Veranstaltungsort

VRLab FH·W·S

Das Virtual Reality Labor der Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt ist dem Fachbereich Wirtschaftsingenieurwesen zugeordnet.
Geleitet wird es von Prof. Dr Uwe Sponholz.
Interdisziplinär soll das Labor in die Lehre integrierte werden, um den Studierenden neue Möglichkeiten des 3-dimensionalen Arbeitens zu ermöglichen.
Das Labor besteht seit 2011 und ist immer wieder auf der Suche nach Projekten in Zusammenarbeit mit der Industrie.

KOMPETENZZENTRUM virtual engineering RHEIN-NECKAR

Kompetenzzentrum
Virtual Engineering Rhein-Neckar

Hochschule Mannheim
(Gebäude P)
Paul-Wittsack-Straße 10
68163 Mannheim

Telefon +49 (0) 621.292 6798

Email kve@hs-mannheim.de
Web www.kve-rn.de

Datum & Veranstaltungsort

Dienstag, 11.November 2015 ab 13 Uhr
Hochschule f.a.W. Würzburg-Schweinfurt
Ignaz-Schön-Str.11, Gebäude 5, Anfahrt
97421 Schweinfurt
Parkmöglichkeiten Florian-Geyer-Straße 36 (Volksfestplatz)

Auskünfte & Anmeldung

Leonie Trefs, KVE Rhein-Neckar
Telefon: +49(0)621 / 292 6798
Email: l.trefs@hs-mannheim.de

Ansprechpartner vor Ort:

Juliane Hendges, Florian Schuster
Hochschule f.a.W. Würzburg-Schweinfurt
Telefon: +49(0)9721-940-9740
Email: vr@fhws.de

Kosten

Die Veranstaltung ist für alle Teilnehmer/innen nach vorheriger Anmeldung kostenfrei.

Anmeldeschluss 05.11.2015

Für nähere Auskünfte stehen wir ihnen sehr gerne zur Verfügung.

KOMPETENZZENTRUM virtual engineering RHEIN-NECKAR

Einladung

4.ANWENDER-ARBEITSKREIS

Virtual Reality in Lehre & Ausbildung

Schweinfurt, 10.11.15 ab 13 Uhr

Vorwort

Die Anwendung von innovativen Techniken der Virtuellen Realität in der Industrie und der Forschung hat bereits einen hohen Nutzen erwiesen und verbreitet sich mehr und mehr. Der Mehrwert für Nutzer dieser Techniken besteht meistens darin, komplexe Zusammenhänge in einem virtuellen aber real erscheinenden Raum darzustellen.

Ziel der Lehr- und Ausbildungsstätten sollte es also sein, diese Techniken bewusst in der Lehre und Ausbildung zu etablieren und weiterzuentwickeln.

Mittels VR-Technik lassen sich Lernwelten schaffen, die mit herkömmlichen Strategien nicht umzusetzen sind. Neuere Studien, die virtuelle und herkömmliche Realitätsbereiche gegenüberstellen, kommen zu dem Schluss, dass

- *sich Gestaltungspotentiale durch didaktische Reduktionen besser erschließen lassen,*
- *die Anschaulichkeit durch Zeitraffung und –streckung erhöht werden kann,*
- *die Darstellung komplexer Systeme durch einen weitgehend beeinflussbaren Vernetzungsgrad gezielter an den Lernvoraussetzungen heterogener Lerngruppen orientiert werden kann,*
- *durch den Einsatz von Transparenzen bessere Verständlichkeit erreichbar ist,*
- *das Lernen aus Fehlern leichter realisierbar wird.*

Ziel dieses Arbeitskreises soll sein, Personen und Einrichtungen zu vernetzen, welche diese Techniken bewusst versuchen in der Lehre und Ausbildung zu etablieren und weiterzuentwickeln.

Die Ausrichtung der Platftorm ist sowohl fakultätsübergreifend, hochschulübergreifend als auch länderübergreifend.

Nutzen Sie die Gelegenheit zum Gespräch mit Gleichgesinnten und besuchen sie unsere Veranstalltung.

Wir freuen uns auf informative Gespräche und spannende Diskussionen!

Programm
Dienstag, 10. Nov. 2015

13:00 Uhr	Eintreffen der Teilnehmer
13:15 Uhr	Begrüßung
13:45 Uhr	Impulsvortrag „VR in der Lehre an der FHWS“
14:30 Uhr	Besichtigung und live Vorführung des VR-Labors
15:00 Uhr	Kaffeepause
15:30 Uhr	Workshop im Creative Cube • Vision und Ziele des Arbeitskreises • Regeln für den Arbeitskreis • Mittel für Personal • Verwaltung und Weitergabe von VR-Wissen; Exkurs: www.slack.com • Hochschulübergreifendes Projekte
17:30 Uhr	Ende der offiziellen Veranstaltung

Zielsetzungen des AK

- *Erfahrungs- und Ideenaustausch,*
- *gegenseitiges Kennenlernen,*
- *gemeinsame Kontaktanbahnungen, Ansprache und Besuche*
- *Veranstaltungen, Eigenmarketing des Arbeitskreises, Veröffentlichungen, Öffentlichkeitsarbeit*
- *Möglichkeit von gemeinsamen Projektanträgen oder gemeinsamen Beschaffungen,*
- *Eventuelle Kooperation bei der Konzeptentwicklung und/oder Durchführung von Lehrmethoden,*
- *Etablierung einer ständigen Arbeitsgruppe nach dem Vorbild der ständigen Arbeitskreise aller Hochschulen in BaWü (z.B. CAD/CAM).*

Zielgruppe

Die Veranstaltung ist grundsätzlich offen für alle Interessierte. Sie richtet sich insbesondere an Dozenten und Mitarbeiter aus Hochschulen, Berufsschulen oder sonstigen Bildungseinrichtungen, die VR aktiv in der Lehre und für die Lehre einsetzen. Explizit soll hier die fakultätsübergreifende Vielfalt berücksichtigt werden. Im Mittelpunkt der Veranstalltung stehen ausdrücklich die Anwender von VR, völlig unabhängig von eingesetzter Hard- und Software.