

# Verschränkte Lernwelten: physisch, virtuell, seamless

ZFHE Sonderausgabe "Digitalisierung der Hochschullehre – Projekte österreichischer Hochschulen 2020–2024"

# WU

WIRTSCHAFTS  
UNIVERSITÄT  
WIEN VIENNA  
UNIVERSITY OF  
ECONOMICS  
AND BUSINESS

Petra Oberhuemer und Corinna Stiefelbauer

Digital Teaching Services | Programmmanagement und Lehr-/Lernsupport



# Future Learning Experience | FLEX



Der Beitrag „Verschränkte Lernwelten: physisch, virtuell, seamless“  
entstand im Rahmen des Projekts **Future Learning Experience**

**ZFHE** Zeitschrift für Hochschulentwicklung  
Mitteilungen Aktuelle Ausgabe Archiv Über uns Print Impressum

» Home » Archiv » Bd. 18 Nr. Sonderheft Hochschullehre (2023): Digitalisierung der Hochschullehre - Projekte österreichischer Hochschulen 2020-2024 » Artikel

**Bd. 18 Nr. Sonderheft Hochschullehre (2023): Digitalisierung der Hochschullehre - Projekte österreichischer Hochschulen 2020-2024**

Sonderheft Hochschullehre (April 2023)  
Martin Ebner & Charlotte Zwiauer (Hrsg.)

**Autor/innen**

- Corinna Stiefelbauer  
WU Wien
- Andrea Ghoneim  
WU Wien
- Petra Oberhuemer  
WU Wien
- Oliver Vettori  
WU - Wirtschaftsuniversität Wien

## Verschränkte Lernwelten: physisch, virtuell, seamless

Lehr- und Lernräume haben Einfluss auf den Lernerfolg und die Zufriedenheit der Lernenden. Durch die Integration digitaler Komponenten werden zunehmend Räume im herkömmlichen Sinn mit Online-Räumen verschränkt, was zu einer Flexibilisierung des Lehrens, Lernens und Prüfens führt und einen völlig neuen Umgang mit Lehr-/Lernräumen erfordert. Dieser Aspekt des seamless learning wird an der WU (auch in Zusammenarbeit mit anderen Hochschulen und Projekten) im Kontext des Projekts „Future Learning Experience“ (FLEX) erkundet und umgesetzt. Dabei wurden u. a. Einsatzszenarien von 360°-Szenarien (Videos/Fotos) und Virtual-Reality (VR)-Anwendungen in konkreten Lehr-/Lernkontexten pilotiert.

Stiefelbauer, C., Ghoneim, A., Oberhuemer, P., Vettori, O. (2023).

„Verschränkte Lernwelten: physisch, virtuell, seamless“.

In: ZFHE Bd. 18 (Sonderheft Hochschullehre).

<https://zfhe.at/index.php/zfhe/article/view/1764>

- Gefördert im Rahmen der Ausschreibung **Digitale und soziale Transformation in der Hochschulbildung** des bm:bwf
- Die Projektziele
  1. Aufbau einer Infrastruktur zur niederschweligen Produktion qualitativ hochwertiger Video- und Audioformate im Self-Service Modus
  2. Experimentierraum für innovative Lehr-/Lerntechnologien mit Fokus auf Immersiven Technologien
  3. Internationale Vernetzung und Aufbau einer Community
- Ein Projektergebnis ist das **FLEX Center**
  - Die **FLEX Mediastudios**
  - Das **FLEX Lab**



- Veranstaltung zweier Community Conferences
  - [Seamless Learning 2023](#) | Rethinking Learning Modes and Learning Paths, 20.-21. April 2023
  - [Seamless Learning 2022](#) | Rethinking Learning and Teaching Spaces – physical, virtual, seamless?, 17.-18. November 2022
- (Auswahl an) Teilnahmen an internationalen Konferenzen
  - [University:Future Festival 2023](#) in Kooperation mit uniVERSEty, 26.-28. April 2023
  - [Media&Learning Konferenz](#), 23. Februar 2023
  - SEPA 360 Video International Learning, Training & Teaching Event, 27. Juni-1. Juli 2022 in Thessaloniki
- Besuche und Führungen
  - Für fünf Hochschulen aus dem Inland
  - Für acht Hochschulen aus dem Ausland





- Audio- und Videostudio
  - Lehrende nutzen die Mediastudios im **Self-Service Modus**
  - Die Produktion **vielfältiger** Video- und Audioformate wird unterstützt und die **Produktqualität** ist **sehr hoch**
- Information:  
<https://www.wu.ac.at/flex/future-learning-experience/>





