

Mit Wii, Kinect und iPad in 3D-Lernwelten eintauchen

07.09.2012, 13:36 | Wissenschaft, Forschung, Bildung

Pressemitteilung von: *VISENSO GmbH*

Presseagentur: *VOCATO public relations*

Visenso präsentiert den Cyber-Classroom der nächsten Generation auf der Frankfurter Buchmesse

Stuttgart, 7. September 2012 – Die Visenso GmbH, Stuttgart, zeigt auf der Frankfurter Buchmesse, der weltweit größten Fachmesse der Buch- und Medienbranche (10. bis 14. Oktober 2012), in Halle 4.2 („Klassenzimmer der Zukunft – der 3D-Cyber-Classroom“) alle drei Varianten des von ihr entwickelten Cyber-Classroom für Schulen, Hochschulen und die berufliche Aus- und Weiterbildung. Der Cyber-Classroom visualisiert komplexe Lerninhalte verständlich und dreidimensional in der virtuellen Realität. Er wird bundesweit und im europäischen Ausland in der Kinder-, Jugend- und Erwachsenenbildung eingesetzt.

Neu: Steuerung über iPad und Kinect

Erstmals präsentiert Visenso auf der Frankfurter Buchmesse neue Interaktionsmöglichkeiten für den Cyber-Classroom: Dieser lässt sich nun auch über das iPad und die Kinect (Videospielekonsole Xbox 360) bedienen. Bei der Kinect erfolgt die Steuerung völlig ohne Controller alleine über Gestenerkennung. Das iPad ermöglicht eine Touch-Steuerung – zusätzlich werden die Bewegungssensoren im iPad genutzt. Bereits seit längerem ermöglicht der Virtual Reality-Experte Visenso die Nutzung mit dem Interaktionsgerät VRiiD auf Basis des Wii-Controllers.

Cyber-Classroom mehrsprachig

Außerdem neu: Messebesucher aus dem Ausland treffen im „Klassenzimmer der Zukunft“, das 300qm im Bildungsareal in Halle 4.2 einnimmt, nicht nur auf deutschsprachige Inhalte. Seit kurzem steht der Cyber-Classroom auch in den Sprachen Englisch und Französisch zur Verfügung. Dazu sagt Visenso-Geschäftsführer Martin Zimmermann: „Das Interesse im Ausland ist groß. Cyber-Classroom-Standorte gibt es bereits in der Schweiz, in Bulgarien und im Kosovo. Auch in Asien gibt es Interessenten. Die Mehrsprachigkeit ermöglicht den Einsatz des Cyber-Classroom im jeweiligen Land und die Durchführung eines bilingualen Unterrichts.“ Weitere Sprachversionen werden in Kürze zur Verfügung stehen.

Auch für die Multimediabrille „cinemizer“ der Firma Carl Zeiss AG stehen die 3D-Stereo-Video-Lernmodule nun mehrsprachig zur Verfügung. Mit dem cinemizer haben Schüler die Gelegenheit, morgens in der Schule vermittelte Lerninhalte später an jedem beliebigen Ort nochmals dreidimensional zu erfahren und zu vertiefen. Über die Virtual-Reality-Software Covise werden dafür die betreffenden Inhalte zum Beispiel von einem Laptop aus an die Videobrille cinemizer in 3D-Stereo übertragen.

Starke 3D-Affinität der Schüler

Schüler bewegen sich bei Nutzung des Cyber-Classroom in einer virtuellen Umgebung, tauchen regelrecht in die Inhalte ein und können mit dem Lernstoff interagieren, Daten verändern oder bestimmte Prozesse in Gang setzen. Schulen, die den Cyber-Classroom bereits nutzen, bestätigen, dass Schüler durch das visuelle und kinästhetische Lernen einen starken Motivationsreiz bekommen und im Unterricht aufmerksamer sind. Der Einsatz interaktiver 3D-Technologien bewirkt neben spürbaren Lernerfolgen auch, dass sich die Schüler an den im Unterricht vermittelten Lernstoff besser erinnern können.

Portrait

Über Visenso:

Die Visenso GmbH, Stuttgart, ist einer der führenden Anbieter von Visualisierungs- und Virtual-Reality (VR)-Software und Komplettlösungen (Soft- und Hardware). Das 2004 von Martin Zimmermann gegründete Unternehmen entwickelt Werkzeuge für den Aufbau interaktiver Erfahrungswelten wie zum Beispiel Aerodynamiksimulationen, Architekturvisualisierungen oder Crashesimulationen. Kernstück ist die Visualisierungs- und VR-Software Covise, die innerhalb von Sekunden aus komplexen dreidimensionalen Datenstrukturen und Verfahren anschauliche 3D-Modelle mit Interaktionsmöglichkeiten für den Betrachter generiert. www.visenso.de.

Mit dem Cyber-Classroom hat Visenso ihre Softwarelösung Covise für die Anwendung im Bildungssektor weiterentwickelt. Komplexe, bislang nicht darstellbare oder nur schwer erklärbare Sachverhalte zum Beispiel aus den Fächern Physik, Mathematik oder Biologie lassen sich mit Hilfe von 3D-Echtzeitmodulen besser darstellen und vermitteln. Der Cyber-Classroom verfügt über Lernmodule für unterschiedliche Lehrbereiche (Biologie, Physik, Mathematik, Kunst, Sport, Chemie, Wissen wie / Industrie etc.), die von einem Team aus Lehrern, Ingenieuren und Programmierern zusammengestellt wurden. www.cyber-classroom.de

Über die Frankfurter Buchmesse:

Die Frankfurter Buchmesse ist mit rund 7.400 Ausstellern aus mehr als 100 Ländern die größte Buch- und Medienmesse der Welt. Darüber hinaus organisiert sie die Beteiligung deutscher Verlage an rund 20 internationalen Buchmessen. Mit www.buchmesse.de unterhält sie das weltweit meist genutzte Portal für die Verlagsindustrie: Rund 30.000 Einträge umfasst das Personenverzeichnis für Entscheidungsträger der Buch- und Medienbranche. Frankfurt SPARKS, die Innovationsplattform der Frankfurter Buchmesse, vereint digitale Produkte und Projekte der Branche unter einem Dach, mit dem Ziel, Inhalte und Technologie zusammenzubringen. Die Frankfurt Academy - die neue Konferenzmarke der Frankfurter Buchmesse in Kooperation mit dem Börsenverein des Deutschen Buchhandels - bietet ganzjährig internationale Kongresse und Fachveranstaltungen an. Die Frankfurter Buchmesse ist ein Tochterunternehmen des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels. www.buchmesse.de

News-ID: 661561 • Views: 876 (Stand: 28.07.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/661561/Mit-Wii-Kinect-und-iPad-in-3D-Lernwelten-eintauchen.html>