

AWE-Angebot Wintersemester 2009/10

Lernprozesse auf der Verhaltensebene in virtuellen 3-D Welten

Wie können Verhaltenstrainings in virtuellen Welten aussehen und wie können sie sinnvoll eingesetzt werden? Diesen Fragen geht das AWE-Fach anhand eines **konkreten Anwendungsszenarios** für die **Daimler AG** nach. Dabei werden zwei Rollenspiele aus dem Führungskräfte-Training von Daimler im virtuellem 3-D Berlin umgesetzt:

- Motivationsgespräch zwischen Führung und Mitarbeiter/in
- Verhandlungsführung im interkulturellen Kontext

Die Umsetzung erfolgt auf der [Twinity Plattform](#) (3-D Berlin). Zum Projektende wird mit dem eLearning-Team von Daimler eine echte Simulation durchgeführt. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, im Januar beim Echtttest mit realen Führungskräften von Daimler mitzumachen.

Das AWE-Fach wird als Wochenendseminar mit Online- und Selbstlernphasen durchgeführt. Leistungsnachweis ist die Abschlusspräsentation mit Daimler.

Dozent:

[Dr. Marcus Hildebrandt](#), Hildebrandt und Partner - learning, systems, development

Zielgruppe:

Angesprochen sind alle Studierenden, die Lust haben, sich mit verhaltensrelevanten Lernprozessen in virtuellen Welten auseinanderzusetzen.

Voraussetzungen (wünschenswert) sind Grundlagen in einem oder mehreren der Bereiche:

- Didaktik von Lernprozessen
- eLearning / Blended Learning
- Grundkenntnisse im Umgang mit 3-D Welten wie z.B. Second Life oder Twinity

Spezielle Programmierkenntnisse über die üblichen Nutzerschnittstellen der Plattformen hinaus sind nicht erforderlich!

Termine:

Block 1: Freitag, 16.10.09 von 15:00-20:00 (6 UE)
Samstag, 17.10.09 von 10:00-17:00 (8 UE)

Block 2: Freitag, 13.11.09 von 15:00-20:00 (6 UE)
Samstag, 14.11.09 von 10:00-17:00 (8 UE)

Präsentationstermin nach Vereinbarung (5 UE)
zzgl. Online-Betreuung (3 UE)

Gesamt: 36 UE (2 SWS)

Belegung und weitere Informationen:

Belegung ab sofort über LSF <http://lsf.htw-berlin.de>

weitere Informationen: http://ek.htw-berlin.de/projekt/wordpress/?page_id=3

Das AWE-Fach wird im Rahmen des ESF-geförderten Projekts [eKompetenz 2](#) angeboten.