

# didacta



alle Visualisierungen sind von Torsten Fell mit Hilfe der KI Midjourney erstellt.

## Immersive Erlebniswelten

(Metaverse)

VR/AR und haptische Lerninhalte  
gemacht für das 21. Jahrhundert

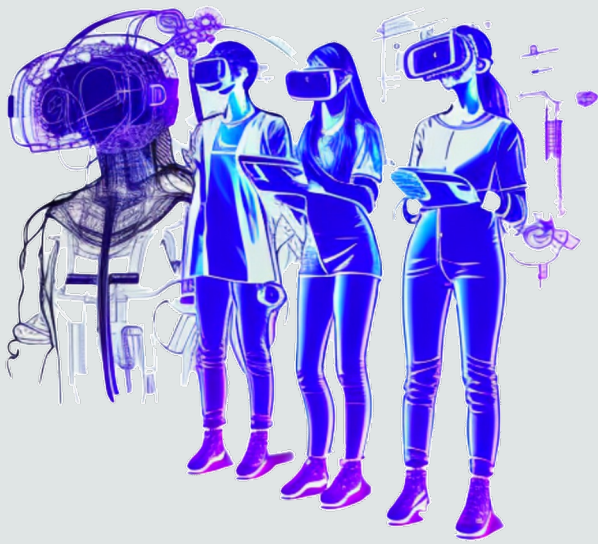
Halle 1 – Stand 1C61  
eigene Aktionsfläche

**didacta**  
die Bildungsmesse  
**7.–11. März 2023**  
Messe Stuttgart



IMMERSIVE  
LEARNING  
NEWS  
— VR / AR / XR —





Dienstag 07.03. - Überblick

# Immersive Erlebniswelten

(Metaverse)

*13:00 – 13:45 – Vortrag – Live Demo*

## **Immersive Erlebniswelten (Metaverse)**

VR und AR in der Aus- und Weiterbildung - Eine Einführung in das Thema  
Institute for Immersive Learning – Torsten Fell

*14:00 – 14:45 - Vortrag + Live Demo*

## **Augmented Reality basierte Aus- und Weiterbildung von Schweissfachkräfte**

Digitale Lösungen mit SOLDAMATIC

WeldPlus GmbH, Geschäftsführerin , Anke Richter

KUKA Roboter GmbH, Product Manager Entertainment & Education,  
Julian Stockschläder

*15:00 – 15:45 - Workshop*

## **MomXR**

Wie die Elternzeit sinnvoll als Weiterbildung für den Einstieg in  
immersive Technologien genutzt werden kann und welche Vorteile sich  
für Eltern und Unternehmen ergeben.

MomXR, Alexandra Ginger & Petra Dahm

*16:00 – 16:45 - Vortrag*

## **Wissen erleben.**

Wie immersive Technologien die Pflegekompetenz verbessern

StellDirVor GmbH, Petra Dahm, CIO

13:00 – 13:45 – Vortrag – Live Demo

# Immersive Erlebniswelten (Metaverse)

VR und AR in der Aus- und Weiterbildung - Eine Einführung in das Thema



Was sind immersive Medien überhaupt?, Wie werden diese heute für Aus- und Weiterbildung bereits genutzt? Wie sehen immersive Erlebniswelten heute und morgen aus? Welche Rolle spielen die VR- und AR-Technologien hier?

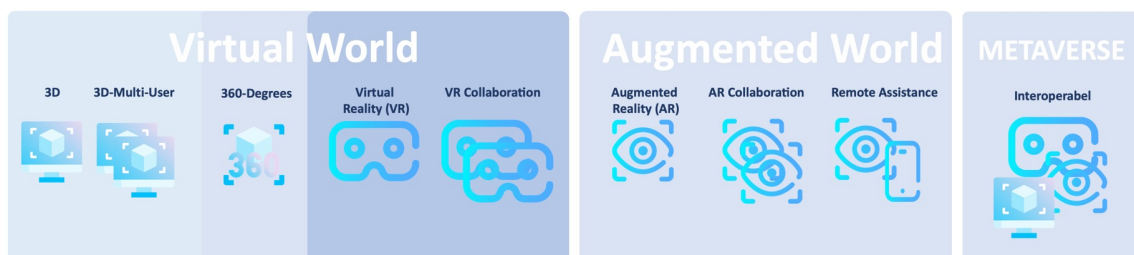
Institute for Immersive Learning – Torsten Fell



**Erlebniswelten ermöglichen das interaktive und aktive Eintauchen in Lernsituationen und Lerninhalte, an jedem Ort der Welt.**

Torsten Fell, Founder Institute for Immersive Learning

Immersive Welten sind sehr vielfältig und ermöglichen sehr unterschiedliche Einsatzszenarien für und in Unternehmen. Neben dem Kompetenzaufbau bis hin zur Arbeitsprozessunterstützung ist hier vieles möglich.



