

A4C

Aid4children



Jan-Oliver Kutza

Wissenschaftlicher Mitarbeiter

Patientensicherheit
Digitalisierung der Lehre
Simulationsbasierte Lehre
Nutzung von KI-Systemen

Wissenschaftliche
Begleitung & Evaluation

Zwei Schwerpunkte

KI & VR

- KI-Interviewsystem
- Virtuelle Trainingsumgebung

Virtuelle Trainingsumgebung



Mantel

Virtual Reality

Warum Virtual Reality

Skalierbarkeit

Replizierbarkeit

Abstraktions-
niveau

Präsenz

Lernerfahrung



Mantel

Virtual Reality

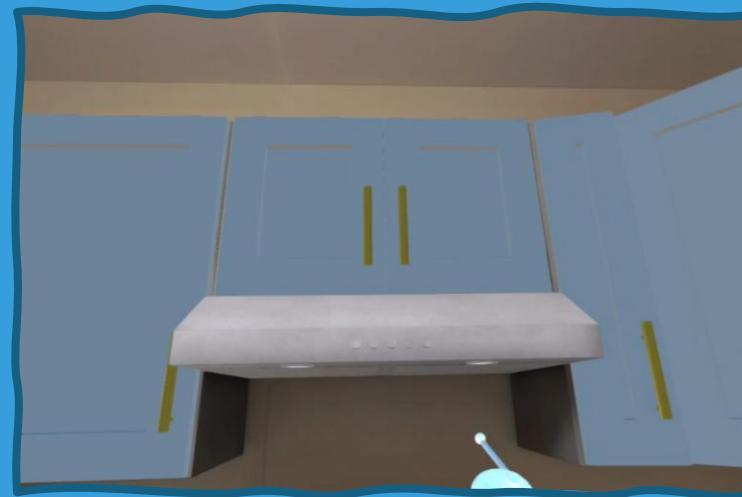
Warum Virtual Reality



Mantel

Virtual Reality

In der VR-Umgebung



Randomisiert kontrollierte Studie



Mantel

Virtual Reality



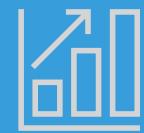
Kompetenzerwerb

Sind Teilnehmer:innen, die die digitale Intervention durchlaufen haben effizienter, schneller, erfolgreicher im Identifizieren von Risikofaktoren und dem Ziehen von Schlussfolgerungen?



Selbstsicherheit

Sind Teilnehmer:innen, die die digitale Intervention durchlaufen haben Selbstsicherer in ihrer Risikoeinschätzung?



Stress & Belastung

Wie belastend empfinden die Teilnehmer:innen das Training per VR-Brille?



VR-Wahrnehmung

Wie nehmen die Teilnehmer:innen die Präsenz in der virtuellen Umgebung war und wie gut finden sie diese im Allgemeinen?

Mantel

Virtual Reality

Ergebnisse ...

Statements:

Bereichernd

Spaß

Immersion

Ergebnung:

?

?

?

Mantel

Virtual Reality

Wie geht es weiter



Verbesserungen

Erweiterungen

AI-Integration



Zwei Schwerpunkte

KI & VR



KI-Interviewsystem

Virtuelle Trainingsumgebung



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit



Fragen und Anregungen
Aid4Children@hs-osnabrueck.de