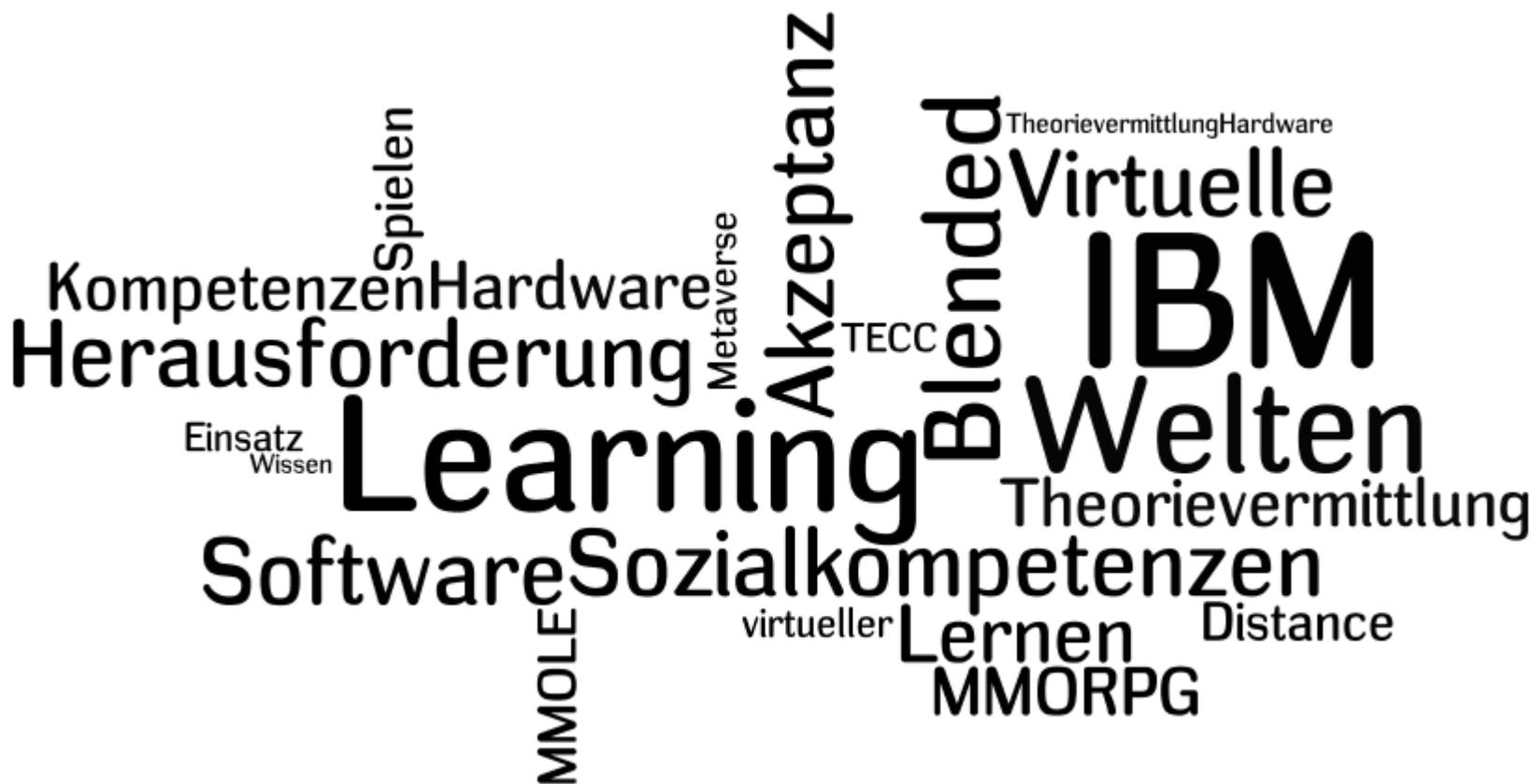


# Virtuelle Welten als Plattform für webbasierendes Distance Learning – Ein Impuls

Michael Simon  
IBM Deutschland GmbH  
Oktober 2008

# Agenda

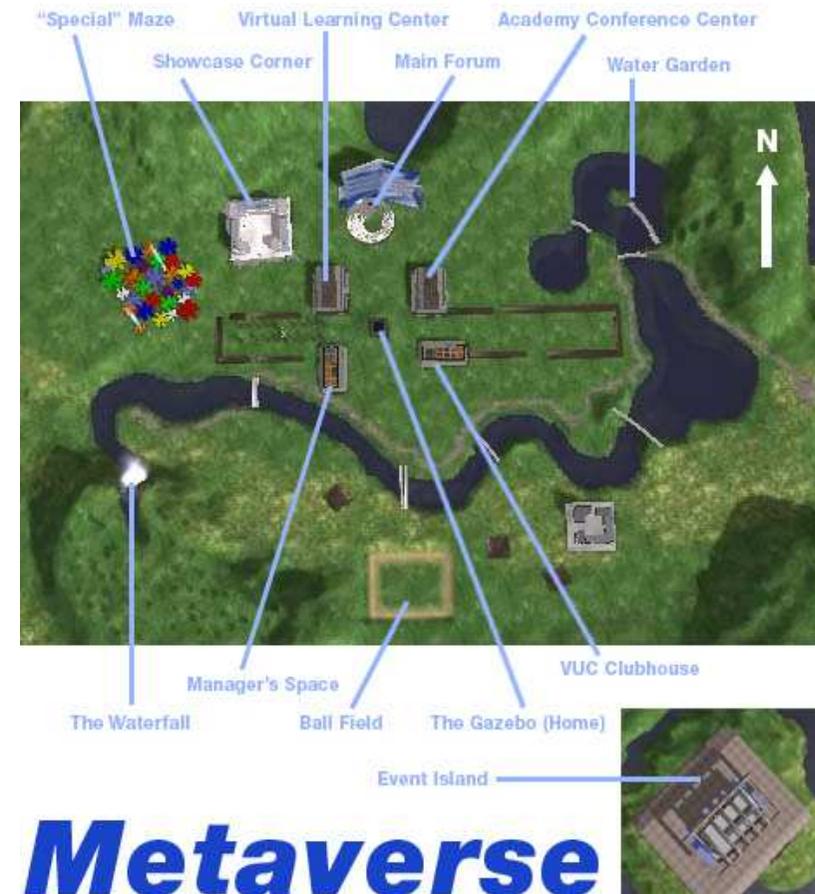


## Erscheinungsformen virtueller Welten

- **MMORPG** (Massively Multiplayer Online Role Play Games)
  - Klare thematische Vorgaben
  - Vorgegebene Ziele
  - Feste Rollen der Avatare
- **Metaverse**
  - Keine definierten Rollen und Ziele
  - Keine vorgegebenen Handlungsspielräume
  - Häufig nutzerkreierter Content
- **MMOLE** (Massively Multilearner Online Learning Environments)
  - Lernen als ausschließliches Ziel
  - Unterschiedliche Rollen- und Rechtezuweisung (Lernende und Lehrende)

## Beispiel IBM in virtuellen Welten

- IBM Metaverse
  - Interne virtuelle Welt der IBM
  - Ziel: Zusammenführung der weltweiten IBM Mitarbeiter unter Simulation eines Face-to-Face Kontakts; Visualisierung der Inhalte des Thinkplace
  - Bisher kein von Nutzern kreierter Content



## Beispiele Industrie - Hardware

- Canon
  - Platzierung dreidimensionaler Komponenten in einem virtuellen Kopiergerät
  - Fehleranzeige über blinkende Lichter und Geräusche
- Cisco
  - Aufbau eines Computernetzwerks mit Hilfe dreidimensionaler Komponenten
- University of Colorado
  - Vermittlung der Rechnerarchitektur und -technik
  - Unterstützung durch objektspezifische Informationen und Fotos