© Torsten Fell

In den Vorträge wird die Vielfalt der Einsatzfelder erkenntlich. Die unterschiedlichen Technologien werden in den Workshops erlebbar sein und bringen Ein- und Ausblicke.

*14:00 – 14:45 Vortrag – Live Demo*

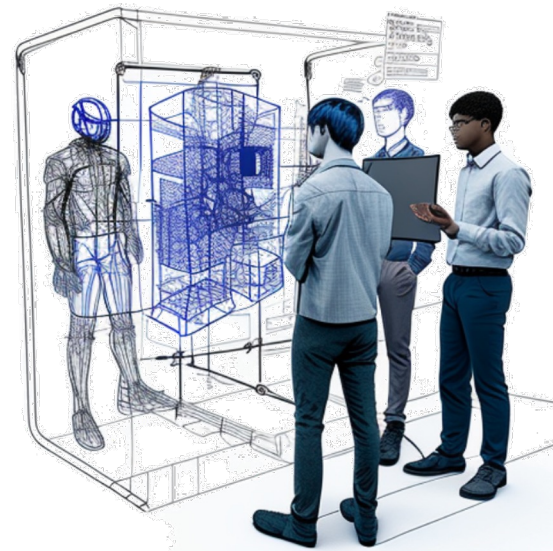
# Augmented Reality basierte Aus- und Weiterbildung von Schweißfachkräften

Digitale Lösungen mit SOLDAMATIC



Steigende Energie- und Materialkosten, Lieferengpässe, Fachkräftemangel. Diese Herausforderungen gilt es insbesondere auch im Schweißsektor zu überwinden. Wir zeigen in unserem interaktiven Vortrag und Workshop, wie Soldamatic - die weltweit erste Augmented Reality basierte Schweißtrainingslösung - die Qualifizierung von Schweißfachkräften in Schulen, Unternehmen, Kammern und Universitäten attraktiver, kostengünstiger, effektiver, sicherer und umweltfreundlicher gestaltet! Wir freuen uns darauf, Ihnen vor Ort die neuesten Entwicklungen unserer Soldamatic-Technologie vorzustellen. Als besonderes Highlight zeigen wir neben dem manuellen AR-basierten Training mit Soldamatic erstmals auch unsere neue Robotic-Lösung mit KUKA für das Training von Roboter-Anwender\*innen- lassen Sie sich überraschen!

WeldPlus GmbH, Geschäftsführerin , Anke Richter  
KUKA Roboter GmbH, Product Manager Entertainment & Education,  
Julian Stockschläder



*15:00 – 15:45 Workshop*

## MomXR

Wie die Elternzeit sinnvoll als Weiterbildung für den Einstieg in immersive Technologien genutzt werden kann und welche Vorteile sich für Eltern und Unternehmen ergeben.

MomXR ist ein praxisnahes Weiterbildungskonzept für immersive Technologien und zielt auf die aktuell schwierige Fachkräftesituation ab. In einem dreistufigen Konzept werden Begriffe rund um VR, AR, Metaverse“ erläutert, die unterschiedlichen Aufgabenbereiche für die Erstellung immersiver Medien beschrieben und dargestellt sowie final in gemeinsamen Projekten aktiviert. Die Zielsetzungen sind technologische Aufklärung, berufliche Orientierung und konkrete Fachkräfte-Stärkung bzw. -Vermittlung. Das Konzept richtet sich sowohl an Familien wie auch an Unternehmen und HR-Beratungen und ist in direkter Zusammenarbeit mit Experten, Eltern, Unternehmen und Bildungseinrichtungen entstanden.

MomXR, Alexandra Ginger & Petra Dahm



*16:00 – 16:45 Vortrag*

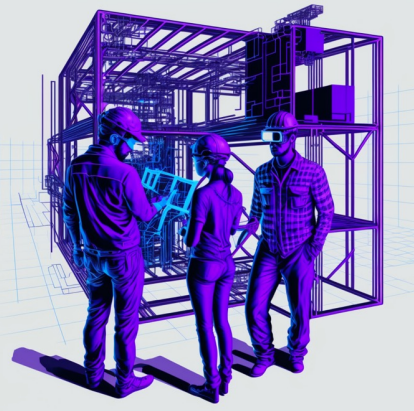
## Wissen erleben.

