

A man is standing in a modern, brightly lit room, wearing a white VR headset and holding two white VR controllers. He is looking upwards and to the right. In the background, a large red neon sign on the wall reads "Digital Hub". To the left of the man, there is a white table with a laptop and a water bottle on it, and two blue chairs. The room has a white ceiling with recessed lights and a grey carpet.

Digital Hub

ANWENDUNGSFÄLLE:

Die Skema Business School erfindet
das Lernen mit Virtual Reality neu

EINFÜHRUNG

In einer Welt, in der digitale Anwendungen die Lernmethoden verändern, stehen Hochschulen vor einer großen Herausforderung: Sie müssen ihre Lehrmethoden innovativ gestalten und gleichzeitig die Studierenden auf die Realitäten der Berufswelt vorbereiten. Die Digitalisierung der Bildungswege, das Aufkommen der künstlichen Intelligenz und die wachsende Notwendigkeit, Lernende zu motivieren, zwingen die Institutionen dazu, ihre traditionellen Methoden zu überdenken.

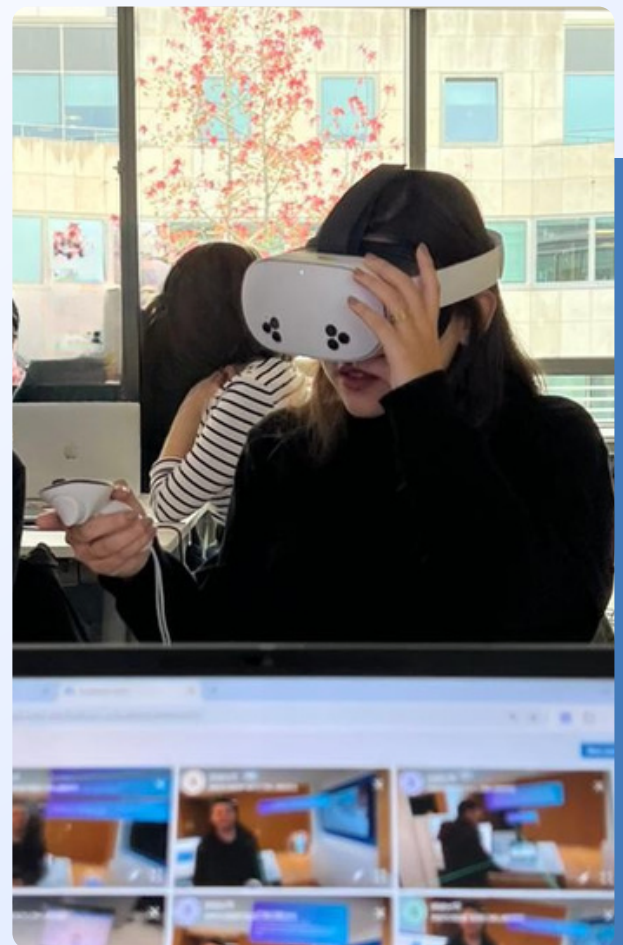
In diesem Umfeld hat sich die Skema Business School als zukunftsorientierter akademischer Akteur etabliert. Entstanden aus der Fusion zweier renommierter Wirtschaftshochschulen, ist Skema heute eine international anerkannte Institution. Die Schule stellt Innovation, Technologie und Begleitung des Wandels in den Mittelpunkt ihrer pädagogischen Strategie.

Um all diese digitalen Initiativen zu strukturieren und zu koordinieren, hat Skema das Projekt „Digital Hub“ ins Leben gerufen, einen Raum, der immersiven Technologien gewidmet ist und als pädagogisches Labor für Studierende und Lehrende konzipiert wurde. Das Ziel ist klar: die Nutzung der Virtual Reality innerhalb der Hochschule zu demokratisieren, die Studierenden für diese neuen Technologien zu sensibilisieren und den pädagogischen Teams neue Materialien zur Bereicherung ihrer Lehrmethoden anzubieten.

In diesem Zusammenhang erweist sich die Virtual Reality (VR) als strategischer pädagogischer Hebel. Durch die Bereitstellung immersiver und interaktiver Umgebungen ermöglicht sie es, die Grenzen traditioneller Formate zu überwinden und den Studierenden in den Mittelpunkt seines Lernprozesses zu stellen. Aus diesem Grund hat sich die Wirtschaftshochschule Skema Business School für die Integration von VR entschieden. Anhand dieses Anwendungsfalls werden wir konkrete Anwendungen der Virtual Reality innerhalb der Skema entdecken.

