

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung – Digitale Kompetenz als Schlüsselkompetenz in der Arbeitswelt 4.0	1
2	Bestandteile zukunftsgerichteter Trainingsanwendungen	5
2.1	Zielsetzung	5
2.2	Präsenz in der Virtualität	5
2.2.1	Immersion	5
2.2.2	Embodiment – Avatare	6
2.2.3	Uncanny Valley-Effekt	7
2.3	Gamification – Die Motivation von morgen	7
2.3.1	Begriffsdefinition und -abgrenzung von Gamification	9
2.3.2	Der Stellenwert von Gamification in der Gesellschaft	10
2.3.3	Ethische Aspekte	11
2.3.4	Gamification in der Wirtschaft	12
2.3.5	Spieltypische Elemente von Gamification	13
2.3.6	Die Mechanik des Feedbacks	13
2.3.7	Punktesysteme, Achievements und Quests als Komponenten	14
2.3.8	Die Herausforderung: Mastery und Flow-Prinzip	15
2.4	Storytelling	17
2.4.1	Das Narrativ	17
2.4.2	Nichtlineares und lineares Storytelling	17
2.5	Extended Reality	22
2.5.1	xR-Training	22
2.5.2	Die Technologien	23

2.5.3	Das Kontinuum von xR-Anwendungen – Charakteristika und Klassifizierung	25
2.5.4	Die Evaluation von xR-Trainingsprogrammen in Anlehnung an Kirkpatrick	27
2.5.5	Ethik und xR	30
3	Ein Extended Reality-Training-Framework: das 4-Phasenmodell – Von der Entwicklung zum Release eines Extended Reality-Trainings	33
3.1	Learning Experience Design	33
3.2	Phase 1 Konzeption: transparente Anforderungsanalyse und Strategiebestimmung	37
3.3	Phase 2 Minimum Viable Product: Probieren und Testen	38
3.4	Phase 3 Produktion: Umsetzen der erfolgskritischen Leistungsmerkmale	39
3.5	Phase 4 Post-Produktion: Life Cycle Management	41
4	Fazit	43
	Literatur	49