Wie immersive Technologien die Pflegekompetenz verbessern



Virtuelle SkillsLabs und SimLabs für Gesundheits- und Pflegeberufe bieten vielerlei Vorteile. Zum einen werden Kompetenzen praxisnah vermittelt und Situationen können realitätsnah ohne Risiko für Patienten schon in frühen Aus- und Weiterbildungsphasen geübt werden. Darüber hinaus sind sie Ressourcenschonend und können Orts- und auch Zeitunabhängig eingesetzt werden. Einzeln und in der Gruppe. Zum Wohl für die gesamte Gesundheitswirtschaft. In diesem Workshop werden die einzelnen Technologien und ihre Einsatzzwecke praxisnah erläutert. Darüber hinaus gibt Petra Dahm einen Einblick in die aktuell entstehenden Bildungsinhalte für Pflegeberufe und steht für Fragen zur Verfügung.

StellDirVor GmbH, Petra Dahm, CIO



Mittwoch 08.03. - Überblick

# Immersive Erlebniswelten

(Metaverse)

*10:00 - 10:45 – Vortrag – Live Demo*

## **Immersive Erlebniswelten (Metaverse)**

Institute for Immersive Learning – Torsten Fell

*11:00 - 11:45 – Workshop*

## **Wie Virtual Reality die Weiterbildung nachhaltig revolutioniert**

Verlag Dashöfer GmbH, Caroline Otto

*11:15 – 12:00 – Vortrag auf der myQ-Bühne*

## **Die Arbeitssicherheit Challenge: Azubis gestalten 360 ° Szenarien**



ENBW - Irina Weiler-Diebold, Martin Kupferschmid, Jürgen Bochtler

*12:00 – 12:45 Vortrag – Live Demo*

## **Einsatz von AR, VR, Multiplayer und gamifizierten Umgebungen für die technische Berufsausbildung**

Christiani - Frank Draing, Tim Löffler

*13:00 – 13:45 Vortrag – Live Demo*

## **Kollaboratives, voll virtuelles Lernen in Klassenstärke – Praxisbeispiel Erich-Bracher-Schule (EBS)**

Würth Industrie Service GmbH & Co KG Sven Kaufmann, Tobias Ladewig, Erich-Bracher-Schule Kornwestheim (kaufm. Berufsschulzentrum), Sven Kaufmann

*14:15 – 15:15 Workshop*

## **Wetten das ?! Jeder in VR lernen und lehren kann.**

TwinC, Benjamin Seidel

*15:30 – 16.15 – Vortrag – Live Demo*

## **„50 Shades of XR – Training, Lernen & Wissen mit XR.. und ein wenig Metaverse“**

EOS, Volker Kunze

*16:30 – 17.15 – Vortrag – Live Demo*

## **Wie der Fahrsimulator mit VR die Ausbildung von Fahrschülern und Maschinenführern verbessert**

TENSTAR SIMULATION - Thorsten Weißenberger

*10:00 – 10:45 – Vortrag + Live Demo*

## **Immersive Erlebniswelten (Metaverse)**

VR und AR in der Aus- und Weiterbildung –  
Eine Einführung in das Thema



Was sind immersive Medien überhaupt?, Wie werden diese heute für Aus- und Weiterbildung bereits genutzt? Wie sehen immersive Erlebniswelten heute und morgen aus? Welche Rolle spielen die VR- und AR-Technologien hier?

Institute for Immersive Learning – Torsten Fell

**Dreidimensionale und virtuelle Lernwelten  
werden unsere realen Lernwelten ergänzen  
und ins unendliche erweitern können.**

