

KURZERLÄUTERUNG 3 DINI AGS

Die AG E-Learning verfolgt das Ziel, die Entwicklung und Verstetigung von Service-Angeboten im Bereich E-Learning systematisch zu unterstützen und neue Trends im Bereich der digitalen Unterstützung von Lehren und Lernen zu identifizieren. Die AG besteht aus ExpertInnen der E-Learning-Services von Hochschulen sowie KollegInnen von ZKI und edu-sharing.

Die AG Lernräume befasst sich mit dem Zusammenspiel virtueller und realer Lernräume. Sie entwickelt Empfehlungen für pädagogische, informationstechnische, bauliche und organisatorische Rahmenbedingungen sowie ihre praktische Umsetzung, die sich an den Anforderungen und Bedürfnissen der Studierenden orientiert.

Die AG Videokommunikationstechnologien und ihre Anwendungsszenarien (VIKTAS) gibt - unter Berücksichtigung technischer und methodisch-didaktischer Aspekte - Empfehlungen für die Nutzung von Lern- und Kommunikations-/ Kollaborationstechnologien und die dafür erforderliche Infrastruktur.

ANMELDUNG

Die Teilnahmegebühr beträgt 55,00 Euro pro Person. ReferentInnen sowie ModeratorInnen sind von der Teilnahmegebühr befreit. Anmeldeschluss ist am 23. Februar 2018. Die Teilnehmerzahl ist auf 80 Personen begrenzt.

Weitere Informationen finden Sie unter:
<https://dini.de/veranstaltungen/workshops/zukunftswerkstatt-2018/anmeldeformular/>

IMPRESSUM

Deutsche Initiative für Netzwerkinformation e.V. (DINI)
DINI-Geschäftsstelle
c/o SUB Göttingen
Platz der Göttinger Sieben 1
37073 Göttingen
E-Mail: gs@dini.de

ANSPRECHPARTNER

Volker Mattick
volker.mattick@tu-dortmund.de
und Bert Zulauf
zulauf@hhu.de (AG E-Learning)

Dr. Anke Petschenka
anke.petschenka@uni-due.de
(AG Lernräume)

Dr. Reinhard Eisberg
reinhard.eisberg@desy.de (AG VIKTAS)



Deutsche Initiative für
Netzwerkinformation e.V.

Bauhaus-Universität
Weimar

DINI Zukunftswerkstatt 2018

**Virtual & Augmented Reality.
Ideen, Projekte und Einsatzszenarien in
der Lehre**

**06.-07. März 2018
Bauhaus Universität Weimar**

**Organisation: AG E-Learning,
AG Lernräume & AG VIKTAS**

WORUM GEHT ES?

Wie arbeiten und lernen wir in Zukunft? Welche Rolle spielen dabei Virtuelle Lehr- und Lernszenarien? Werden 3D Brillen und Simulationen „erlebbar“ sein? Was bedeutet das Thema „Augmented & Virtual Reality“ eigentlich genau? Welche technischen Aspekte, Gestaltungsaspekte und Lernraumkonzepte spielen dabei eine Rolle? Diesen Fragen soll im Verlauf der Zukunftswerkstatt nachgegangen werden. Ein Besuch des VR-Labors des Arbeitsbereiches „Virtual Reality and Visualization Research“ an der Bauhaus Universität rundet die Zukunftswerkstatt 2018 ab.

Das Format Zukunftswerkstatt greift innovative und anwendungsorientierte Themen aus Hochschulen auf, um diese in einem frühen Entwicklungsstadium zu erforschen und um mögliche Anwendungsszenarien für die Hochschullehre zu identifizieren. Der Fokus liegt auf der Präsentation fachdisziplinübergreifender Best-Practice Beispiele und bezieht den Teilnehmerkreis in Workshops in den Diskussionsverlauf ein.

PROGRAMM DIENSTAG 6. MÄRZ 2018

11:00 - 12:00 Registrierung

12:00 - 12:15 Begrüßung

Frau Prof. Dr. Jutta Emes, Vizepräsidentin für Internationalisierung und Digitalisierung der Bauhaus-Universität Weimar

12:15 - 13:00 Keynote

Alexander Kulik, Stephan Beck, Andre Kunert, Bernd Fröhlich: Soziale Virtuelle Realität – Neue Möglichkeiten für Digitale Bildungsangebote

13:00 - 14:30 Besichtigung VR Lab | Beispiele | Kaffeepause

- Dr. Thies Pfeiffer: Training im Virtuellen SkillsLab
- Tobias Ortelt, Nina Schiffeler: VR und AR Beispiele im ELLI 2 Projekt
- Oliver Schuler, Jens Bierhinkel, TriCAT GmbH
- Markus Rall, DIVR (Deutsches Institut für Virtual Reality)

14:30 - 14:50 Inputvortrag

Dr. Thies Pfeiffer: Praxistraining im Virtuellen Labor

14:50 - 15:10 Inputvortrag

Tobias Ortelt: Didaktische Konzepte für VR und AR in den Ingenieurwissenschaften

15:10 - 15:30 Inputvortrag

Markus Rall: AR / MR / VR - Was steckt hinter dem Hype?

16:00 - 17:30 Workshops

- AG E-Learning, Hans-Martin Pohl, Tobias Ortelt: Didaktische Szenarien
- AG VIKTAS: Verteilte virtuelle Realitäten
- AG Lernräume, Anke Petschenka: Gestaltung von VR/AR-Räumen – Infrastruktur, Software, Beratung
- AG E-Learning, Anders Lehr, TriCAT GmbH: Kollaboration in 3D

17:45 - 18:00 Zwischenfazit

ab 19:00 Come Together

PROGRAMM MITTWOCH 7. MÄRZ 2018

09:00 - 09:15 Begrüßung

09:15 - 10:00 Keynote

Prof. Dr. Steffi Zander: Lernen mit AR/VR-Anwendungen – Empirische Befunde und Herausforderungen

10:00 - 12:00 Open Space

12:00 - 12:30 Kaffeepause

12:30 - 13:45 Auswertung der Workshops

13:45 - 14:00 Abschluss