- Erprobung des Potenzials **immersiver Technologien** zur Gestaltung neuer Lernerlebnisse
- Fokus auf 360° Szenarien und Virtual Reality-Anwendungen
  - Interaktive **360° Szenarien** als Einstiegspunkt in die VR-Welt (niedriger Immersionsgrad)
  - **VR-Campus** simuliert reale, fiktive Lernräume oder Kombinationen davon (höherer Immersionsgrad)
- Stärken von VR-Technologien: Eröffnen Möglichkeit im virtuellen Raum ein Gefühl der Präsenz zu erleben und direkt zu interagieren -> Steigerung von **Motivation und Engagement**
  - Unterstützen **konstruktivistischen Ansatz** (experimentieren, explorieren, direkt Feedback erhalten) -> Steigerung des **Lernerfolgs**
  - Ermöglichen neue Formen von **Kollaboration und Interaktion** -> Motivation für **aktive Beteiligung am Lerngeschehen** in Echtzeit

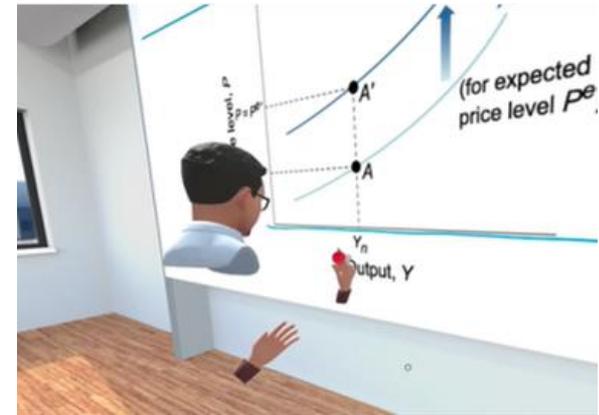




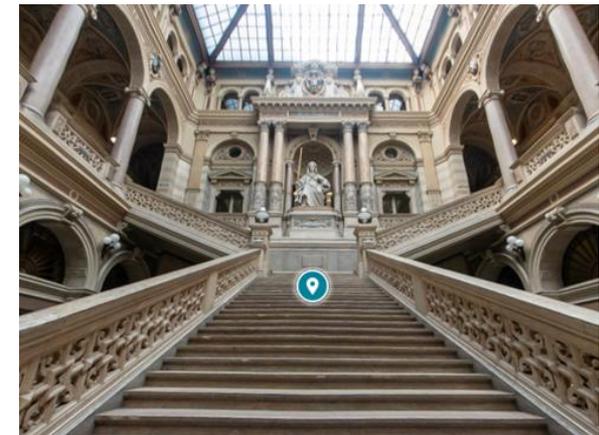
- Evaluierung von Softwareplattformen für den VR-Campus
  - AltspaceVR, EngageVR, MeetinVR, Virbela, Mozilla Hubs
  - Wichtige Kriterien: Applikation/Web-Based, Kosten, Editierbarkeit, max. Useranzahl, max. Raumanzahl, Kameraführung, Kommunikationstools, Einsatz an Hochschulen
  - Austausch mit anderen Universitäten im DACH Raum
- **Entscheidung für Open Source Plattform Mozilla Hubs**
  - Zugang via Web-Browser oder VR-Brille
  - Volle Editierbarkeit
  - Gleichzeitige und performante Nutzung durch mindestens 60 Nutzer\*innen/Raum



- VR-Campus
  - Einsatz in der hybriden LV „Grundzüge der Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT)“
  - Untermauerung von Inhalten und Stärkung der Medienkompetenz
- Virtuelles Rhetoriktraining
  - Einsatz in der LV „Überzeugend argumentieren und effektiv präsentieren“
  - Vorbereitung auf Bewerbungssituationen und Berufsalltag
  - KI-gestützte Auswertung des Rhetoriktrainings



- Interaktives 360° Szenario Serverraum
  - Virtuelle Begehung unzugänglicher Infrastruktur
  - Anreicherung mit Interaktionspunkten (Texte, Audio, Sprungmarker)
  - Integriert in Selbstlernphasen und Teil einer Präsenz-Lehrveranstaltung
- 360°-Szenario als Vorbereitung eines Moot Courts
  - Realitätsnaher Einblick in den OGH
  - Kennenlernen von räumlichen Gegebenheiten, Sitzordnung & Abläufen
  - Abbau von Lampenfieber





- Immersive Technologien stellen eine vielversprechende Alternative zu zweidimensionalen Systemen wie Webconferencing dar
- Ihr Potenzial wird sich v.a. in hybriden und online Settings zeigen
- Immersive Technologien können auch in asynchronen Formaten einen sinnvollen Einsatz finden
  - Dreidimensionale immersive Umgebungen ermöglichen andere (explorative) Wege sich mit Inhalten (z.B. 3D-Modellen von Objekten) in Selbstlernphasen auseinanderzusetzen
- Für Studienprogramme mit internationalen Partneruniversitäten ist der Virtuelle Campus eine Möglichkeiten eine eigenständige Umgebung für Lernen, soziale Interaktion und „Hanging-Out“ anzubieten

Verschränkte Lernwelten:  
physisch, virtuell, seamless



**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!**

