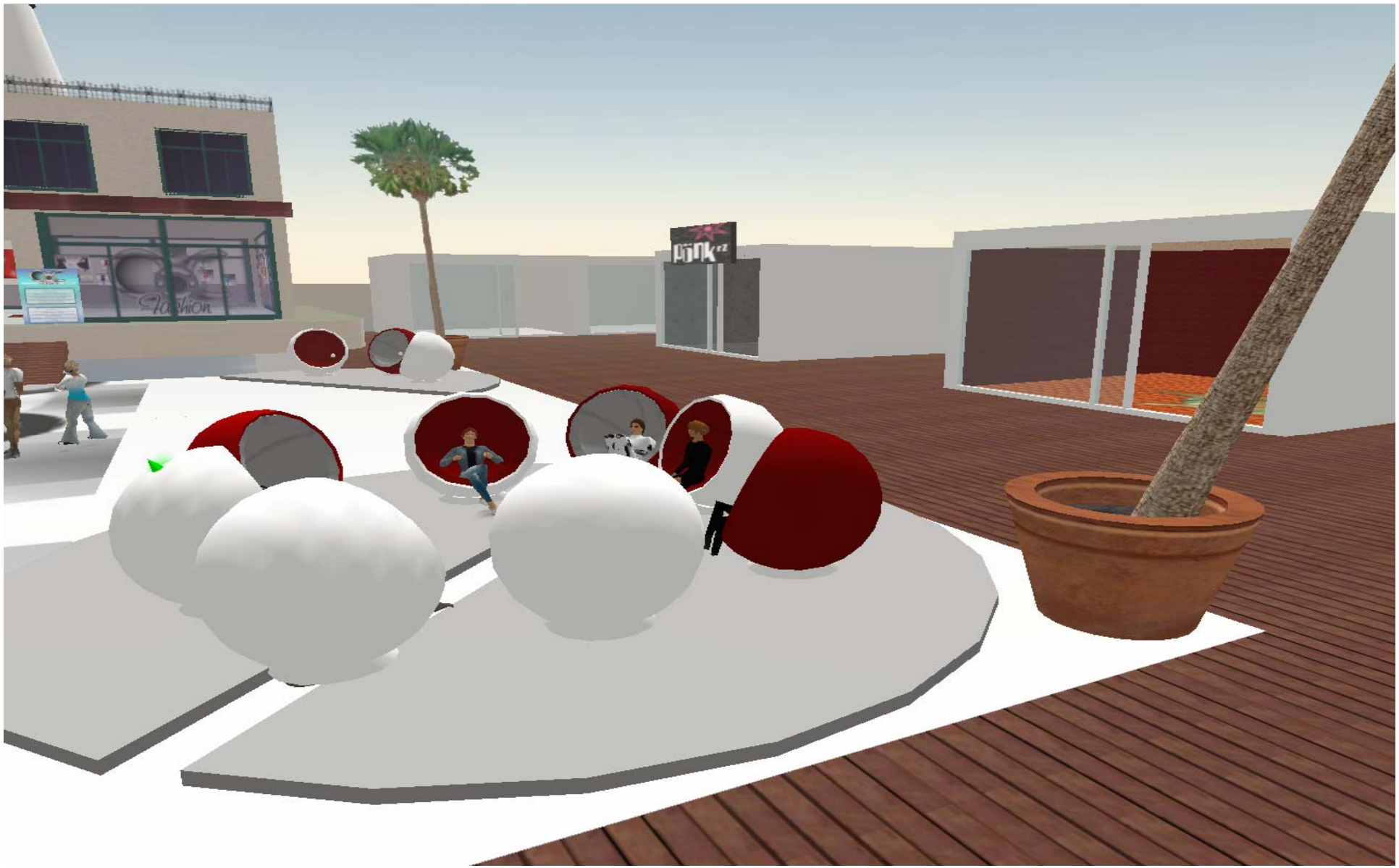
Universität der Künste Berlin

# Lassen Sie Ihren Avatar studieren!

Daniel Michelis, IEB / Universität der Künste Berlin
Münchner Kreis, 21.11.2007

