Lernende)
  - SocialVR-Einstellung:
    - VR-Interessenten (teilweise mit eigenem HMD)
    - eher SocialVR-Laien

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

Organisation & PC Chairs

Raphael Zender
(Universität Potsdam)

Miriam Mulders
(Universität Duisburg-Essen)

Rolf Kruse
(Fachhochschule Erfurt)

Anja Richert
(Technische Hochschule Köln)

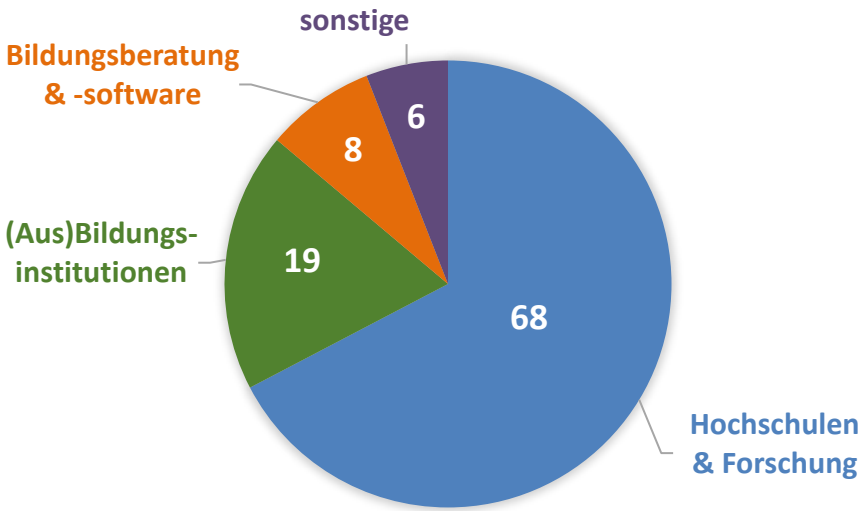
Programmkomitee

- Alexander Atanasyan (RWTH Aachen)
- Josef Buchner (Universität Duisburg-Essen)
- Sebastian Büttner (Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe)
- Mario Donick (vFlyteAir Simulations)
- Ralf Dörner (Hochschule RheinMain)
- Dominic Fehling (Bergische Universität Wuppertal)
- Torsten Fell (Institute for Immersive Learning)
- Lena Florian (Universität Potsdam)
- Martin Frenz (RWTH Aachen)
- Henrik Freude (Universität Siegen)
- Lutz Goertz (mmb Institut)
- Thomas Hagenhofer (Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien)
- Uwe Katzky (SZENARIS GmbH)
- Judit Klein-Wiele (DHBW Stuttgart)
- Felix Kretschmer (Technische Universität Berlin)
- Dominik May (UGA College of Engineering)
- Jonathan Natzel (Weltenmacher)
- Michael Prilla (Technische Universität Clausthal)
- Andrea Schmitz (ZWH-Dienstleistungs GmbH)
- Stephan Schwan (IWM Tübingen)
- Heinrich Söbke (Bauhaus-Universität Weimar)
- Pia Spangenberger (Technische Universität Berlin)
- Valerie Varney (Technische Hochschule Köln)
- Markus von der Heyde (vdH-IT)
- Rolf Wyss (Berufsschule St. Gallen)
- Mirco Zick (Universität Duisburg-Essen)

Organisatorische Unterstützung

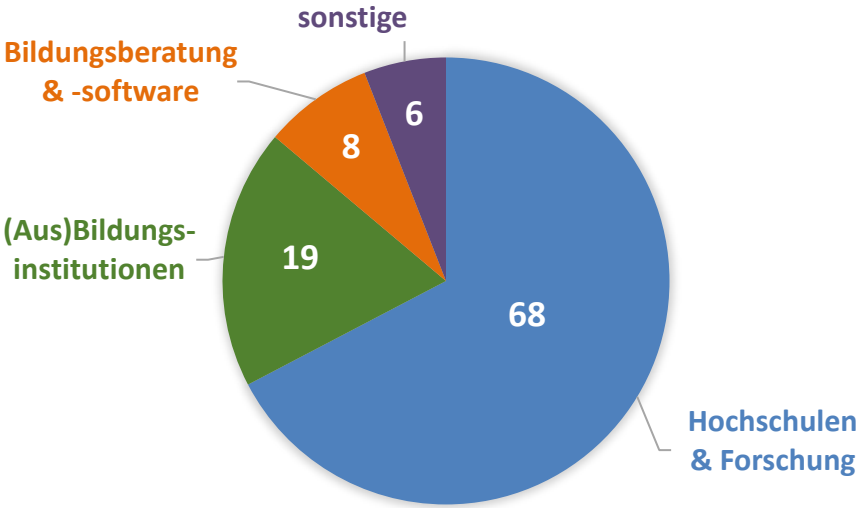
- Manuel Keilmann unterstützt bei:
  - Erstellung von Schulungsmaterialien
  - technischem Support für Teilnehmer*innen
  - technischer Umsetzung des VR-Tagungsortes
- Judith Hilger unterstützt bei:
  - Zusammenstellung des Tagungsprogramms & der Proceedings
  - Durchführung von Werbemaßnahmen
  - Gestaltung des VR-Tagungsortes

