



Virtual Reality (VR)



Bei Virtual Reality werden Simulationen auf höchstem Niveau erzeugt. Dreidimensionale Räume oder ganze Landschaften werden von leistungsstarken Rechnern in Echtzeit generiert. Die Navigation in dieser virtuellen Welt erfolgt über ein Virtual Reality Headset. Der User trägt dieses Headset ähnlich wie einen Helm. Ein kleiner Bildschirm direkt vor den Augen ermöglicht den Blick in die Szene, Kopfhörer lassen ihn die Umgebungsgeräusche wahrnehmen – der User taucht also förmlich in diese Welt ein. Sensoren im Headset nehmen jede Bewegung wahr. Bewegt der User seinen Kopf, so berechnet der angeschlossene Computer den geänderten Blickwinkel und zeigt den entsprechenden „Bildausschnitt“. Zusätzlich kommen bei Virtual Reality noch Controller zum Einsatz, die der User in den Händen hält. Hiermit können virtuelle Türen geöffnet oder Maschinen bedient werden.

Im E-Learning kann Virtual Reality für realistische Trainings an Orten (z.B. Off-shore-Windrad) oder in Szenarien (z.B. Herz-OP) genutzt werden, die sonst kaum oder nur unter hohem Risiko und mit großem Aufwand trainierbar sind. Es entsteht ein eindrucksvolles und nachhaltiges Lernerlebnis („Immersion“) durch Eintauchen in eine virtuelle Welt.

Trotz allen Hypes fristet Virtual Reality immer noch ein Nischendasein. Grund sind weiterhin die hohen Anforderungen an Hard- und Software, sowohl in der Produktion als auch in der Anwendung, die die Kosten in die Höhe treiben. Mit der Weiterentwicklung der Technik und sinkenden Preisen wird VR aber seinen Marktanteil in der Zukunft weiter ausbauen.

Lernmethoden

- Individuelles Lernen
- Kollaboratives Lernen (in kleinen Gruppen)

Häufige Einsatzzwecke

- Themen, bei denen eine soziale Interaktion wichtig ist, z.B. Soft Skills

Themenfelder

Regulatorische Themen	
Prozesse/Software	
Fachwissen	
(Soft) Skills/Verhalten	
Transformation/Change	

Multimedialität
(enthaltene Medien)

- Text
- Audio
- Video
- Bild
- Animation

Häufigkeit von Interaktion

Ziel der Interaktionen

- Exploratives Lernen

Lerndauer

10 bis 30 Minuten

Größe der Zielgruppe

Medienaffinität der Zielgruppe

Produktionszeit

2 bis 4 Monate (je nach Komplexität und Umfang)

Didaktischer Anspruch
(an Erstellenden)

Kosten