## Beispiele – Software und Hardware

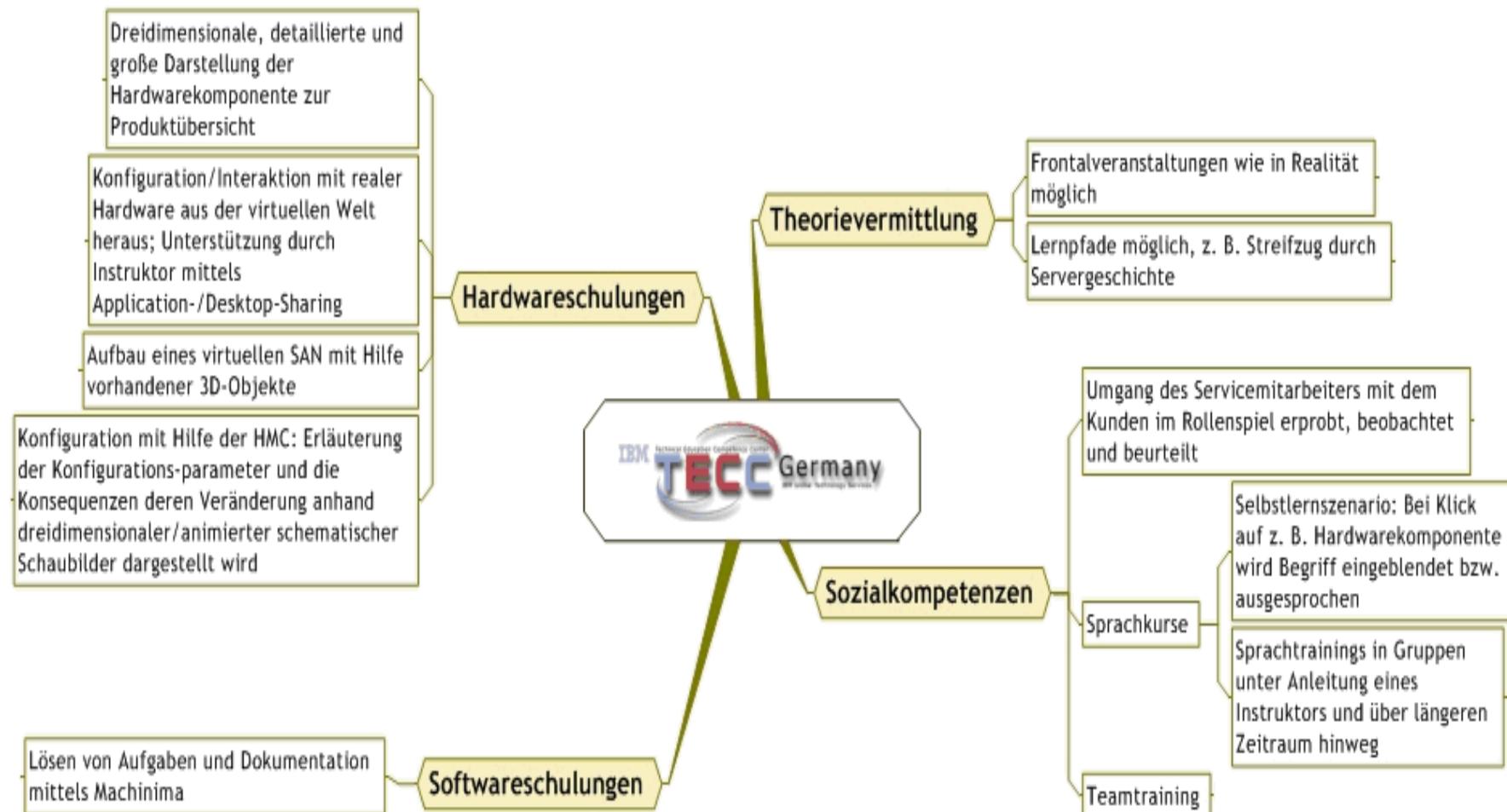
- Microsoft .NET User Community
  - Software-Schulungen in Second Life
  - Thematik: Windows Server, SQL Server, Visual Studio
- AMD
  - Kollaborative Entwicklung von auf AMD-Hardware zugeschnittene Software
  - AMD Mitarbeiter und Open Source Community
- Thomson NETg
  - Second Life als Schulungsplattform
  - Software- (Microsoft-Produkte) und Hardware-Schulungen (Cisco-Produkte)
  - Abschluss mit offiziell anerkanntem Zertifikat

## Beispiele - Softskills

- Delta L
  - Teamwork-Training
  - Gemeinsames Hinarbeiten auf ein vorgegebenes Ziel, bspw. das Lösen eines Puzzles
  - Lernerfolg (z. B. Geschwindigkeit, Effektivität, Ungeduld) wird erfasst
- ComMeta
  - Selbstmanagement
  - Vorträge, Workshops, Diskussionen, individuelle Beratungszeiten
  - Zeitraum ½ Jahr



# Einsatzmöglichkeiten virtueller Welten im TECC



Film ab

## **IBM Proof of Concept:**

**Integrating Sametime Instant Messaging  
and Enterprise Authentication  
with a Virtual World Platform  
Supporting Enhanced Team Collaboration**

## Herausforderungen

