



n=106

- Positives Lernerlebnis
- Unsichtbare sichtbar machen
- Eintauchen in Situationen
- Kompetenzaufbau
- Praxisnähe erleben
- Fokussierung auf den Lerninhalt
- Gefährliche Situationen erleben
- Nachhaltigkeit und Lernerfolg steigern



n=88

- Integration in Arbeitsprozess
- Disruption der Klassische Anleitung
- Spezialwissen ad hoc bereitstellen
- Besserer Lerntransfer
- Support im Realeinsatz
- Steigerung der Lernkurve
- Just-in-time Learning
- Verknüpfen mit Praxisobjekten



Äußerungen der Befragten



n=112

- Nur ein Hype und Marketing
- Technikanforderungen
- Fehlende Haptik bei Interaktionen
- Erstellung des Lerninhaltes
- Motion Sickness
- Suchtgefahr
- Reifegrad der Technik



n=92

- Kein haptisches Feedback
- Lerninhaltserstellung aufwendig
- Begrenzt Sichtfeld
- Hohe Anschaffungskosten
- Objekterkennung ungenügend
- Gewicht der Brillen zu groß



Größte Chancen

n=104

- Lernen als Erlebnis gestalten
- Interaktionsmöglichkeiten und Immersion
- Individualisierung, Fokussierung
- Praxisnähe und Situationen simulieren

Größte Herausforderungen

n=103

- Fehlende Akzeptanz bei Stakeholder
- Hohe Investitionskosten
- Produktionskosten der Lerninhalte
- Reifegrad der Technik



www.immersivelearning.news

n=91



& 70:20:10

37%
Bereits im Einsatz

30%
Nicht notwendig

27%
Kenne 70:20:10 nicht

Begriffe gehört und Erklären können



50%

TOP 2 die am wenigsten gekannt wurden



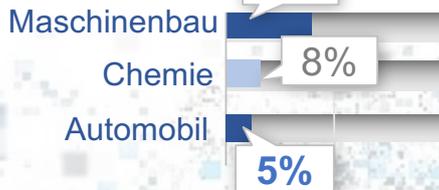
63%

n=94

Befragte Unternehmen

n=112

Branchen TOP 3



Anzahl Mitarbeitenden

38% < 1000 MA

35% > 10.000 MA

Bilanzsumme

21% 10...100 Mio.

46% > Mia.



n=96
n=92

Selber Erstellen, wenn Autorensystem vorhanden

89%
JA

48%
Skills sind bereits vorhanden

n=111



Standard Lerninhalte erwünscht

63%
JA



http://www.torstenfell.com



vizzuu App

Das Foto ist eine AR BusinessCard einfach mit vizzuu-App einscannen

Umfrageergebnisse Teil 2 - 2018
Erste Erkenntnis und „Auszug der Ergebnisse zur Umfrage „Einsatz Immersive Learning in Unternehmen 2018“

Weitere Details unter www.immersivelearning.news

n=118, Laufzeit 08/2018 – 10/2018
Version 1.0 - Stand 21.10.2018