Torsten Fell, Institute for Immersive Learning

*11:15 – 12:00 – Vortrag auf der myQ-Bühne*

## **Die Arbeitssicherheit Challenge: Azubis gestalten 360 ° Szenarien**



**ENBW**

ENBW - Irina Weiler-Diebold, Martin Kupferschmid, Jürgen Bochtler

*11:00 - 11:45 – Workshop*

## **Wie Virtual Reality die Weiterbildung nachhaltig revolutioniert**

Immersives Lernen über die Grenzen der echten Welt  
hinaus



Mitarbeitertraining in Virtual Reality eröffnet Unternehmen jeder Branche ganz neue Möglichkeiten. Aber ist das ein kurzfristiger Hype oder eine ernstzunehmende Chance? Erfahren Sie in diesem Vortrag, welche Möglichkeiten Virtual Reality schon heute in der Personalentwicklung bietet und wie das Medium auf die Lernrends in der Post-Corona-Zeit einzahlt. Dabei geht es insbesondere um folgendes:

- Wie gelingt der Transfer des Gelernten in die Praxis?
- Wie wird personalisierte Kompetenzentwicklung leicht zugänglich?
- Welchen Einfluss haben neue Technologien auf die Begeisterung und den nachhaltigen Lerneffekt von Mitarbeitern?
- Warum passen Soft-Skill-Training und Virtual Reality so gut zusammen?

Wenn Sie gerade am Überlegen sind, ob sich Virtual Reality Training für Ihr Unternehmen lohnt, bekommen Sie hier Antworten und können selbst in die virtuelle Welt eintauchen.

Verlag Dashöfer GmbH, Caroline Otto



*12:00 – 12:45 - Vortrag*

## **Einsatz von AR, VR, Multiplayer und gamifizierten Umgebungen für die technische Berufsausbildung**

**Christiani**

Wir bilden voraus

Der Einsatz von AR, VR, Multiplayer-Umgebungen und gamifizierten Inhalten könnte neue Diskurse über die Bereitstellung relevanter, spezialisierter Lernmaterialien für verschiedene Zielgruppen generieren. Die Inhalte bieten die Möglichkeit, den Lernprozess mithilfe verschiedener virtueller Umgebungen für bestimmte Bildungsniveaus (ungelernt vs. qualifiziert) und Umgebungen (städtische vs. ländliche Gemeinden) anzupassen. Das gemeinsame Ziel sollte immer darin bestehen, qualitativ hochwertige Bildung bereitzustellen.

Christiani - Frank Draing und Harald Fleischmann – live aus Südafrika

**Kollaborative virtuelle und Immersive Lernwelten ermöglichen an jedem Ort der Welt ein Interaktives und gemeinsames Lernerlebnis.**

Torsten Fell, Institute for Immersive Learning

*13:00 – 13:45 Vortrag – Live Demo*

## **Kollaboratives, voll virtuelles Lernen in Klassenstärke – Praxisbeispiel Erich-Bracher-Schule (EBS)**



Wir geben Ihnen einen Live-Einblick in eine kollaborative VR Lernumgebung der EBS, in der Schüler aus der kaufmännischen Berufsschule in Klassenstärke unterrichtet werden. Es erwarten Sie Impressionen aus dem Regelunterricht, der an der EBS im Rahmen eines Gemeinschaftsprojekts mit der Würth Industrie Service bereits seit 2 Jahren stattfindet. Im Anschluß nehmen wir Sie mit auf einen kurzen Streifzug durch typische, virtuelle Trainingsumgebungen aus dem betrieblichen Bildungsumfeld der Würth Industrie Service.

Würth Industrie Service GmbH & Co KG Sven Kaufmann, Tobias Ladewig, Erich-Bracher-Schule Kornwestheim (kaufm. Berufsschulzentrum), Sven Kaufmann

*14:15 – 15:15 – Vortrag / Workshop*

## **Wetten das?! Jeder in VR lernen und lehren kann.**



Vom Vertriebstrainer über Sicherheit bis hin zur Berufsorientierung. Virtual Reality Trainings können in allen Bereichen einen Mehrwert bieten, wenn sie richtig konzipiert und eingesetzt werden. In diesem Workshop zeigen wir, welche Einsatzbereiche es gibt und wie man ohne Programmierung ein VR Erlebnistraining kreieren. Durch VR einfach und präzise lehren und lernen.

TwinC, Benjamin Seidel

*15:30 – 16.15 – Vortrag – Live Demo*

## **„50 Shades of XR – Training, Lernen & Wissen mit XR.. und ein wenig Metaverse“**



in Bezug zu Additive Manufacturing / 3D Druck und gewürzt mit einer Menge realer, lebendiger Beispiele. Volker Kunze wird zeigen, wie XR-Technologien wie Virtual- und Augmented Reality das Lernen und die Schulung revolutionieren und wie sie uns in die Zukunft der Metaverse führen werden. Lassen Sie sich überraschen, welche ungeahnten Möglichkeiten die Zukunft bereithält.