# Fallstudie 1: Lassen Sie Ihren Avatar studieren



# Fallstudie 1: Lassen Sie Ihren Avatar studieren

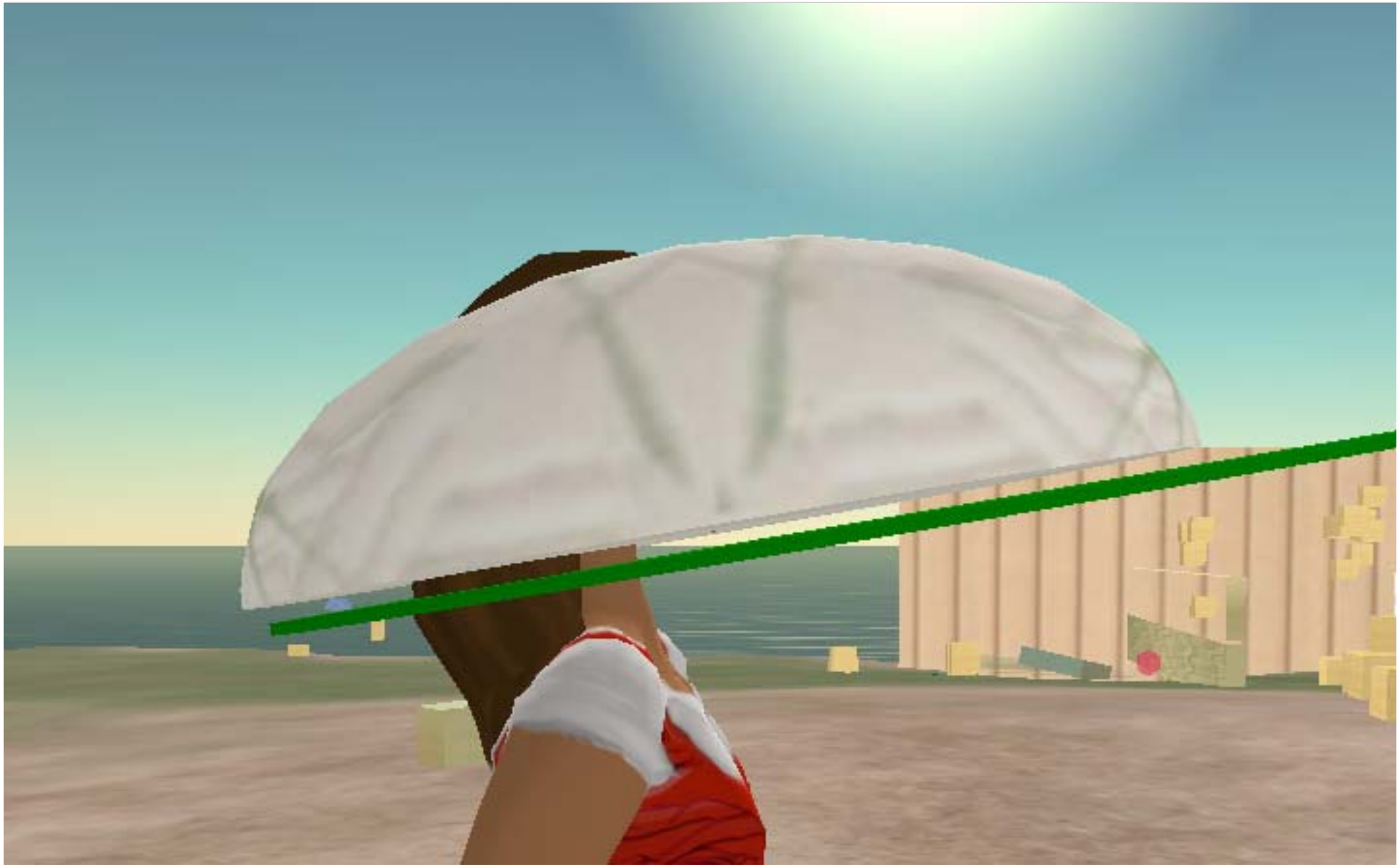
# Fallstudie 1: Lassen Sie Ihren Avatar studieren