Um die Umsetzung dieses ehrgeizigen Projekts zu begleiten, hat sich die Skema Business School für einen Experten entschieden, der in der Lage ist, den Einsatz von Virtual Reality in großem Maßstab zu sichern und zu erleichtern. Auf direkte Empfehlung von Meta wandte sich die Schule an Matts Digital, einen Technologiepartner, der sich auf immersive Lösungen spezialisiert hat. Dieser Anwendungsfall zeigt, wie Skema und Matts Digital ein umfassendes System entwickelt haben, das pädagogische Innovation, technologische Leistungsfähigkeit und einfache tägliche Nutzung miteinander verbindet.

Diese Zusammenarbeit ist ein wichtiger Meilenstein in der Innovationsstrategie der Skema Business School und zeigt, wie Virtual Reality zu einem echten Hebel für die Transformation des Lernens werden kann.



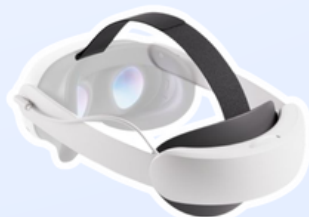
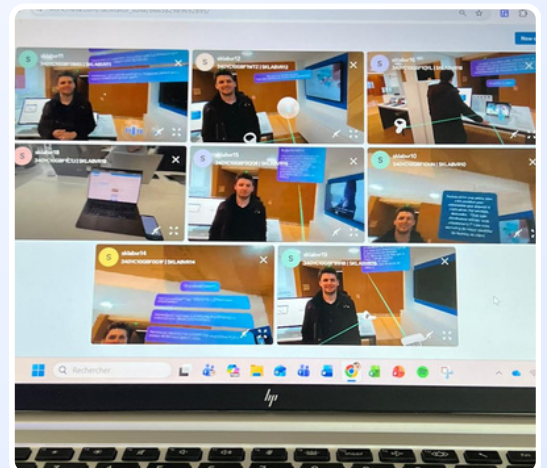
TEIL I – AUFBAU DER PARTNERSCHAFT

Skema entstand 2009 aus dem Zusammenschluss zweier großer Wirtschaftshochschulen und hat sich innerhalb weniger Jahre als weltweit führende Hochschule etabliert. Mit 10 Standorten auf mehreren Kontinenten und einer Gemeinschaft von mehr als 12.000 Studierenden entwickelt die Hochschule ein pädagogisches Konzept, das auf die wirtschaftlichen, technologischen und gesellschaftlichen Herausforderungen von morgen ausgerichtet ist.

Skema verfolgt einen Ansatz, der auf einer kontinuierlichen Begleitung des Wandels basiert, wobei digitale Tools nicht nur als einfache Hilfsmittel, sondern als echte Hebel für den pädagogischen Wandel angesehen werden. Ziel ist es, den Studierenden ansprechendere, interaktivere Lernerfahrungen zu bieten, die den in der Berufswelt erwarteten Kompetenzen entsprechen. Dieses Ziel wird bereits durch zahlreiche innovative Maßnahmen umgesetzt: Die Hochschule hat insbesondere pädagogische Chatbots eingeführt, virtuelle Veranstaltungen organisiert und Begleitmaßnahmen rund um Microsoft Copilot eingerichtet, um neue Anwendungsmöglichkeiten der künstlichen Intelligenz in der Hochschulbildung zu erforschen.

Um ihre Innovationsstrategie umzusetzen, hat die Skema Business School ein umfassendes Angebot rund um die Virtual Reality entwickelt. Hier entstand der „Digital Hub“, ein pädagogisches Labor, das allen Studierenden von 12 bis 14 Uhr auf den Campus in Paris und Lille offensteht und bald auch in Sophia Antipolis eingerichtet werden soll. Dieser Raum ermöglicht es den Studierenden, die Möglichkeiten der VR zu entdecken, und bietet den Lehrenden gleichzeitig eine Umgebung, in der sie neue Lehrmethoden ausprobieren können.

Jeder Campus verfügt über etwa zehn Meta Quest-Headsets (2, 3, 3S) mit MDM-Managementsystemen und Zubehör zur Verbesserung der Headset-Nutzung, wie Elite-Gurte, Desinfektionsschränke und BoboVR-Zubehör. Eine der Stärken des MDM-Systems ist die Spiegelung, die es den Lehrkräften ermöglicht, in Echtzeit zu sehen, was die Studierenden in der VR erleben, was die Moderation und pädagogische Begleitung erleichtert.



TEIL I – AUFBAU DER PARTNERSCHAFT

uptale.