EOS, Volker Kunze

*16:30 – 17.15 – Vortrag – Live Demo*

## **Wie der Fahrsimulator mit VR die Ausbildung von Fahrschülern und Maschinenführern verbessert**



Bildungsträger berichten über den Einsatz von Simulatoren in der Ausbildung zum Führerschein und zur Befähigung von Maschinenführer\*innen.

Tenstar, Thorsten Weißenberger



Donnerstag 09.03. - Überblick

# Immersive Erlebniswelten

(Metaverse)

*10:00 – 10:45 – Vortrag + 11:00 – 11:45 - Workshop*

## **Vortrag: Gestalter/-in für immersive Medien – ein neuer Ausbildungsberuf im Dualen System**

Meyle+Mülle Pforzheim, Moritz Müller, Chief Operating Officer  
FZB Druck und Medien Kassel, Thomas Hagenhofer

*12:15 – 13:00 - Vortrag*

## **XRExplorer Schools - Bildung neu gedacht - die Zukunft ist jetzt**

Staatliches Schulamt im Landkreis München, Florian Kubiak

*13:00 – 13:45- Vortrag*

## **InnoVET-Projekt ABBO - Aktuelle Einblicke in den virtuellen LUMIS Campus, ein digitales All-in-One Lernökosystem**

Lars und Christian Engel (LUCE) Stiftung , Dr. Markus Ringer

*14:00 – 14:45 – Workshop*

## **Wie Virtual Reality die Weiterbildung nachhaltig revolutioniert**

Verlag Dashöfer GmbH, Caroline Otto

*15:00 – 16:00 – Workshop + Live Demo*

## **Welche Möglichkeiten bieten Simulatoren heute und in Zukunft in der Ausbildung**

Tenstar, Thorsten Weißenberger

*16:15 – 17:00 Workshop + Live Demo*

## **Augmented Reality basierte Aus- und Weiterbildung von Schweißfachkräften**

WeldPlus GmbH, Anke Richter , KUKA Roboter GmbH, Julian Stockschlöder

*10:00 – 10:45 - Vortrag*

## **Gestalter/-in für immersive Medien – ein neuer Ausbildungsberuf im Dualen System**

Ab August 2023 gibt es einen neuen Beruf in der Produktion von Mixed Reality Anwendungen. Er schließt eine Lücke in der Reihe der bestehenden Medienberufe und unterstützt so die neue Branche in der Fachkräftegewinnung.

Meyle+Müller in Pforzheim , Moritz Müller, Chief Operating Officer Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien Kasse, Thomas Hagenhofer, Sachverständiger im Ordnungsverfahren

*11:00 – 11:45 - Workshop*

## **Neuer Ausbildungsberuf Gestalter/-in für immersive Medien – ein Schritt Richtung Metaverse?**

Das duale Ausbildungssystem geht 2023 mit einem neuen Beruf an den Start, der die Entwicklung der Medienbranche in den Bereichen Virtual Reality, Augmented Reality und 360-Grad-Video unterstützen wird. Ist das immer noch ein Hype oder gehen wir nun tatsächlich praktische Schritte Richtung Metaverse?

Meyle+Müller in Pforzheim , Moritz Müller, Chief Operating Officer Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien Kassel, Thomas Hagenhofer, Sachverständiger im Ordnungsverfahren

*12:15 – 13:00 - Vortrag*

## **XRExplorer Schools - Bildung neu gedacht - die Zukunft ist jetzt**

Schulen und Bildungseinrichtungen haben den Bildungs- und Erziehungsauftrag, die Kinder und Jugendlichen bestmöglich auf die Welt und das Leben nach der Schule vorzubereiten. Der heutige Alltag der Menschen und vornehmlich die Arbeitswelt sind im hohen Maße technisiert und digitalisiert. Die jungen Menschen auf diese digitale Welt vorzubereiten ist ein Kraftakt, den Bildungseinrichtungen zwingend leisten müssen. Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), Mixed Reality und Künstliche Intelligenz (KI) werden fester Bestandteil zukünftiger Gesellschaften und Generationen sein. Die Bildungseinrichtungen sind somit verpflichtet, diese neuen und wichtigen Themen in die Schulen und Universitäten zu integrieren, um ihrem Auftrag gerecht zu werden.

