



Virtual Reality-Training selbstgemacht?

Dem aktuellen Hype nach zu urteilen, könnte Virtual Reality zu einem der großen Trends in den kommenden Jahren werden. Doch gerade die aufwändige Content-Produktion macht VR für die breite Masse der Unternehmen unattraktiv, denn während klassische Lerneinheiten mittlerweile problemlos mittels Autorentools selbst erstellt werden können, gab es eine solche Option für VR bisher noch nicht. Auf der LEARNTEC 2018 präsentiert die CBTL GmbH mit der neuen Version von *EVOLUTION³* ein Autorentool, mit dem Unternehmen zukünftig 3D-Objekte und VR-Umgebungen leichter bearbeiten können. Wie man sich das genau vorstellen kann und welche Relevanz VR für die betriebliche Bildung entwickeln könnte, besprach Björn Preußner mit uns in einem Interview.

eLearning Journal: Guten Tag, Herr Preußner. Aktuell scheint man im eLearning-Markt quasi nicht um das Thema „Virtual Reality“ (VR) und „3D-Objekte“ herum zu kommen. Was macht die Technik aus Ihrer Sicht für die Branche so interessant?

Björn Preußner: Prinzipiell reden wir hier von Technologien, die die E-Learning-Branche nutzen möchte. Auch von den Zielgruppen wird der Einsatz von VR und 3D als innovativ und spielerisch empfunden. Unsere Aufgabe ist es, neue Technologien hinsichtlich ihrer Eignung im Training und in der Qualifikation zu prüfen. Besonders interessant ist hierbei das intensive Erleben einer Lernsituation, was durch die Verwendung von virtuellen Umgebungen und Objekten erzeugt werden kann. Diese Erfahrung beim Lösen einer Aufgabenstellung wird durch den professionell konzeptionierten Einsatz der Technologie ermöglicht. Für das Einüben von komplexen Handlungsabläufen lässt sich so eine hohe didaktische Dichte erzielen.

eLearning Journal: Während immer mehr eLearning-Anbieter das Thema VR und 3D in ihre Portfolios aufnehmen, scheint die Verbreitung in der betrieblichen Bildung von Unternehmen deutlich verhalten zu sein. Welches Potential hat die Technik Ihrer Einschätzung nach im deutschsprachigen Raum in den kommenden Jahren?

Björn Preußner: Unsere Kunden zeigen ein ausgesprochen hohes Interesse an den aktuellen Entwicklungen. Momentan bestehen aber noch Beschränkungen in Bezug auf eine flächendeckende Verwendung, etwa aufgrund proprietärer Technologien oder wegen zusätzlich benötigter Peripheriegeräte. Zudem ist die bisherige Vorgehensweise, 3D-Objekte für den Einsatz in einem Lernprogramm individuell zu programmieren, für die oft schlanken Fortbildungsetats der Unternehmen einfach zu teuer. Üblicherweise müssen die Autoren von E-Trainings sich zunächst eine gehörige Portion an technischem Wissen aneignen, um wertige Lernprogramme erstellen zu können. Die CBTL GmbH wartet jedoch mit Lösungen auf, die den Einsatz für nahezu jedes Unternehmen erschwinglich und realisierbar machen.

eLearning Journal: Welche didaktischen Mehrwerte ergeben sich Ihrer Erfahrung nach durch VR für die betriebliche Bildung?

Björn Preußner: Einer der größten Vorteile von VR ist die Kontrolle der Lernsituation aus Sicht der Teilnehmer: Äußere Störfaktoren können leichter ausgeblendet werden.

Zusätzlich kann per Trial-and-Error-Trainings an virtuellen Objekten Erfahrungswissen aufgebaut werden, was normalerweise nur am realen Objekt möglich ist. Die Technologie schafft die derzeit wohl höchste didaktische Dichte beim Einüben von vorab definierten Handlungsabläufen.

eLearning Journal: Für welche Schulungsbedarfe ist VR und 3D Ihrer Meinung nach besonders geeignet? Gibt es Themen, für die VR weniger geeignet ist?

Björn Preußner: Besonders geeignet ist der Einsatz für alle festen Abläufe mit erfahrbaren Objekten oder in komplexen Umgebungen. Beginnend beim Ersttraining mit Geräten, deren falsche Bedienung hohe Kosten erzeugt, über Onboarding-Prozesse für neue Mitarbeiter oder den Umgang mit Gefahrensituationen, ist hier mit ein wenig Kreativität sehr viel realisierbar. Wir glauben, dass Unternehmen, die Ihre Produkte virtuell schulen, die Ersten sein werden, die die Technologie flächendeckend verbreiten. Angefragt sind bei uns bereits Themen wie Arbeitssicherheit, Bombenentschärfung, die Bedienung einer CNC-Fräse, sowie Rettungs- und Gefahrensituationen. Weniger geeignet ist das Thema für die Vermittlung von abstraktem Wissen, wie beispielsweise gesetzliche Regularien oder Software-Training.

eLearning Journal: Auch auf dem Stand der CBTL GmbH spielt das Thema VR / 3D eine zentrale Rolle. Sie werden u.a. Beispiele für die didaktische Steuerung virtueller Objekte präsentieren. Was genau kann man sich darunter vorstellen?