# Fallstudie 1: Lassen Sie Ihren Avatar studieren

# Fallstudie 2: Chance Web 3.D - Weiterbildungsworkshop

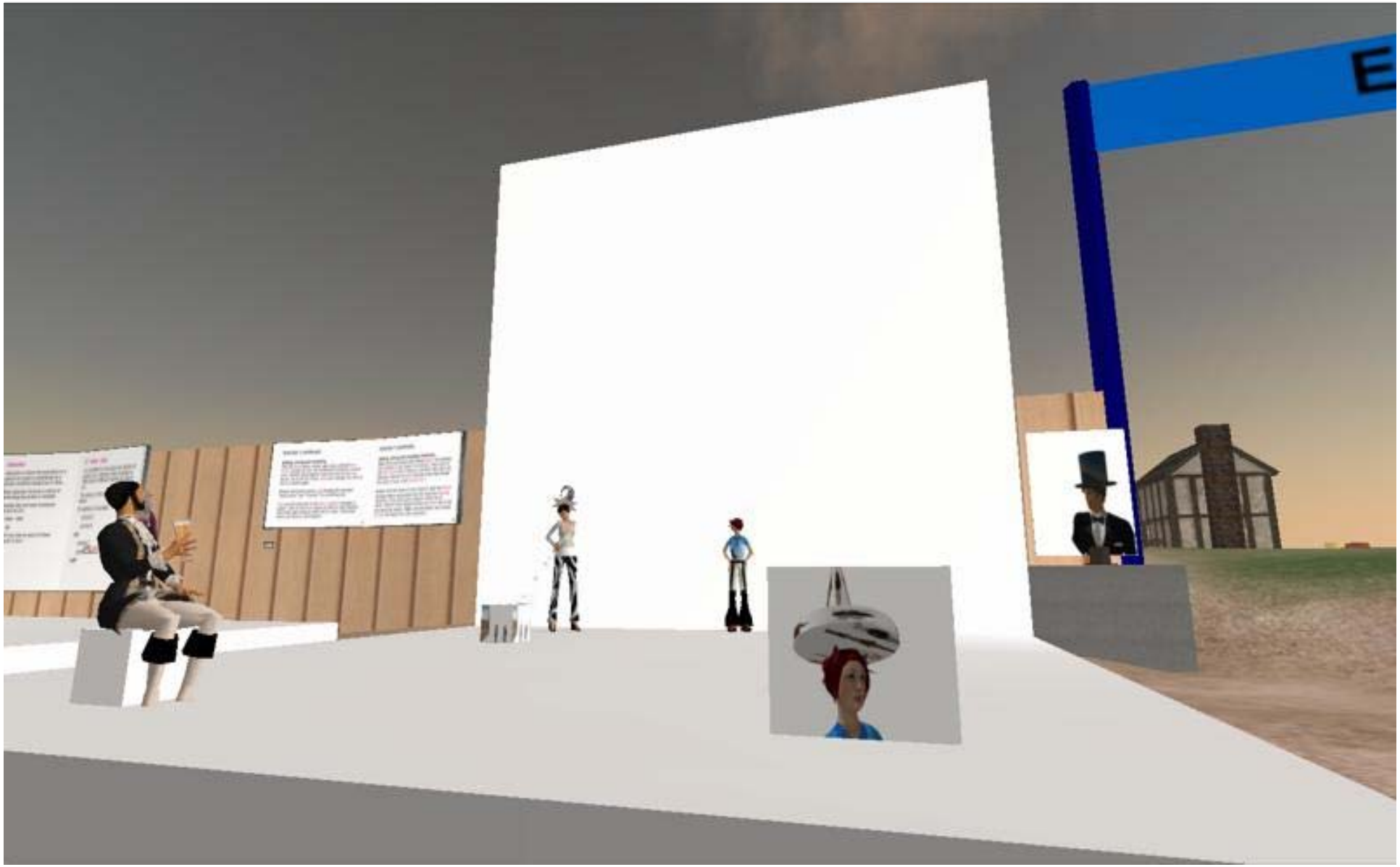
# Fallstudie 2: Chance Web 3.D - Weiterbildungsworkshop