Das Konzept der XRExplorer Schools sieht vor, eben diese Technologien in Bildung und Schule zu integrieren, um den nächsten Generationen den direkten Zugang in eine fortgeschrittene Arbeitswelt zu ermöglichen.

Es braucht einen Rahmen und einen Fahrplan, mit dem diese wichtigen Technologien ihren Weg in die Bildung finden. Die Modellschule für Virtual Reality und Augmented Reality gestützten Unterricht ist ein erster Schritt. Das Modellprojekt ist zeitlich nicht begrenzt und soll sich stetig weiterentwickeln und weitere Schulen mit auf den Weg zu nehmen.

In dieser Keynote werden diese Technologien näher beleuchtet und in einen bildungstheoretischen Kontext gebracht. Es wird aufgezeigt, warum wir uns auf den Weg in neue digitale Welten machen müssen, um unseren Erziehung- und Bildungsauftrag zu erfüllen.

Weiter wird das Konzept der XRExplorer Schools vorgestellt und Beispiele aus dem Schulalltag der ersten XRExplorer Schule aus Höhenkirchen-Siegertsbrunn präsentiert.

Staatliches Schulamt im Landkreis München, Florian Kubiak

*13:00 – 13:45 - Vortrag*

## **InnoVET-Projekt ABBO**

Aktuelle Einblicke in den virtuellen LUMIS Campus, ein digitales All-in-One Lernökosystem



Lars und Christian Engel (LUCE) Stiftung , Dr. Markus Ringer

*14:00 – 14:45 - Workshop*

## **Wie Virtual Reality die Weiterbildung nachhaltig revolutioniert**

Immersives Lernen über die Grenzen der echten Welt hinaus



Mitarbeitertraining in Virtual Reality eröffnet Unternehmen jeder Branche ganz neue Möglichkeiten. Aber ist das ein kurzfristiger Hype oder eine ernstzunehmende Chance? Erfahren Sie in diesem Vortrag, welche Möglichkeiten Virtual Reality schon heute in der Personalentwicklung bietet und wie das Medium auf die Lernrends in der Post-Corona-Zeit einzahlt. Dabei geht es insbesondere um folgendes:

- Wie gelingt der Transfer des Gelernten in die Praxis?
- Wie wird personalisierte Kompetenzentwicklung leicht zugänglich?
- Welchen Einfluss haben neue Technologien auf die Begeisterung und den nachhaltigen Lerneffekt von Mitarbeitern?
- Warum passen Soft-Skill-Training und Virtual Reality so gut zusammen?

Wenn Sie gerade am Überlegen sind, ob sich Virtual Reality Training für Ihr Unternehmen lohnt, bekommen Sie hier Antworten und können selbst in die virtuelle Welt eintauchen.

Verlag Dashöfer GmbH, Caroline Otto

*15:00 – 16:00 – Workshop + Live Demo*

## **Welche Möglichkeiten bieten Simulatoren heute und in Zukunft in der Ausbildung**



Simulatoren sind heute schon fester Bestandteil in vielen Ausbildungen. Gehen wir auf eine Reise, wo Simulatoren zukünftig die Ausbildung unterstützen und ergänzen können.

Tenstar, Thorsten Weißenberger

*16:15 – 17:00 - Workshop + Live Demo*

## **Augmented Reality basierte Aus- und Weiterbildung von Schweißfachkräften**

Digitale Lösungen mit SOLDAMATIC



Steigende Energie- und Materialkosten, Lieferengpässe, Fachkräftemangel. Diese Herausforderungen gilt es insbesondere auch im Schweißsektor zu überwinden. Wir zeigen in unserem interaktiven Vortrag und Workshop, wie Soldamatic - die weltweit erste Augmented Reality basierte Schweißtrainingslösung - die Qualifizierung von Schweißfachkräften in Schulen, Unternehmen, Kammern und Universitäten attraktiver, kostengünstiger, effektiver, sicherer und umweltfreundlicher gestaltet! Wir freuen uns darauf, Ihnen vor Ort die neuesten Entwicklungen unserer Soldamatic-Technologie vorzustellen. Als besonderes Highlight zeigen wir neben dem manuellen AR-basierten Training mit Soldamatic erstmals auch unsere neue Robotic-Lösung mit KUKA für das Training von Roboter-Anwender\*innen- lassen Sie sich überraschen!

