

VR im Soft Skill Training – interaktive 360° Videos als Trainingsumgebung zum Verbessern der sozialen und emotionalen Kompetenzen in High-Pressure-Situationen.

Thema:

VR im Soft Skill Training – interaktive 360° Videos als Trainingsumgebung zum Verbessern der sozialen und emotionalen Kompetenzen in High-Pressure-Situationen.

Art:

[MA](#)

BetreuerIn:

[Martin Brockelmann](#)

BearbeiterIn:

Bosek Ramona

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

ZweitgutachterIn:

[Niels Henze](#)

Status:

[in Bearbeitung](#)

Stichworte:

[VR](#), [360 Video](#), [Interaktiv Training](#), [Virtual Reality](#), [Soft Skill](#), [Education](#)

angelegt:

2021-06-15

Hintergrund

Im (digitalen) Trainings- und Weiterbildungsbereich werden Lerneinheiten, die bei Bedarf, von überall aus, auf verschiedenen Geräten abrufbar und durch verschiedene Technologien bereichert sind immer relevanter. VR spielt im Bildungs- und Weiterbildungsbereich bereits seit Jahren eine wichtige Rolle. Anwendungen im schulischen Kontext, in Museen, in technischen Ausbildungen, im psychologischen Kontext, sowie in der medizinischen Lehre und Ausbildung sind nur einige Beispiele, die in der Literatur und Praxis wiederzufinden sind. VR ermöglicht es, sich in Umgebungen wiederzufinden, die so nicht existieren oder deren Realisierung mit einem hohen Kosten- oder Zeitaufwand verbunden wären. Außerdem eignen sich die simulierten Szenarien dazu, reale oder realitätsnahe (emotionale) Reaktionen beim Anwender hervorzurufen. Im Hinblick auf die Einsatzmöglichkeiten von VR und dessen Vorteile, stellt auch das Training von Soft Skills einen Bereich dar, der sich durch VR ergänzen lässt. Soft Skills ergeben sich aus interpersonellen Aspekten, die im Zusammenhang mit der Umwelt stehen und unter anderem von dieser verursacht werden. VR bietet hier einen spannenden Ausgangspunkt für Interventionen.

Zielsetzung der Arbeit

Im Rahmen der Arbeit soll eine interaktive auf 360°-Videos basierenden Anwendung zum Trainieren von emotionaler Intelligenz sowie den Umgang mit High-Pressure-Situationen erstellt werden. Anschließend soll die Anwendung auf relevante Merkmale wie voraussichtlich Wirkungsgrad, Akzeptanz, oder Zufriedenheit evaluiert werden. Bzgl. der Datenerhebung zur Anwendung des VR-Systems ist ebenfalls anzudenken, dass Daten zum Biofeedback der Probanden erhoben werden.

Konkrete Aufgaben

- Erstellen eines Drehbuchs für die 360° Videos, auf denen die Anwendung basiert
- Abfilmen und Vorverarbeiten der 360° Videos
- Erstellen der interaktiven VR-Anwendung mit Hilfe von Unity oder einer anderen Software
- Datenerhebung im Hinblick auf
 - Die Durchführung der VR-Anwendung und dem Biofeedback
 - Evaluation mit Hilfe eines Fragebogens

* Datenauswertung

Erwartete Vorkenntnisse

VR

Weiterführende Quellen

Florian Falkenberg

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/vr_im_soft_skill_training_interaktive_360_videos_als_trainingsumgebung?rev=1623768209

Last update: 15.06.2021 14:43