# Fallstudie 3: Digitaler Sommer 2007



# Fallstudie 3: Digitaler Sommer 2007

# Fallstudie 3: Digitaler Sommer 2007

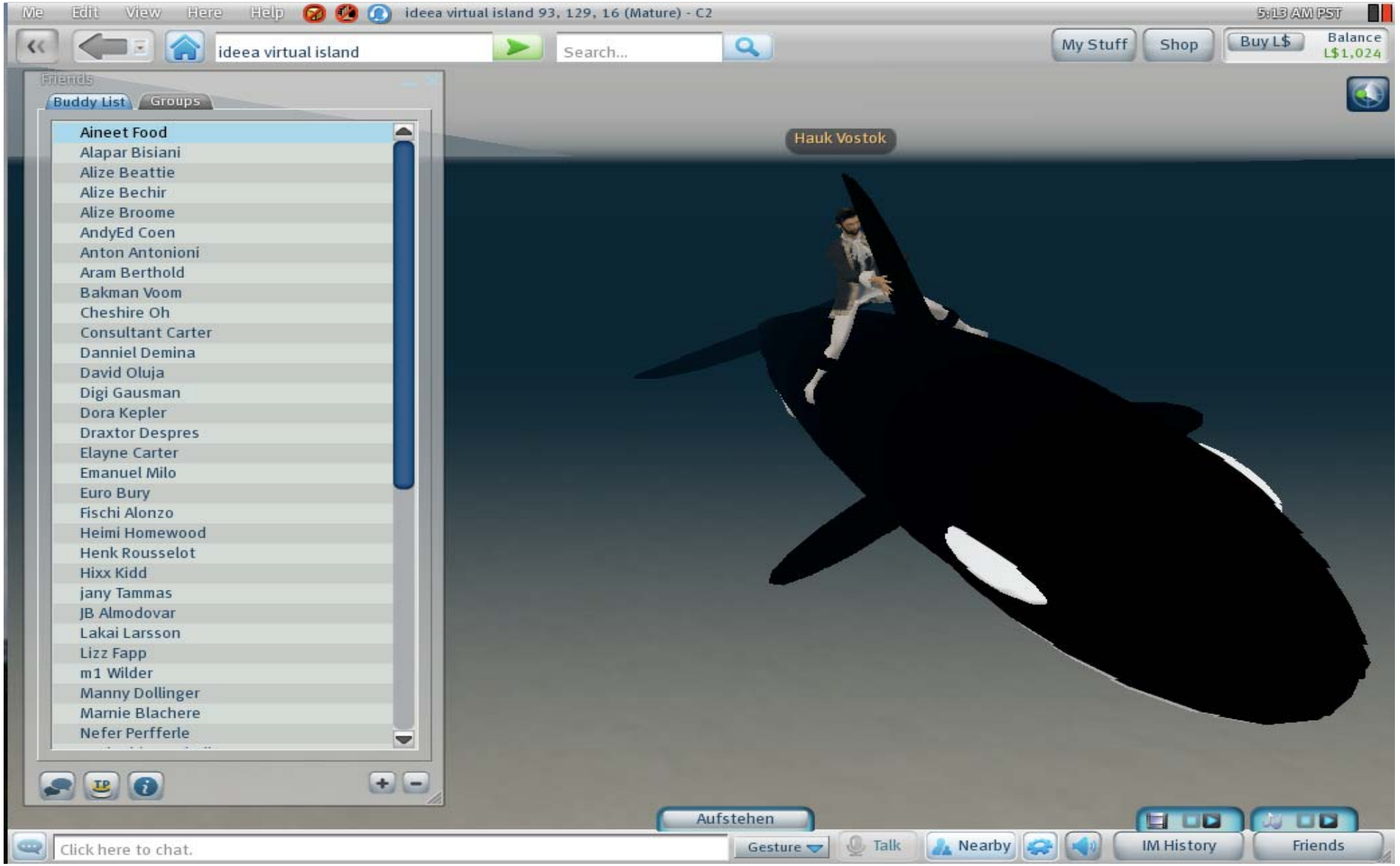


# Lessons Learned: Teleport nicht möglich!

Quelle: Secondlife.com

Universität der Künste Berlin

# Lessons Learned: Wiederkehrrate sehr niedrig



# Lessons Learned: Kauderwelsch ohne Kontingenz

[2:26] Schild Wexler: bislang nutzen wir SL vor allem experimentell, um mölgichkeiten und grenzen zu testen.
[2:26] JB Almodovar: gibt es diesen test von nissan schon?
[2:27] Wolf Quellmalz: warum gerade lernen in second life? das system gilt doch als anfällig...
[2:28] Schild Wexler: ja, nissan bietet einen testdrive an. aber wie gesagt, SL ist noch weit von den möglcihkeiten der realen welt entfernt. Die simulation ist aber für nissan als kommunikationsmaßnahem gut geeiignet.
[2:28] Schild Wexler: Warum lernen in SL?
[2:29] Schild Wexler: Die Studierenden werden keine Lehrveranstaltungen in SL durchführen, sondern SL im Rahmen von Projektarbeiten einsetzen.
[2:29] Wolf Quellmalz: treffen sie sich auch online?
[2:29] Wolf Quellmalz: wo sitzen die studenten denn so verteilt?
[2:30] Schild Wexler: D.h. sie sollen etwa neue kommunikationsmaßnahmen oder geschäftsmodelle in SL entwickeln, testen und zum abschluss des realen studiums präsentieren. online und offline...
[2:31] Lizz Fapp: Sind die Studierenden alle in Berlin?
[2:31] Schild Wexler: Als treffpunkt für die studierenden im Rahmen des Studiums wird SL noch nicht eingesetzt.
[2:32] Schild Wexler: Einige der studierenden kommen aus Berlin, andere aber auch weiter weg. Über das Bundesgebiet verteilt.
[2:33] Wolf Quellmalz: was sagen Sie denn zu den technischen Macken von second life. warum diese umgebung?
[2:35] Schild Wexler: SL ist als technische Plattform faszinierend, ist aber noch nicht ausgereift genug . Ein wichtiger Schritt war sicher die Entscheidung, das Programm oper source zu stellen.
[2:36] Wolf Quellmalz: also ein experiment?
[2:36] Schild Wexler: Bei unseren letzten Touren gab es viele technische Probleme