101 Tagungsteilnehmer*innen

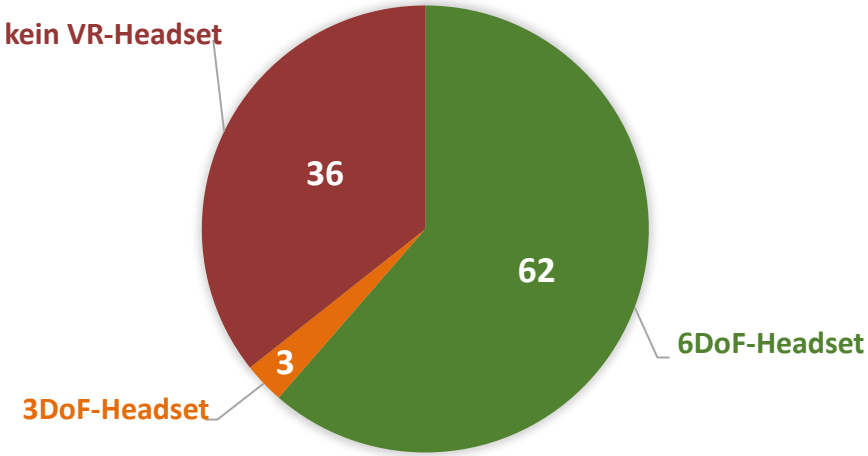


Tätigkeitsbereiche

101 Tagungsteilnehmer*innen



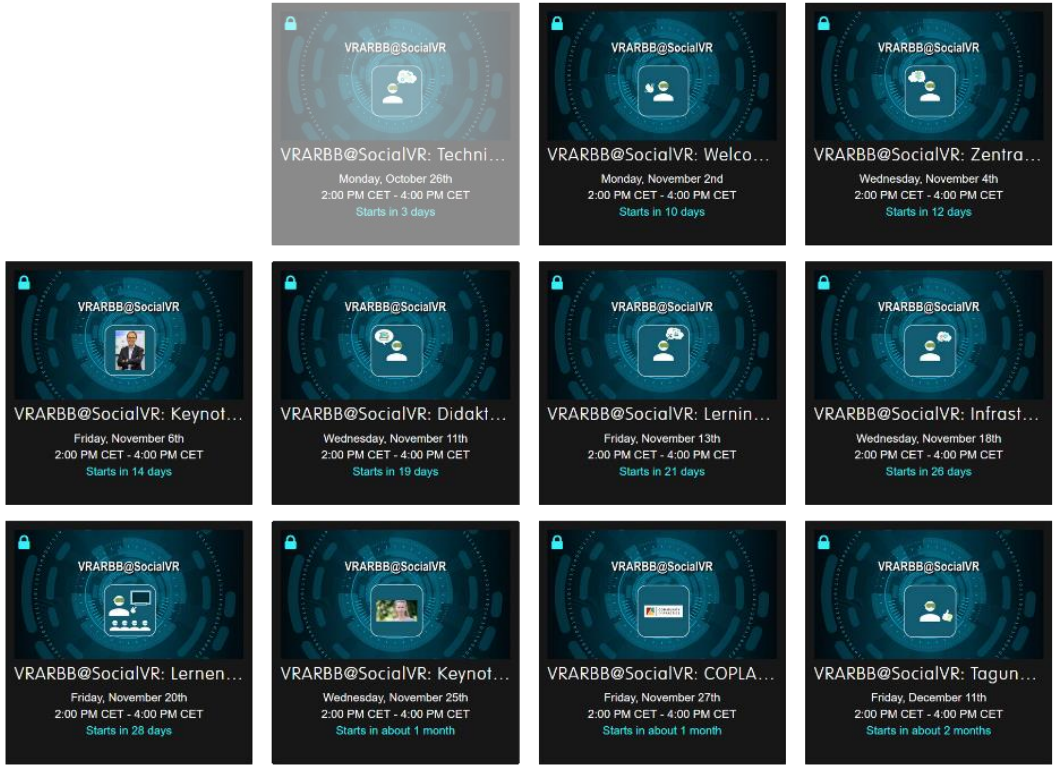
Tätigkeitsbereiche



VR-Headset

Tagungsprogramm

- pro Woche 2-3 Sessions á max. 2h
- zusammengestellt auf Basis vorab gesammelter Fragestellungen
- 13 inhaltliche Sessions
  - 2 Keynotes
  - 2 Panel-Diskussionen
  - 5 Impuls-Diskussionen
  - 1 Projekt-Workshop (COPLAR)
  - 3 VR-Exkursionen
- Tagungsbegleitung über *Discord*


VRARBB@SocialVR
VRARBB@SocialVR: Techni...
Monday, October 26th
2:00 PM CET - 4:00 PM CET
Starts in 3 days
VRARBB@SocialVR
VRARBB@SocialVR: Welco...
Monday, November 2nd
2:00 PM CET - 4:00 PM CET
Starts in 10 days
VRARBB@SocialVR
VRARBB@SocialVR: Zentra...
Wednesday, November 4th
2:00 PM CET - 4:00 PM CET
Starts in 12 days
VRARBB@SocialVR
VRARBB@SocialVR: Keynot...
Friday, November 6th
2:00 PM CET - 4:00 PM CET
Starts in 14 days
VRARBB@SocialVR
VRARBB@SocialVR: Didakt...
Wednesday, November 11th
2:00 PM CET - 4:00 PM CET
Starts in 19 days
VRARBB@SocialVR
VRARBB@SocialVR: Lernin...
Friday, November 13th
2:00 PM CET - 4:00 PM CET
Starts in 21 days
VRARBB@SocialVR
VRARBB@SocialVR: Infrast...
Wednesday, November 18th
2:00 PM CET - 4:00 PM CET
Starts in 26 days
VRARBB@SocialVR
VRARBB@SocialVR: Lernen...
Friday, November 20th
2:00 PM CET - 4:00 PM CET
Starts in 28 days
VRARBB@SocialVR
VRARBB@SocialVR: Keynot...
Wednesday, November 25th
2:00 PM CET - 4:00 PM CET
Starts in about 1 month
VRARBB@SocialVR
VRARBB@SocialVR: COPLA...
