



## DEMO TO GO

### Virtuelle Demonstratoren als wesentliche Elemente für den Transfer von Ideen und Technologien

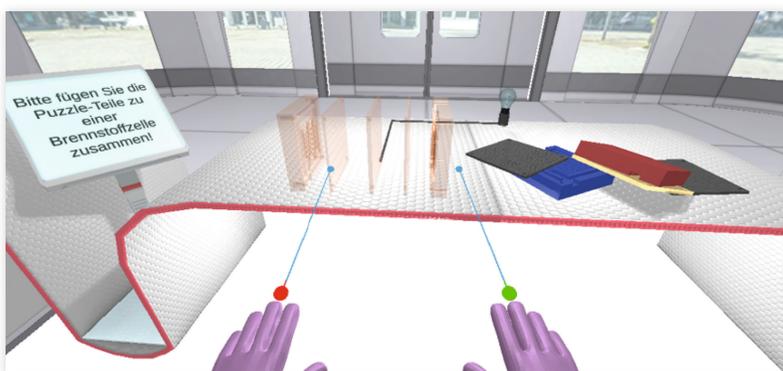
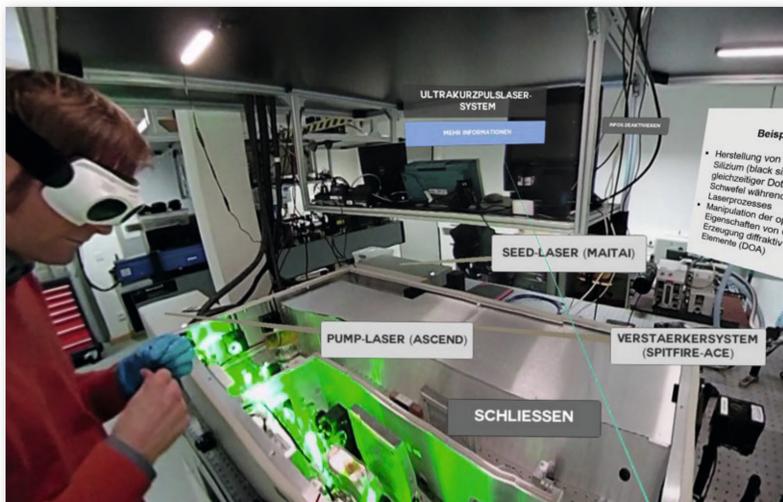
#### ZIELGRUPPEN

DEMO TO GO richtet sich an interessierte Teilnehmer:innen aus den regionalen Bereichen:

- Hochschulextern: Unternehmen, Institutionen, Bildungseinrichtungen und zivilgesellschaftliche Gruppen
- Hochschulintern: Forscher:innen, sowie Lehrende der Hochschule RheinMain

mit besonderem Fokus auf der Anwendung von Virtual Reality Demonstratoren für Bildungszwecke.

#### TRANSFERBEISPIELE



#### KONTAKT



**Prof. Dr. Ralf Dörner**  
Teilvorhabenleiter – DEMO TO GO  
Hochschule RheinMain – IMPACT RheinMain  
Telefon: + 49 (0)611 9495-1216  
E-Mail: [ralf.doerner@hs-rm.de](mailto:ralf.doerner@hs-rm.de)



**Robin Horst**  
Wissenschaftlicher Mitarbeiter – DEMO TO GO  
Hochschule RheinMain – IMPACT RheinMain  
Telefon: +49 (0)611 9495-1276  
E-Mail: [robin.horst@hs-rm.de](mailto:robin.horst@hs-rm.de)



Weitere Informationen:  
[www.impact.hs-rm.de/demo-to-go](http://www.impact.hs-rm.de/demo-to-go)

#### TRANSFERZIELE

Erstellung von Demonstratoren, mit deren Hilfe ohne großen Vorbereitungsaufwand Forschungsergebnisse aus den Anwendungsbereichen Smart Home, Smart Energy und Smart Mobility demonstriert werden können.

- Realisierung von Demos mithilfe von Virtueller Realität als neuem Medium
- Entwicklung eines Autorensystems (Visuelle Programmierumgebung) zur Unterstützung des Forschungspersonals bei der Erstellung von Virtual-Reality-Demos
- Etablierung und Evaluation des Autorensystems in Forschung und Lehre
- Erweiterung des Autorensystems und der Virtual-Reality-Demos um Elemente aus den Bereichen Serious Games und Gamification
- Diffusion der Demo- und Autorensysteme sowie der Autorensysteme

#### TRANSFERMETHODEN UND -FORMATE

Der zentrale Ansatz, der vom Teilprojekt DEMO TO GO verfolgt wird, um virtuelle Techniken für Demos und deren Erstellung zu nutzen, nennt sich Virtual Reality Nuggets (VR Nuggets). Virtual Reality Nuggets sind kleine und in sich geschlossene Virtual-Reality-Anwendungen, die in kurzen Virtual-Reality-Erlebnissen für Nutzer:innen resultieren. Die Anwendungsdauer eines einzelnen VR Nuggets beträgt in der Regel nur wenige Minuten – teilweise sogar weniger als 60 Sekunden.

VR Nuggets bauen konzeptuell auf dem Konzept der Learning Nuggets aus dem Bereich des Mikrolernens auf. Learning Nuggets verschiedener Medien können miteinander kombiniert werden. Eine Demo kann daher aus einer Kombination aus verschiedenen Learning und VR Nuggets bestehen, sodass das Medium Virtual Reality sich in bestehende Demos integrieren kann.

Das Konzept der VR Nuggets wurde eigens im Teilprojekt DEMO TO GO entwickelt und findet sowohl in der Praxis als auch in der Forschung großen Anklang.