# Lessons Learned: Parallele Handlungen

# Lessons Learned: Avatarbiografien

# Lessons Learned: Simulation gemeinsamer Erlebnisse

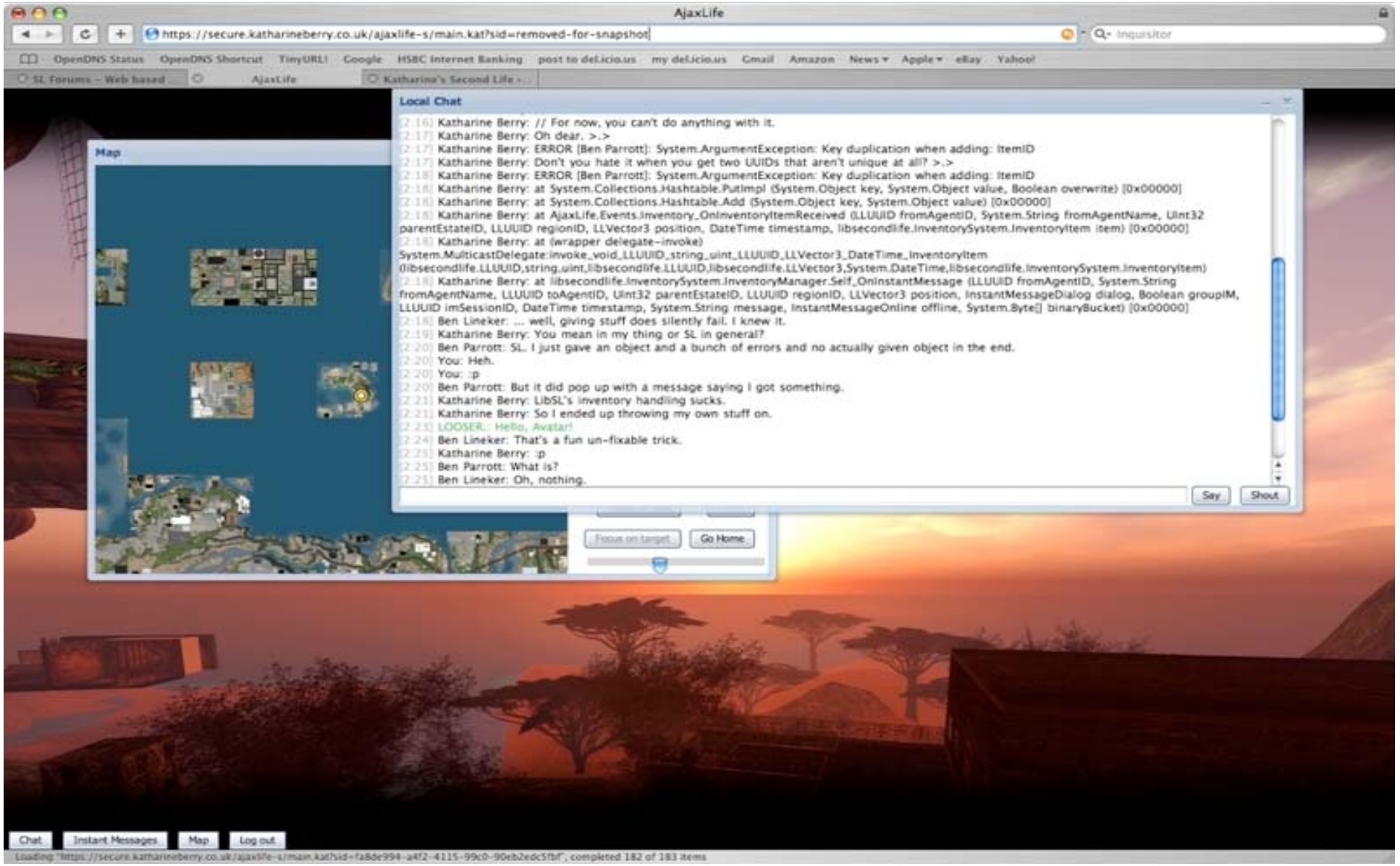
# Lessons Learned: Neue Möglichkeiten digitaler Narration