Friday, November 27th
2:00 PM CET - 4:00 PM CET
Starts in about 1 month
VRARBB@SocialVR
VRARBB@SocialVR: Tagun...
Friday, December 11th
2:00 PM CET - 4:00 PM CET
Starts in about 2 months

Webseite

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

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 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 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-Lernanwendungen 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-Lernanwendungen 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 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 physisch-realen Ort treffen, sondern über mehrere Wochen hinweg die Möglichkeiten des SocialVR-Mediums nutzen. Darunter werden VR-Anwendungen zusammengefasst, in denen sich

Anmeldung zu VR-Exkursionen

- Ziel: Kennenlernen von AltspaceVR-Alternativen
  - 2.12.: Engage
  - 4.12.: TriCat Spaces
  - 9.12.: Mozilla Hubs (in Planung)

ENGAGE
COMMUNICATE / TEACH / LEARN

TriCAT

hubs by moz://a

- Anmeldung erforderlich!
  - in Discord, im jeweiligen Session-Kanal
  - Frist: Freitag, der 13.11.2020
  - Anmeldung = Freigabe zur Anmeldedaten-Weitergabe an jeweiligen Anbieter!

Transfer per Social Media

Bitte unterstützen Sie den Transfer der Tagungsergebnisse über Posts (z.B. Fotos) in den Sozialen Medien!

SocialMedia-Hashtag: #SocialVRARBB

...

Dr. Raphael Zender

Universität Potsdam
Institut für Informatik und Computational Science

raphael.zender@uni-potsdam.de

Arbeitskreis VR/AR-Learning
→ www.uni-potsdam.de/vrarl