

## Virtual Skills Lab

Virtual Reality als Trainingsumgebung für die Stärkung sozialer Kompetenzen zur Förderung von Teamfähigkeit.

<b>Programm / Ausschreibung</b>	Ideen Lab 4.0, Pilotinitiative Ideen Lab4.0, 1. Ausschreibung Pilotinitiative 2017_18	<b>Status</b>	abgeschlossen
<b>Projektstart</b>	01.04.2019	<b>Projektende</b>	31.12.2021
<b>Zeitraum</b>	2019 - 2021	<b>Projektlaufzeit</b>	33 Monate
<b>Keywords</b>	Organisationsentwicklung; Virtual Reality; Soziale Kompetenz; Interaktives Training;		

### Projektbeschreibung

Ziel des Projektes ist es, zu untersuchen, wie Virtual-Reality-Szenarien für Führungskräfte, die über die Interaktion mit Avataren soziale Kompetenzen wie Empathie und Teamfähigkeit trainieren, eingesetzt werden können. Für die Untersuchung wird im Rahmen eines partizipativen Designprozesses, in dem von Beginn an die relevanten Bedürfnisse von NutzerInnen berücksichtigt werden, ein Forschungsprototyp entstehen. Basierend auf Erkenntnissen der jüngsten Lernforschung hinsichtlich des Einsatzes von Virtual Reality wird in einer Reihe von Experimenten die subjektive Wirksamkeit der Lernerfahrung untersucht. Durch den innovativen Einsatz AI-basierter Software und ein "immersive" Design des virtuellen Szenarios über entsprechende emotionale Reaktionen des virtuellen Interaktionspartners wird eine gesteigerte emotionale Lernerfahrung erreicht. Dies stellt eine wesentliche Neuerung und Verbesserung im Vergleich zu existierenden Angeboten für das Training sozialer Kompetenzen dar.

### Abstract

The project aims to investigate on how to effectively use virtual reality scenarios for the training of social competences such as empathy and the ability to collaborate with others in teams. Those scenarios are designed for executives which have the possibility to interact with avatars in the virtual reality. For research purposes, a prototype will be developed on the basis of an interdisciplinary and participatory research process. By a series of experiments that are based on recent learning psychology findings, the subjective effectiveness of such a prototypical learning experience will be tested and evaluated. By applying AI-based software and by the use of an immersive design of the virtual scenario, an increased emotional involvement is expected to be obtained. This constitutes an essential novelty and improvement compared to existing products for the training of social competences.

### Projektkoordinator

- in scope GmbH

### Projektpartner

- Polycular e.U.

- Institut für Höhere Studien - Institute for Advanced Studies (IHS)
- Karl Landsteiner Privatuniversität für Gesundheitswissenschaften GmbH
- AIT Austrian Institute of Technology GmbH