Björn Preußner: Wir nutzen virtuelle Umgebungen, die sehr einfach erstellt werden können, und kombinieren diese mit 3D-Objekten, über die viele Unternehmen

PROFIL



Björn Preußner

agiert bei der CBTL GmbH als Schnittstelle zwischen Produktentwicklung, Vertrieb und Marketing. Der Kölner E-Learning-Experte und Coach ist seit 2013 Teil des Münchner Unternehmens. Im Training verwurzelt, unterstützte er vorher Unternehmen beim Aufbau von E-Learning und Blended-Learning-Szenarien. Beratungsaufträge zu Aufbau, Einführung und Rollout von E-Learning-Strategien sowie Wissensmanagement in Unternehmen und Organisationen nimmt er bis heute wahr.



▲ 3D-Objekte und virtuelle Realitäten didaktisch steuern.

ohne schon verfügen. Unser Autorentool haben wir darauf abgestimmt, diese nun didaktisch zu steuern. Als konkretes Beispiel haben wir ein kleines Demo dabei, in dem der Lerner sich durch die virtualisierte CBTL GmbH bewegen und sicherheitsrelevante 3D-Objekte aufrufen kann. Diese wurden mittels unseres Autorentools zu Übungen, Aufgaben und Feedbacks verarbeitet. Wir laden alle Interessierten ein, sich einmal am Messestand der CBTL GmbH anzuschauen, wie E-Learning-Autoren ohne tiefe 3D-Kenntnisse VR-Trainings erstellen können.

Zur Unterstützung der Autoren werden wir im nächsten Schritt eine Asset-Datenbank mit fertigen 3D-Objekten für Ihre Trainings zur Verfügung stellen. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, 3D-Objekte durch CBTL erstellen zu lassen.

Außerdem stellen wir die neue CBTL-App für iOS und Android vor. Diese erkennt über die Kamera des mobilen Endgeräts reale Objekte und ruft die dazu passenden Inhalte auf - übrigens auch off-line. Die Objekterkennung demonstrieren wir am Beispiel eines komplexen Bauteils unseres Kunden AGCO. Klingt kompliziert, ist aber alles unheimlich einfach.

eLearning Journal: Die Produktion eines VR-Trainings hat den Ruf, noch immer aufwendig und teuer zu sein, insbesondere auch weil Autorentools aktuell noch nicht zur Erstellung von einer VR-Lerneinheit geeignet sind. Auf dem Stand stellen Sie außerdem die neue Version Ihres Autorentools EVOLUTION³ vor, mit der zukünftig auch VR und 3D unterstützt wird. Um welche Neuerungen handelt es sich dabei genau?

Björn Preußner: Das Besondere an den neuen Features ist, dass Autoren 3D und VR verarbeiten und

didaktisch steuern können, ohne dabei zwangsläufig auf Hilfe von 3D-Fachkräften angewiesen zu sein. Konkret bedeutet dies Folgendes: 3D-Objekte werden in EVOLUTION³ hochgeladen. Das Autorentool erkennt dann automatisch alle relevanten Teilobjekte und bietet den Autoren Möglichkeiten, diese in Übungen, Aufgaben und Feedbacks zu überführen. Dies alles mit den bekannten EVOLUTION³-Aufgabenassistenten.

Übrigens sind virtuelle Rundgänge eine interessante Alternative zum klassischen Inhaltverzeichnis: Das Lernprogramm erkennt, ob alle Objekte, Übungen und Informationen im virtuellen Raum aufgerufen wurden und schaltet dann weitere Inhalte frei.

Es lassen sich ausgesprochen viele Einsatzszenarien durch die Autoren selbst realisieren: von der Sicherheit am Arbeitsplatz über Onboarding, virtualisierte Werkstätten bis hin zum Corporate Adventure. Tonnen schwere Motorblocks lassen sich virtualisiert einfach leichter handhaben.

Mit der CBTL-App kombiniert, verschmelzen zunehmend Realität und virtuelle Welt. Reale Objekte werden über die Objekterkennung zu Triggern für den Aufruf von Lerneinheiten, die die Lerner in virtualisierte Welten voller passender Übungen und Informationen führen. Das fällt dann schon fast in den Bereich der Augmented Reality.

Zusätzlich haben wir einige Erweiterungen in unser Tool integriert, welche die Produktionsprozesse von E-Learning-Einheiten im Team weiter vereinfachen.

Wir freuen uns auf den Austausch mit allen VR- und 3D-interessierten Besuchern der Learntec. Die neuen Möglichkeiten unserer Tools zeigen wir Ihnen gerne in Halle 1 am Stand C20.

STICHWORTE

Zielgruppe

Trainer, Lehrer, Schüler, E-Learning-Abteilungen, E-Learning-Starter, E-Learning-Spezialisten, Wissensmanager, Blended Learning-Spezialisten, Berater, Ausbilder

Methodik

Alle Aspekte und Möglichkeiten der Lehrwerksdidaktik!

Portfolio

Das mächtigste Autorentool EVOLUTION³, SATELLITE, FAST-TRAIN, Erstellung von Lernprogrammen im Kundenauftrag, Medienservices (Grafik, Film und Vertonung) und Beratung beim Aufbau von Lernstrategie, Lernarchitektur und Lerntechnologie.

Referenzkunden

Mediengruppe RTL, BMW Group, VW-Konzern, CLAAS, Allianz, AGCO, Bristol-Myers Squibb GmbH & Co KGaA, Berufliche Fortbildungszentren der Bayerischen Wirtschaft (bfz) gGmbH, Fortbildungsakademie des Innenministeriums NRW, Wacker Neuson SE und viele weitere!

KONTAKT

CBTL GmbH

Ansprechpartner:
Björn Preußner
Head of Products and Markets

Stuttgarter Str. 2
D-80807 München

Tel.: +49 (0) 89 / 358 93 46-51

b.preusser@cbtl.de
www.cbtl.de