

Veranstaltungsort



Hochschule
Albstadt-Sigmaringen
Albstadt-Sigmaringen University

Das Institut für Rechnergestützte Produktentwicklung (IRGP) ist ein Institut der Hochschule. Seine Dachorganisation ist das Institut für angewandte Forschung (IAF). Mitglieder des IRGP sind derzeit 6 Professoren aus dem Studiengang Maschinenbau der Hochschule Albstadt-Sigmaringen.

Ziel des Instituts ist es, die Fachkompetenzen der Mitglieder zu bündeln und interdisziplinär bei Projekten zusammenzuarbeiten. Weitere Mitglieder mit Fachkompetenzen in rechnergestützter Produktentwicklung und -herstellung können jederzeit aufgenommen werden.



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-rrn.de

Datum & Veranstaltungsort

Dienstag, 21. Juli 2015 ab 13 Uhr
Hochschule Albstadt-Sigmaringen
Jakobstr. 1, Gebäude M
72458 Albstadt
Parkmöglichkeiten im Parkhaus Poststr. 6

[Anfahrt](#)

Auskünfte & Anmeldung

Lisa Wolfert, KVE Rhein-Neckar
Telefon: +49(0)621 / 292 6562
Email: l.wolfert@hs-mannheim.de

Ansprechpartner vor Ort:

Prof. Dr.-Ing. Nicolai Beisheim
Hochschule Albstadt-Sigmaringen
Telefon: +49(0)7571-732-9172
Email: beisheim@hs-albsig.de

Kosten

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

Anmeldeschluss 15.07.2015

Für nähere Auskünfte stehen wir ihnen sehr gerne zur Verfügung.



KOMPETENZZENTRUM
virtual engineering
RHEIN-NECKAR

Einladung

3.ANWENDER-ARBEITSKREIS

Virtual Reality
in Lehre & Ausbildung

Albstadt, 21.07.2015 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 Plattform ist sowohl fakultätsübergreifend, hochschulübergreifend als auch länderübergreifend.

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

Wir freuen uns auf informative Gespräche und spannende Diskussionen!

Programm Donnerstag, 21. Juli 2015

13:00 Uhr	Eintreffen der Teilnehmer
13:30 Uhr	Begrüßung
13:45 Uhr	Impulsvortrag „ VR in der Lehre - Beispiele an der HS Albstadt-Sigmaringen“ Präsentation und live Vorführung im VR-Labor Prof. Dr.-Ing. Nicolai Beisheim
15:00 Uhr	Kaffeepause
15:30 Uhr	Diskussionen und Austausch zu Disziplin spezifischen Anforderungen, Einsatzgebieten, Lernzielen, Kompetenzen usw. mit dem Ziel, einen gemeinsamen Fragebogen für eine Unternehmensumfrage zu erstellen. Thema der Umfrage: „Virtual Reality – Was muss ein Absolvent eines Studiums über VR wissen und in VR können“
17:30 Uhr	Ende der offiziellen Veranstaltung



Zielsetzungen des AK

- *Erfahrungs- und Ideenaustausch,*
- *gegenseitiges Kennenlernen,*
- *gemeinsame Kontaktabbauungen, 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 Veranstaltung stehen ausdrücklich die Anwender von VR, völlig unabhängig von eingesetzter Hard- und Software.