WeldPlus GmbH, Geschäftsführerin , Anke Richter

KUKA Roboter GmbH, Product Manager Entertainment & Education,  
Julian Stockschröder





Freitag 10.03. - Überblick

# Immersive Erlebniswelten

(Metaverse)

*10:00– 10:45 - Vortrag + 13:00– 15:00 - Workshop*

## **"Virtual Reality im Schulunterricht?! - ausprobieren, analysieren und diskutieren"**

Humboldt Universität, Prof. Dr. Raphael Zender

*11:00– 11:45 – Vortrag auf der myQ-Bühne*

## **TÜV SÜD XR Academy**

360°, VR & Serious Games geprüft zum praktischen Lernen in  
Aus- & Weiterbildung

TÜV SÜD Akademie, Oswin Breidenbach



*12:00 – 12:45 - Vortrag*

## **VR-Experience: Arbeiten unter Spannung**

Immersives Lernen verknüpft mit beruflicher Praxis

Hochschule Hof, um Prof. René Peinl

Berufliches Schulzentrum Kronach, Florian Brückner

*13:00 – 13:45 – Vortrag myQ-Bühne*  *+ 15:30 – 16:30- Workshop*

## **Gestalter/-in für immersive Medien – ein neuer Ausbildungsberuf im Dualen System**

Meyle+Mülle Pforzheim, Moritz Müller, Chief Operating Officer  
Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien Kassel,  
Thomas Hagenhofer, Sachverständiger im Ordnungsverfahren

*16:45 – 17:30 - Vortrag*

## **"There is no VR in Team" – oder doch?**

xpert marketing & events GmbH, Mick Staudinger

*10:00 – 10:45 - Vortrag*

## **"Virtual Reality im Schulunterricht?! - ausprobieren, analysieren und diskutieren"**

Humboldt Universität, Prof. Dr. Raphael Zender

+

HUMBOLDT-  
UNIVERSITÄT  
ZU BERLIN



*13:00 – 15:00 - Workshop*

Virtual Reality (VR) wird heute ein großes Potential als Bildungstechnologie und Lernmedium zugeschrieben. Für den Schuleinsatz stellen sich einige Fragen:

- Was bringt der Einsatz von VR für die Lernenden? Wo macht es Sinn und wo auch nicht?
- Mit welchen Risiken (z. B. gesundheitlich, ethisch, rechtlich) ist der Einsatz verbunden?
- Welche VR-Lernanwendungen gibt es? Woher bekomme ich sie (kostenfrei)?
- Wie setze ich VR mit einer Lerngruppe ein?
- Welche technischen Hürden gilt es zu meistern?
- Welche pädagogischen und didaktischen Herausforderungen gibt es?



Der Workshop startet mit einer Einführung in des Thema VR. Anschließend können im Rahmen der DIADCTA-Messe VR-Lernanwendungen ausprobiert werden. Ausgehend von diesen VR-Erfahrungen der Teilnehmenden werden im dann Chancen, Risiken und Einsatzmöglichkeiten analysiert und diskutiert. Gemeinsam mit den Teilnehmenden werden abschließend Empfehlungen zum lernförderlichen Einsatz von VR im Schulunterricht erarbeitet.

11:00 – 11:45 – Vortrag auf der myQ-Bühne



## TÜV SÜD XR Academy

360°, VR & Serious Games geprüft zum praktischen Lernen  
in Aus- & Weiterbildung



Mit der TÜV SÜD XR Academy wurde 2022 eine Plattform gelauncht, die unabhängig immersive Lernszenarien (360°, Virtual Reality und Serious Games) prüft und für den Lernmarkt anbietet.

Dieses Kuratieren nach fachlichen, mediendidaktischen und Usability-Gesichtspunkten sichert einen Einsatz der Medien als Zusatz und Ersatz von Praxisanteilen zu, der Unternehmen und weiterführenden Bildungseinrichtungen höchste Qualität zusichert. Zusätzlich ermöglicht die TÜV SÜD XR Academy den Bezug von immersiven Medien über ein Lizenzmodell, das viel uenstiger ist, als die üblichen Preise der Erstellung für solche Programmierungen am Markt.

Im Vortrag wird die TÜV SÜD XR Academy vorgestellt und es werden Beispiele von Apps genannt die bereits im Markt Absatz finden und genutzt werden.

Zudem wird kurz der kostenfreie Bereich gezeigt, in dem sich stattliche Universitäten, Hochschulen und (Berufs-)Schulen mit ihren geförderten Projekten austauschen können.

