

## ELISE-ELE

Ein interaktives und emotionserfassendes Lernsystem für das Erlernen von Geschäftsprozessen



Bildquelle: ©limbic-entertainment.de

Im Projekt ELISE wurde ein interaktives und emotionserfassendes Lernsystem entwickelt, das als Planspiel in einer virtuellen Realität (VR) stattfindet. Die Teilnehmenden erleben die Schulungen mit VR-Brillen sehr realitätsnah. Ein System aus Sensoren zeichnet dabei emotionale Zustände und Lernerfolge auf. Die Lerninhalte und das Planspiel werden dann an Emotionen wie Stress, Freude oder Frust und den individuellen Erfolg des Lernenden angepasst. Durch das direkte Lernerlebnis kann ein individueller und effizienter Lernerfolg ermöglicht werden. Das System wurde zunächst für den Bereich des Geschäftsprozessmanagements entwickelt und getestet.

<b>Aufgabengruppe:</b>	Lernunterstützung
<b>Technologische Voraussetzungen:</b>	Hardware VR-Brille
<b>KI-Komponente(n):</b>	Sensorbasierte Objekt- und Bewegungserkennung, Spracherkennung, datenbasierte automatisierte Personalisierung
<b>Unterstützung bei Beeinträchtigungen:</b>	Ggf. Kognitive und oder psychische Beeinträchtigungen
<b>Grundvoraussetzungen bei Nutzer*innen:</b>	Emotionale Ausdrucksfähigkeit
<b>Einsatzart:</b>	Arbeitsplatzgebunden
<b>Aneignungs-/ Lernaufwand:</b>	Schulungen, Übungen können alleine und zu jeder Zeit durchgeführt werden; ggf. VR-sickness (Motionsickness)
<b>Selbstbestimmung und Autonomie:</b>	Selbstständige, unbegleitete Anwendung
<b>Persönlicher Mehrwert:</b>	Verbesserte Lern- und Arbeitsprozesse, Spaß bzw. spielerisches, unterhaltsames Lernen
<b>Mögliche Einsatzgebiete:</b>	Geschäftsprozessmanagement, wissens- und technologieintensiver Lernbereich
<b>Reifegrad:</b>	Abgeschlossenes Projekt, keine weiteren Angaben zu Reifegrad und Verfügbarkeit
<b>Kosten:</b>	Keine vorliegenden Angaben zu Verfügbarkeit und Kosten (Stand: August 2020)
<b>Weitere Informationen:</b>	<a href="http://elise-lernen.de/">http://elise-lernen.de/</a>