

Change Corner: Ein virtuelles Erlebnis in TriCAT spaces Kollaboration und Interaktion in 3D Welten



Im Fokus von Avatar-basierten, interaktiven und virtuellen 3D Lern- und Arbeitsumgebungen steht unter anderem die ortsunabhängige Kollaboration, die Durchführung von Schulungen und Trainings sowie Coachings. Solche 3D Welten bilden die physische Welt virtuell ab und sprechen durch die realitätsnahe Gestaltung sowie die hohen medialen und sozialen Interaktionsmöglichkeiten alle Sinne der Nutzerinnen und Nutzer an.

Das im Rahmen dieser Change Corner zum Einsatz kommende Tool TriCAT spaces wurde vom Unternehmen TriCAT GmbH entwickelt. Für die Teilnahme an einer virtuellen Veranstaltung ist ein Computer erforderlich. Einloggen können sich gleichzeitig 40 Personen, die in der virtuellen Welt, durch ihren persönlichen Avatar mit einem menschlichen Erscheinungsbild repräsentiert werden. Der Einsatz von Avataren als Repräsentanten der Teilnehmenden führt dazu, dass die Nutzerinnen und Nutzer die virtuelle Umgebung mit allen darin enthaltenen Elementen durch dessen Augen sehen, sich in der virtuellen Umgebung frei bewegen und mit anderen Teilnehmenden, respektive mit ihren Avataren interagieren können. Es sollen auch in 3D Welten anregende und mit positiven Emotionen verbundene Kollaborationserfahrungen ermöglicht werden.

Ziele In der Change Corner werden wir folgende Themenfelder behandeln:

- Gezielter und abgestimmter Einsatz von diversen Medien
- Gestaltung von unterschiedlicher Arbeitsarealen
- Akustisch getrennte Audioräume zur Ermöglichung informellen Austauschs
- Gallery-Räume zur Präsentation von Arbeits- und Projektergebnissen
- Exemplarische Gestaltung von Workshop-Räumen für intensive Arbeit in Kleingruppen

Inhalt	Im Rahmen dieser Change Corner werden wir während einer 3-stündigen Veranstaltung gemeinsam in die virtuelle Welt eintauchen und anhand von diversen Settings diese erleben. Alle Teilnehmenden haben die Möglichkeit, sich für die Vorstellung eines eigenen Change Projektes in Form einer Posterpräsentation zu melden. Gesamthaft können 6 Projekte berücksichtigt werden. Es gilt das Prinzip: «First come, first serve». Für weitere Informationen sowie für die Anmeldung eines Projektes bitte direkt mit Wolfgang Eberling Kontakt aufnehmen (wolfgang.eberling@fhnw.ch)
Zielpublikum	Alle Personen mit Change-Erfahrungen und Change-Kompetenzen <ul style="list-style-type: none"> • die den fachlich hochstehenden Austausch in Bezug auf aktuelle Herausforderungen im Change wünschen • die sich von innovativen und wegweisenden Change-Projekten und -ideen inspirieren lassen wollen • die sich für den digitalen Wandel in Arbeit sowie Bildung und insbesondere für einen möglichen Einsatz von virtuellen Arbeits- und Lernumgebungen interessieren.
Dozierende	Vincenza Russo ist seit über 10 Jahren in der Erwachsenenbildung und aktuell in der Führungskräfteentwicklung bei der SBB AG tätig. In den letzten Jahren hat sie sich intensiv mit dem Einsatz von virtuellen Umgebungen in der Führungsweiterbildung beschäftigt und unter Berücksichtigung von psychologischen Aspekten Seminare und Workshops in TriCAT spaces konzipiert und umgesetzt. Sie verfügt über einen Master of Science in Angewandter Psychologie
Daten	Wir freuen uns, Sie/Euch am 16.05.2022 in der virtuellen Welt zu treffen! Aufgrund der eingeschränkten Systemkapazität gilt eine Platzbeschränkung und es können max. 35 Anmeldungen berücksichtigt werden.
Ort	Fachhochschule Nordwestschweiz, Hochschule für Wirtschaft 4600 Olten
Kosten	Wie immer kostenlos
Programmleitung	Prof. Dr. Wolfgang Eberling wolfgang.eberling@fhnw.ch. T+ 41 62 957 22 51, in Zusammenarbeit mit Dr. Renate Grau, Prof. Dr. Christoph Minnig und Phillipe Renggli
Administration und Anmeldung	Noëmi Hess, Weiterbildungs Koordinatorin noemi.hess@fhnw.ch T +41 61 279 18 58