

# Anleitung zum Einsatz von VR-Anwendungen in der Hochschullehre

---

## Ziel

Diese Anleitung unterstützt Lehrende bei der Planung und Durchführung von Lehrveranstaltungen mit VR-Anwendungen. Ziel ist ein reibungsloser Ablauf durch klare Verantwortlichkeiten vor, während und nach dem Einsatz von VR.

## Hinweis

Die VR-Headsets stehen in der Campusbibliothek zur Verfügung. Sie können dort nach Buchung eines Zeitslots in der VR-Zone genutzt oder demnächst auch ausgeliehen werden. Pro Person kann ein VR-Headset für die Dauer von einer Woche ausgeliehen werden.

## 1 Vorbereitung

### 1.1 Auswahl der VR-Anwendung

- Wählen Sie eine geeignete VR-Anwendung aus dem Projektangebot (s. Projektwebsite) aus oder testen Sie diese in der VR-Zone der Campusbibliothek.
- Planen Sie Ihren Besuch mindestens 24 Stunden im Voraus, um Überschneidungen zu vermeiden.
  - ▶ Zeitslot buchen: direkt vor Ort oder per E-Mail an [bibliothek@bht-berlin.de](mailto:bibliothek@bht-berlin.de) oder [VivianEveEmely.Wagner@bht-berlin.de](mailto:VivianEveEmely.Wagner@bht-berlin.de).
- Nach dem Ausprobieren: Verknüpfen Sie die Anwendung mit den Lernzielen Ihrer Lehrveranstaltung und entwickeln Sie ggf. eine passende Aufgabe.

### 1.2 Rahmenbedingungen klären

#### Ort & Ausstattung

- Die VR-Zone bietet Platz für maximal 4 aktive Nutzer:innen gleichzeitig.
- Flexible Möbel ermöglichen es weiteren Personen, zuzuschauen.

#### Technische Betreuung

- Während des gebuchten Zeitfensters steht eine Ansprechperson zur technischen Unterstützung zur Verfügung.
- Bitte beachten Sie: Fachliche Betreuung zu Lehrinhalten erfolgt durch die Lehrperson selbst.

#### Zeitplanung

- 1 Slot = 60 Minuten

- VR-Nutzung: bis zu 45 Minuten (Pause nach 30 Minuten empfohlen)
- Sensible Personen können die VR sitzend erleben, um Motion Sickness zu vermeiden.

### 1.3 Alternative Lernformate entwickeln

- Die Teilnahme an VR-Angeboten sollte grundsätzlich freiwillig erfolgen.
- Stellen Sie ggf. alternative Lernformate bereit – z. B. analoge Aufgaben– insbesondere für Studierende mit Motion Sickness oder ohne Interesse an der VR-Nutzung.

### 1.4 Nutzung der VR-Anwendung

#### **Hinweise für Teilnehmende:**

- Brillenträger:innen sollten ihre Brille auflassen.
- Linkshänder-Modus und englische Version (bei BPO-Anwendungen) sind verfügbar.
- Sensitivität der Controller kann angepasst werden.
- Lautstärke ist regulierbar.
- Bei Symptomen von Motion Sickness: Headset abnehmen, hinsetzen, Wasser trinken.