# Lessons Learned: Simulation von Handlungen

# Lessons Learned: Wachsame Community

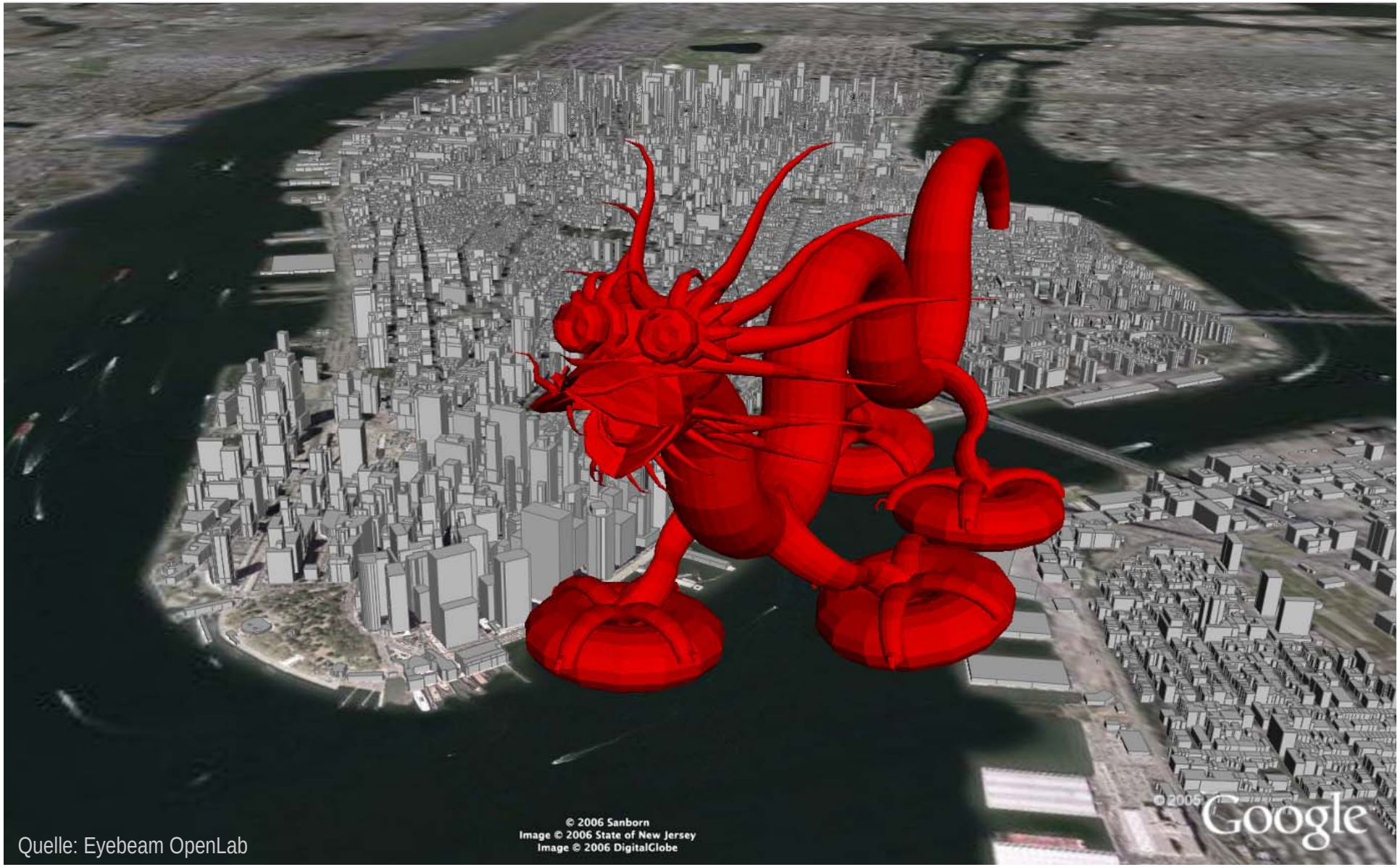
# Lessons Learned: Learning by Earning

# Ausblick – SL im Internet?



# Ausblick: Reisefreiheit für Avatare?

# Ausblick: Avatare in Google Earth?




Quelle: Eyebeam OpenLab

# Ausblick – Gruscheln mit dem Avatar?

# Ausblick – My World?

## REDEFINE YOUR WORLD

**What's all this about?** ASU has been uniquely chosen by a major internet company to be a beta-tester school for a new product that will be publicly launched later this year. This is a truly unique opportunity for you to test-drive the software and provide feedback, which will be used to continuously refine the product before its launch. ASU is the only school picked to participate in this collaborative development process.

Please submit the questionnaire to see if you will be one of the chosen few picked to participate in this exciting project. You will be notified by email if you are selected. Good luck!

*Note: You must be an ASU student currently enrolled for classes for Fall 2007 semester.*

# Vielen Dank!

Kontakt:
Daniel Michelis
Avatar: Hauk Vostok
Email: daniel.michelis@gmail.com