Das Projekt ist Teil eines Ansatzes zur gemeinsamen Erstellung von Inhalten. Die Schule nutzt VR nicht nur, sondern erstellt auch Inhalte und wird dabei von UPTALE unterstützt, um immersive Erlebnisse zu konzipieren und zu produzieren, die auf ihren Unterricht zugeschnitten sind. Diese Zusammenarbeit stellt sicher, dass jedes VR-Erlebnis bestimmten Lernzielen entspricht und das bestehende akademische Programm bereichert.

Die Partnerschaft zwischen Skema und Matts Digital ermöglichte es, die technische Umsetzung sicherzustellen, die Nutzung der Headsets zu optimieren und die Lehrkräfte zu schulen, wodurch eine reibungslose und nachhaltige Integration von VR in den Unterricht gewährleistet wurde.

Als Technologiepartner mit Spezialisierung auf immersive Lösungen hat Matts Digital die Skema Business School bei jedem Schritt der Einführung der Virtual Reality begleitet. Diese Zusammenarbeit ermöglichte die Strukturierung eines optimierten Logistikprozesses, der den spezifischen Anforderungen von Skema gerecht wird.



TEIL II – KONKRETE BEISPIELE UND ERGEBNISSE

Die Integration der Virtual Reality bei Skema spiegelt sich in konkreten, immersiven und innovativen pädagogischen Projekten wider, die den Studierenden einzigartige Lernerfahrungen ermöglichen.

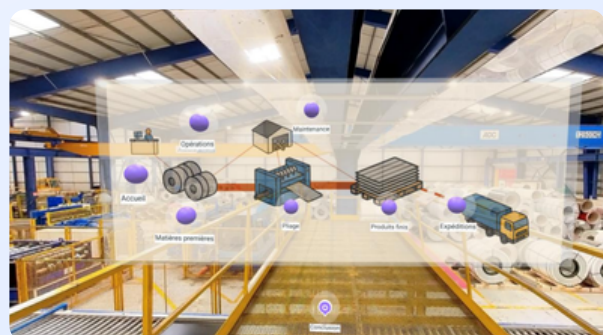
Seit Beginn der Partnerschaft mit Matts Digital erfüllt VR drei grundlegende Ziele:

- Maximierung des Engagements der Studierenden und der Informationsspeicherung
- Die Studierenden werden zu Akteuren ihrer Ausbildung, indem Vorlesungen durch interaktive und konkrete Erfahrungen ersetzt werden.
- Personalisierung des Lernens durch die Kombination von Virtual Reality und künstlicher Intelligenz, um adaptive und realistische Simulationen anzubieten.

Ein Projekt auf dem Campus in Paris veranschaulicht diesen Ansatz besonders gut. Im Rahmen eines Masterstudiengangs wurden die Studierenden in die Vorteile von Virtual Reality und künstlicher Intelligenz für Unternehmen eingeführt, bevor sie an zwei sich ergänzenden immersiven Experimenten teilnahmen.

Die erste betraf eine Verkaufsschulung mit integrierter Spracherkennung. Dank der Kombination von VR und KI konnten die Studierenden Verhandlungssituationen und den geschäftlichen Austausch in einer realistischen, interaktiven und sicheren Umgebung trainieren. Diese Erfahrung ermöglicht es, verschiedene Situationen zu simulieren, die Reaktionen zu analysieren und die Verhaltenskompetenzen zu verbessern, während gleichzeitig das Selbstvertrauen der Lernenden gestärkt wird.

Das zweite Experiment bot einen virtuellen Rundgang durch einen Industriestandort, begleitet von einem interaktiven Quiz. Die Studierenden konnten so die verschiedenen Bereiche des Standorts erkunden, die Produktionsprozesse verstehen und ihr Wissen in Echtzeit überprüfen. Dieses Eintauchen in die Materie vermittelt ein konkreteres Verständnis für industrielle Umgebungen, ohne die logistischen und finanziellen Einschränkungen, die mit physischen Reisen verbunden sind.



TEIL II – KONKRETE BEISPIELE UND ERGEBNISSE

Dieser 1,5-stündige Vortrag endete mit einer gemeinsamen Diskussionsrunde, in der die Studierenden ihre Eindrücke und ihre Sichtweise zum Nutzen der Virtual Reality für ihren akademischen Werdegang und ihr zukünftiges Berufsleben austauschen konnten. Das Feedback der Studierenden war durchweg positiv. Immersive Erfahrungen fördern ein starkes Engagement, wecken Neugierde und hinterlassen einen bleibenden Eindruck.