TÜV SÜD Akademie, Oswin Breidenbach

*12:00 – 12:45 - Vortrag*

## **VR-Experience: Arbeiten unter Spannung**

Immervives Lernen verknüpft mit beruflicher Praxis

Das können zukünftig Schüler\*innen der Staatlichen Berufsschule Kronach (Bayern). Grund ist ein gemeinsames Projekt mit dem Institut für Informationssysteme der Hochschule Hof.

Mithilfe von VR-Brillen können Auszubildende im detailgetreuen Umfeld eines Technikraumes Sicherungen ziehen, einen Energiezähler wechseln und dabei die Gefahren im Umgang mit Strom lernen. Die beiden Kronacher Lehrer Thomas Böhm und Florian Brückner konzipierten ein Drehbuch für eine praxisnahe berufliche Handlungssituation.

Das Institut für Informationssysteme der Hochschule Hof, um Prof. René Peinl und Marcel Igel programmierte das Szenario mit der Software Unity. Gemeinsam schuf man eine qualitativ hochwertige Anwendung, die nun in den unterrichtlichen Alltag integriert wurde. Durch diese Anwendung lassen sich Arbeiten simulieren, die in der Realität gar nicht oder nur mit erheblichen Einschränkungen bewerkstelligt werden können. Das Szenario wird bereits von mehreren Berufsschulen und der Handwerkskammer Oberfranken eingesetzt.

Hochschule Hof, um Prof. René Peinl  
Berufliches Schulzentrum Kronach, Florian Brückner

13:00 – 13:45 – Vortrag auf der myQ-Bühne



## **Gestalter/-in für immersive Medien – ein neuer Ausbildungsberuf im Dualen System**

Ab August 2023 gibt es einen neuen Beruf in der Produktion von Mixed Reality Anwendungen. Er schließt eine Lücke in der Reihe der bestehenden Medienberufe und unterstützt so die neue Branche in der Fachkräftegewinnung.

Meyle+Müller in Pforzheim , Moritz Müller, Chief Operating Officer Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien Kasse, Thomas Hagenhofer, Sachverständiger im Ordnungsverfahren

+

14:00 – 14:45 - Workshop

## **Neuer Ausbildungsberuf Gestalter/-in für immersive Medien – ein Schritt Richtung Metaverse?**

Das duale Ausbildungssystem geht 2023 mit einem neuen Beruf an den Start, der die Entwicklung der Medienbranche in den Bereichen Virtual Reality, Augmented Reality und 360-Grad-Video unterstützen wird. Ist das immer noch ein Hype oder gehen wir nun tatsächlich praktische Schritte Richtung Metaverse?

Meyle+Müller in Pforzheim , Moritz Müller, Chief Operating Officer Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien Kassel, Thomas Hagenhofer, Sachverständiger im Ordnungsverfahren

*16:45 – 17:30 - Vortrag*

## **“There is no VR in Team” – oder doch?**

Über die Verwendung von Virtual Reality Technologie beim Stärken von Teams und der Zusammenarbeit



Zusammenarbeit, Kommunikation und Motivation – darum drehen sich viele Teambuilding-Ansätze. Welchen Platz finden moderne Technologien dabei? Virtual Reality ermöglicht es, in eine virtuelle Welt einzutauchen und als Team gemeinsam Aufgaben zu lösen. Dabei werden Szenarien geschaffen, die in der Realität nicht umsetzbar sind und heben das Erlebnis damit auf eine ganz neue Ebene. Ein Escape Game in der Arktis, eine virtuelle Schlittenfahrt oder die Erkundigung der ISS im Weltall – alles ist möglich.

xpert marketing & events GmbH, Mick Staudinger

# didacta

[www.torstenfell.space](http://www.torstenfell.space)

[www.immersivelearning.institute](http://www.immersivelearning.institute)

[www.immersivelearning.news](http://www.immersivelearning.news)

[www.metaversecampus.space](http://www.metaversecampus.space)

[www.metaverselearning.space](http://www.metaverselearning.space)

[www.energiecampus.space](http://www.energiecampus.space)

[www.moinostfriesland.art](http://www.moinostfriesland.art)



Institute for Immersive Learning  
Hogewarfstrasse 8  
26427 Werdum

+49 (0)170 120 12 72  
[torsten.fell@immersivelearning.institute](mailto:torsten.fell@immersivelearning.institute)

Ihr Kurator ist...  
**TORSTEN  
FELL**