

Lehr-/Lernprozesse in 3D-Welten

Second Life-Projekte an der HdM

Prof. Dr. Udo Mildenberger

Avameo, 11.2.2010

Video-Dokumentation des Vortrags:

http://arbeitskreis.avameo.de/doku.php?id=video_11_02_2010

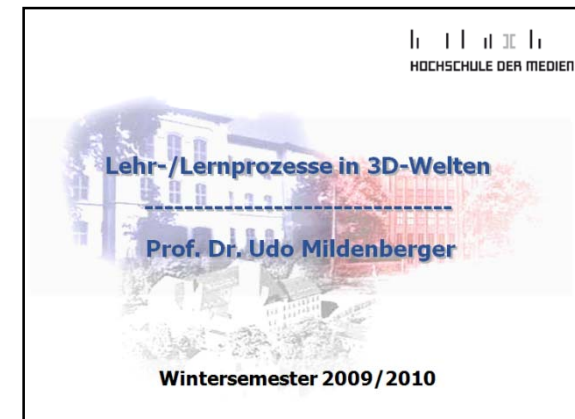


Zur Person:

- Professor für Betriebswirtschaftslehre an der Hochschule der Medien Stuttgart
- Seit 10 Jahren aktiv im Bereich eLearning (Technik/Tools, Contententwicklung, eTrainer/eCoach)
- Second Life-Newbie (2009 SL-Erstkontakt)

Zur Veranstaltung:

- Wahlveranstaltung im Rahmen der Studiengänge Wirtschaftsinformatik und E-Services
- Ziele: Konzeption und Umsetzung kleinerer SL-Projekte, die das Potenzial und die Grenzen von SL zum Einsatz im Hochschul- und/oder Berufsumfeld demonstrieren sollen



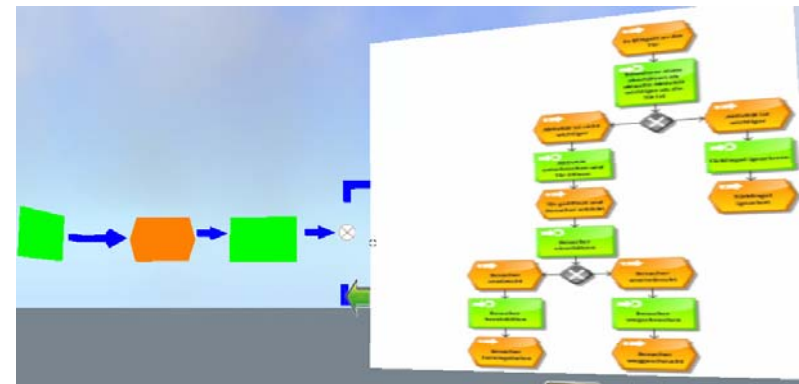
Projekt 1:



- SL als technische Basis zur Durchführung von virtuellen Bewerbungsgesprächen bzw. zur virtuellen Bewerberauswahl
- Realisiert wurden 2 Elemente: Vorstellungsgespräch in Kaminzimmer-Atmosphäre und Auswahltest mit Hilfe eines Quizverfahrens

Projekt 2:

- SL als technische Basis zur Visualisierung von Geschäftsprozessen in EPK-Darstellung
- Realisiert wurde eine virtuelle Meetinglösung zur Prozessabbildung bzw. Prozessmodifikation (Whiteboard-Raum mit beweglichen EPK-Schablonenelementen)



Projekt 3:

- SL als technische Basis zur spielerischen Vermittlung von Basiswissen über die Hochschule für Erstsemester
- Realisiert wurde eine Quizveranstaltung mit Siegerehrung, die sich aus 2D-Elementen (Fragen-Whiteboard) und 3D-Elementen (räumliche Form der Abstimmung und automatisierte Auswertung) zusammensetzt.

