



# VR/AR-Learning

Workshop im Rahmen der DeLFI 2017  
05.-08. September in Chemnitz  
<http://www.cs.uni-potsdam.de/vrarl>

## PROGRAM CO-CHAIRS

- Raphael Zender (Uni Potsdam)
- Heinrich Söbke (Uni Weimar)
- Matthias Weise (Uni Potsdam)
- Steffi Zander (Uni Weimar)

## PROGRAMMKOMITEE

- Silke Bock (TH Mittelhessen)
- Mario Donick (vFlyteAir Simulations)
- Ralf Dörner (HS RheinMain)
- Andreas Harth (KIT)
- Markus v.d. Heyde (vdH-IT)
- Antonia Kampa (HS RheinMain)
- Rolf Kruse (FH Erfurt)
- Saskia Kuliga (Uni Weimar)
- Carsten Lecon (HS Aalen)
- Helmut Niegemann (Uni d. Saarlandes)
- Leif Oppermann (FIT Sankt Augustin)
- Anja Richert (RWTH Aachen)
- Susanne Robra-Bissantz (TU Braunschweig)
- Hartmut Seichter (HS Schmalkalden)
- Thomas Zapf (Ohm-Gymn. Erlangen)

Universität Potsdam  
Institut für Informatik und  
Computational Science

Bauhaus-Universität Weimar  
Bauhaus-Institut für  
zukunftsweisende  
Infrastruktursysteme

## KONTAKT

Fon: (+49) 331 – 977 3066  
Fax: (+49) 331 – 977 3042  
[raphael.zender@uni-potsdam.de](mailto:raphael.zender@uni-potsdam.de)

## ENTWICKLUNGEN, HERAUSFORDERUNGEN UND TRENDS ZU LEHR- UND LERNSZENARIEN MIT VIRTUAL UND AUGMENTED REALITY (VR/AR)

Die Kombination der VR/AR-Technologien zur Mensch-Maschine-Interaktion eröffnet einerseits ein breites Spektrum an Vorteilen für die mediengestützte Aus- und Weiterbildung. Andererseits führte der Hype im Bereich VR/AR auf Seiten der Anwendungen zu einer beinahe unüberschaubaren Masse voneinander isolierter sog. *Experiences*. Es fehlen systematische Integrationskonzepte, Gestaltungsanforderungen für Lernwelten und aussagekräftige Studien zu Lerneffekten von VR/AR-Lernanwendungen. Auch Fragen der Organisation derartiger Lehr-/Lernwerkzeuge im Rahmen institutioneller Lehr-/Lernprozesse sind bisher weitestgehend ungeklärt. Der Workshop wird daher unter anderem diese Fragestellungen thematisieren und zur Diskussion stellen. Schwerpunkte sind insbesondere:

- theoretische Grundlagen von VR/AR in Bildungskontexten
- Ansätze und Entwicklungen im Bereich VR/AR für Lehr-/Lernszenarien
- Best Practice und Gestaltungsanforderungen für VR/AR-Lehr-/Lernwelten
- unterstützende Werkzeuge und Konzepte zur Entwicklung und Effizienzsteigerung von VR/AR-Lehr-/Lernanwendungen
- systematische Integrationskonzepte für VR/AR-Lehr-/Lernanwendungen
- Studien zu Lerneffekten von VR/AR-Lehr-/Lernanwendungen
- zukunftsfähige Strategien für die Einbindung von VR/AR-Lehr-/Lernanwendungen in institutionelle Lehr-/Lernprozesse
- Community-basierte VR/AR-Lehr-/Lernarrangements
- lernziel- und gruppenorientierte Anpassung von VR/AR-Inhalten
- kollaboratives Lernen mit VR/AR
- Architekturen und Infrastrukturen für VR/AR-Lehr-/Lernszenarien
- Sammlung und Bereitstellung von Daten zur Nutzung in VR/AR-Lernanwendungen
- Evaluation des Einsatzes von VR/AR in Bildungskontexten
- Sicherstellung und Steigerung von Immersion
- ethische und gesundheitliche Implikationen

## EINREICHUNG VON BEITRÄGEN

Gesucht werden sowohl wissenschaftlich fundierte Beiträge, Studierendenbeiträge als auch Best-Practice-Beispiele und Fallstudien. Die Workshop-Sprache ist deutsch. Der Umfang eines Beitrags beträgt max. 12 Seiten im LNI-Format. Beachten Sie bitte die Autoreninformationen:

<https://www.gi.de/index.php?id=171>

Die Veröffentlichung eines Beitrages setzt die Registrierung von mindestens einem Autor für die DeLFI 2017 voraus. Jeder angenommene Beitrag wird auf dem Workshop präsentiert und über CEUR-WS.org sowie der Digital Library des GI-Fachbereichs Mensch & Computer veröffentlicht.

Bitte reichen Sie Ihren anonymisierten Beitrag (d.h. ohne erkennbare Namen von Autoren, Einrichtungen oder Projekten) über das ConfTool der DeLFI 2017 ein:

<https://www.conftool.com/bildungsraeume2017>

## TERMINE

Einreichung von Beiträgen: **11. Juni 2017**  
Benachrichtigung der Autoren: **30. Juni 2017**  
Abgabe der Endfassung: **17. Juli 2017**

Workshop "VR/AR-Learning" **05. September 2017**