

Bridge of Knowledge VR



Selber probieren:



[shorturl.at/lzCFV](https://www.bridge-vr.gwi.uni-muenchen.de/stylesheet/)

Prof. Dr. Christina Sanchez-Stockhammer & Elisabeth Mayer (LRZ,
Abteilung V2C unter Leitung von Dr. Thomas Odaker)

Team: Sandra Dragan, Ricarda Fasol, Alexander Kenkenberg, Sviatoslav Tugeev

Diese PPT-Präsentation, die Excel-Templates und das Formular für Ihre Einverständniserklärung können Sie downloaden unter <https://www.bridge-vr.gwi.uni-muenchen.de/stylesheet/>

Was wir heute vorhaben

- Zugrunde liegende Idee
- Didaktische Methoden
- Die App
- Entwicklung
- Impressionen: ein erster Eindruck von der App
- Schritte zur Erstellung eines eigenen Levels
- Live-Vorführung zur Erstellung eines Levels
- Fragemöglichkeit

Zugrunde liegende Idee

- VR-App mit Single-Choice-Fragen
- Lernen durch Überquerung einer Brücke, bei falscher Antwort Fallen (außer im Höhenangstmodus)
- Studierende zur selbständigen Wiederholung von Prüfungslernstoff motivieren

Didaktische Methoden

- BYOD (bring your own device)
- Intuitives User Interface Design
- Game-based learning
- Blended learning
- Modularität

Die App

- Android-App Bridge of Knowledge VR (Download kostenlos in Google Play; demnächst auch im Apple App Store)
- Website mit Informationen:
www.bridge-vr.gwi.uni-muenchen.de
- Im Juni 2021 können die ehemaligen MultiplikatorInnen und die Dozierenden der Fakultät 13 an der LMU eigene Fragen ins Spiel integrieren lassen

Projektentwicklung



Vorbereitung

- Kick-Off vom Multiplikatoren Programm
- Initiator: Christina-Sanchez-Stockhammer
- Team finden
- Technical Document

Entwicklung

- Organisation:
 - Wöchentliche Meetings
 - Laufendes Protokoll
 - Meilensteine
 - Über Sync+Share

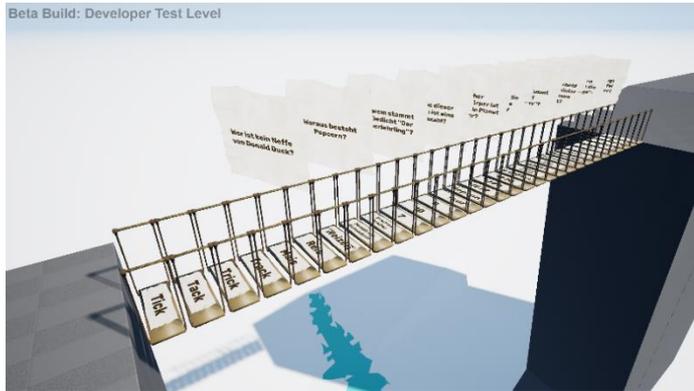


- Software:
 - Unreal Engine
 - Sync der Daten über LRZ Git

Results

- Proof-Of-Concept
- App mit Beispiel-Level
- App im Google Play Store
- Nutzerstudie

Impressionen



Selber probieren:



shorturl.at/lzCFV

Trailer



Schritte zur Erstellung eines eigenen Levels

1. Template-Datei mit in der Regel 3 Distraktoren (gegebenenfalls 4) Distraktoren herunterladen
2. Excel-Template mit eigenen Inhalten füllen
 - Max. Fragenlänge = 18 Zeichen/Zeile x 10 Zeilen
 - Max. Antwortlänge = 16 Zeichen/Zeile x 3 Zeilen
 - Wichtig: Zeilenumbrüche durch Alt + Return einfügen
 - Nicht ganz bis an den Zellenrand schreiben

Schritte zur Erstellung eines eigenen Levels

1. Template-Datei mit in der Regel 3 Distraktoren (gegebenenfalls 4) Distraktoren herunterladen
2. Excel-Template mit eigenen Inhalten füllen
 - Max. Fragenlänge = 18 Zeichen/Zeile x 10 Zeilen
 - Max. Antwortlänge = 16 Zeichen/Zeile x 3 Zeilen
 - Wichtig: Zeilenumbrüche durch Alt + Return einfügen
 - Nicht ganz bis an den Zellenrand schreiben
3. Formular mit Einverständniserklärung ausfüllen und unterschrieben an linguistikstudie@yahoo.de schicken

Live-Vorführung zur Erstellung
eines Levels

Fragen?