

Autorenwerkzeug

360Grad



Autorenwerkzeug

AR/MR Learning Experience



AR/MR

Learning Experience



Standard 360/VR/AR Learning Content



360Grad Learning Experience



Neutrale Beratung VR/AR-Learning



Schulungen VR/AR-Learning



3D-Lernwelten



3D-Klassenräume



VR

Learning Experience



Autorenwerkzeug

VR Learning Experience



XML-SDK/Framework

VR Learning Experience



Asset-Stores



Klassische e-learning-Produzenten*



*die 360Grad/VR/AR-Lösungen anbieten

3D-Lernwelten

3D-Lernwelten werden meist am PC/Tablet dargestellt. Sie entwickeln nur begrenzt Immersion, bereiten aber die Inhalte deutlich interaktiver auf wie Web-Based-Training's (WBT) oder Videos. Das Abbilden ganzer Firmen/Gebäude und die dort enthaltenen Prozesse ist möglich.

3D-Klassenräume

3D-Klassenräume werden meist am PC/Tablet dargestellt. Diese bilden nach den Virtuellen Klassenzimmern (Webinare) eine nächste Stufe in der Entwicklung. Avatare bilden die Teilnehmenden ab und ermöglichen Interaktionen untereinander.

360Grad Learning Experience

Der Anbieter hat sich spezialisiert, Lerninhalte mit 360Grad-Fotos und/oder Videos aufzubereiten. Einfache Interaktionen auf Hotspots sind z.B. mit einer Blickfokussierung möglich.

360Grad Autorenwerkzeug

Autorenwerkzeuge ermöglichen das Erstellen von einfachen interaktiven 360Grad-Lerninhalten. Diese können selber und ohne Programmierkenntnissen angepasst und erweitert werden.

VR Learning Experience

Interaktive Lernwelten, die komplett im virtuellen Raum abgebildet sind und höchste Immersion beim Lerner fördern. Motorische Bewegungen und das interagieren mit virtuellen Objekten in der Lernwelt stehen im Vordergrund.

VR Autorenwerkzeug

Ein Tool, das es erlaubt interaktive virtuelle Lernwelten zu erstellen. Feedback-Möglichkeiten und Interaktionstiefe können durch den Autor definiert und ohne Programmierkenntnisse modelliert werden.

XML-SDK/Framework VR Learning Experience

Aufbauend auf Programmierumgebungen wie Unity3D oder Unreal, dient ein SDK als Erweiterung, die es einfacher erlauben, virtuelle Lernwelten und Interaktionen mit Feedback zu erstellen.

AR/MR Learning Experience

Lerninhalte, die die Kombination aus realer und virtueller Welt, nutzen und dem Lerner direkten Zugang zu Lerninhalten im Arbeitsprozess ermöglichen und somit Performance Support unterstützen.

AR/MR Learning Experience - Autorenwerkzeug

Ein Tool, das es erlaubt Lerninhalte für erweiterte Realitäten zu entwickeln. Diese werden meist, über Smartphones oder Tablets angesehen. Einige nutzen auch bereits Mixed Reality Brillen wie die Microsoft HoloLens.

Lernportal für VR Learning Experience

Speziell auf VR/AR-Learning Experience entwickelte Lernportale, um den Zugang zu den einzelnen Experience für den Lerner zu vereinfachen.

Multiuser-VR Experience

Mehrere Lerner können zusammen in einer virtuellen Lernwelt interaktiv Lernen und zusammen Prozesse durchführen. Dies kann an unterschiedlichen physischen Orten geschehen.

Standard Learning Content 360Grad, VR/AR

Standardisierte Lerninhalte, die mit Hilfe von 360Grad-Foto/Video oder VR/AR umgesetzt wurden. Diese Inhalte können gegen Lizenzgebühren genutzt werden. Bisher ein sehr überschaubares inhaltliches Angebot.

Asset-Stores

Online-Stores, in denen bereits fertige 3D-Modelle lizenziert und in Projekten verwendet werden können. Zu beachten sind hier insbesondere die Formate und die Detaillierungsgrade.

Klassische e-learning-Produzenten*

Einige e-learning-Anbieter haben bereits VR/AR-Lernlösungen umgesetzt und bieten die Lernformen in Projekten in ihrem Portfolio mit an.

Beratung VR/AR-Learning (Produktneutral)

Die meisten Produkt-/Lösungsanbieter bieten auch Beratung an, diese ist aber meist auf Ihr Produkt ausgerichtet. Unter Beratung sind Anbieter aufgelistet, die Produkt- und Lösungsneutral und unabhängig beraten.

Schulungen VR/AR-Learning

Öffentlich zugängliche Schulungsanbieter für VR/AR, Tools, Entwickler-Zertifizierungen oder Methodisch/Didaktische-Ansätze (Trainer, Learning Experience Designer).

Immersive Learning News

Online Magazin für VR/AR-Learning



<http://www.immersivelearning.news>

Schulung / Workshops

VR/AR und MR Live erleben



<http://www.digitalreality.academy>



VR-/AR- Fachbegriffe finden Sie im Glossar auf der Website

<http://www.immersivelearning.news>



Roundtable VR Corporate Learning

<http://www.torstenfell.com>

Sollte jemand nicht mit der Zuordnung einverstanden sein, bitte eine Nachricht an torsten.fell@torstenfell.com mit dem Betreff Infografik Immersive Learning – nach Prüfung der Zuordnung werden wir dies in einer der nächsten Versionen versuchen zu berücksichtigen.

Anbieterübersicht (DACH)

Immersive Learning

Überblick Anbietermarkt 360Grad-/VR/AR-Agenturen im Umfeld Learning.

Weitere Informationen unter:
www.torstenfell.com
www.immersivelearning.news
www.digitalreality.academy

Erstellt durch:
Robin Meijerink
Torsten Fell

Version 1.0 – ©2018