Zahlreiche Studien belegen, dass VR das Engagement und die Informationsspeicherung verbessert, insbesondere dank der Möglichkeit, Handlungen ohne zusätzliche Kosten zu wiederholen. Diese Vorteile bestätigen sich auch in den bei Skema entwickelten Anwendungen. Immersives Lernen fördert eine bis zu viermal höhere Konzentration und ein fünfmal höheres Engagement, mit einer Wissensspeicherungsrate zwischen 70 und 90 %, gegenüber nur 10 bis 30 % bei traditionellen Lehrmethoden. (Quelle: PWC 2020 VR Learning Study & The Cone of Learning Edgar Dale). Die Wirkung dieser Maßnahmen wird durch Gespräche mit den Studierenden und Zufriedenheitsfragebögen bewertet, sodass die angebotenen Erfahrungen kontinuierlich angepasst werden können.

FAZIT

Insgesamt ist das Projekt „Digital Hub“ ein Beweis für den Erfolg und die gute Zusammenarbeit mit Matts Digital. Die Integration der Virtual Reality in die Skema Business School ist ein konkretes Beispiel für den Wandel der pädagogischen Praktiken im Hochschulbereich.

Durch die Bereitstellung von technischem, logistischem und pädagogischem Fachwissen hat Matts Digital Skema dabei geholfen, den großflächigen Einsatz von Virtual Reality zu sichern, dessen Aneignung durch Lehrkräfte und Studierende zu erleichtern und gleichzeitig eine nachhaltige und kohärente Integration der Virtual Reality in die Lehrpläne zu gewährleisten.

Die beobachteten Ergebnisse bestätigen die Relevanz dieses Ansatzes. Die Hochschule berichtet von einem stärkeren Engagement der Studierenden, einer besseren Wissensspeicherung und einer aktiveren Pädagogik, die den Erwartungen der Berufswelt entspricht. Durch die Kombination von Virtual Reality und künstlicher Intelligenz ebnet Skema auch den Weg für personalisierte und evolutive Lernpfade, die sich an die Bedürfnisse und Kompetenzen jedes einzelnen Lernenden anpassen lassen.

Damit positioniert sich die Skema Business School als Vorreiter im Bereich Immersive Learning und zeigt, dass Virtual Reality weit mehr als nur ein innovatives Werkzeug ist: Sie ist ein strategischer Hebel für akademischen Erfolg, Beschäftigungsfähigkeit und die Ausbildung der Führungskräfte von morgen.





„Im Rahmen der Einführung unserer VR-Headset-Flotte auf unseren französischen Campus hat uns Matts Digital mit großer Professionalität begleitet, von der Auswahl der Geräte bis zu ihrer Inbetriebnahme. Dank ihrer Expertise bei der Konfiguration von HMS-Lizenzen, der Vorkonfiguration der Headsets und der Einführung der Erlebnisse konnten wir wertvolle Zeit sparen. Ein zuverlässiger und effizienter Partner, der die Einführung von VR durch unsere Teams erheblich erleichtert hat.“

Denys GIORDANO

Digital Project Manager (Abteilung Innovation & Learner Experience – SKEMA)



Die Skema Business School ist eine internationale Wirtschaftshochschule, die Manager und Unternehmer ausbildet, die in der Lage sind, die wirtschaftlichen, technologischen und gesellschaftlichen Herausforderungen von morgen zu meistern. Mit 10 Standorten auf mehreren Kontinenten und einer Gemeinschaft von mehr als 12.000 Studierenden bietet Skema vielfältige Programme an, die vom Bachelor über spezialisierte Masterstudiengänge und Weiterbildungen bis hin zur Promotion reichen. Die Hochschule zeichnet sich durch ihren innovativen Lehransatz aus, der immersive Technologien, Virtual Reality und künstliche Intelligenz integriert, um ansprechende, personalisierte und auf die Beschäftigungsfähigkeit ihrer Studierenden ausgerichtete Lernwege anzubieten. Skema arbeitet auch mit Unternehmen und akademischen Partnern zusammen, um konkrete pädagogische Projekte zu entwickeln und die Studierenden auf die Realitäten der Berufswelt vorzubereiten.

Weitere Informationen über die Skema Business School finden Sie auf ihrer Website: <https://www.skema.edu/fr>



Matts Digital ist ein Value-Added-Distributor, der sich auf Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) spezialisiert hat. Wir bieten ein umfassendes Sortiment an Headsets, Peripheriegeräten, Zubehör und Hygieneprodukten sowie einzigartige professionelle Dienstleistungen in diesem Bereich. Dank unserer umfangreichen industriellen und logistischen Kapazitäten können unsere Kunden die Umsetzung ihrer ARVR-Projekte in großem Maßstab in Frankreich und international gelassen angehen.

Weitere Informationen über Matts Digital finden Sie auf unserer Website: <https://www.matts-digital.com/fr>

KONTAKTIEREN SIE UNS
JETZT