

HANDS-ON-SESSIONS

1) Neues Digitales Lernen für die Kompetenzen der Zukunft, KAREN UNDRITZ

Wie werden 800 000 Lernende bezüglich Künstlicher Intelligenz, Blockchain, Management 3.0 ausgebildet? Der Workshop bietet Einblick in praktische Anwendungen wie Battle-mode, in das mit den Labs der ETH Lausanne entwickelte Lernprotokoll und die sehr zeitgemässen Kursinhalte.

2) Virtuelles Training in der Krankenpflege, GAUTHIER DUBRUEL

UbiSim ist die virtuelle Trainingsplattform in der Krankenpflege, die es Ausbildungseinrichtungen ermöglicht, Umfang und Zeit im Training flexibel auszugestalten. Durch diese Ausbildungsmethode werden nicht nur die Möglichkeiten erweitert, sondern Ressourcen und Kosten gesenkt. Im Workshop wird es neben der Demonstration von UbiSim Gelegenheit des Ausprobierens und des Wissensaustauschs geben.

3) IA Chat Bot im HR? PASCAL ALLOT

Die «Entsakralisierung» der Technologie steht genauso im Vordergrund des Workshops von Herrn Allot wie Erläuterungen zur Funktionsweise und Aufzeigen der einfachen Implementierung.

Roboter als Lehrpersonen? RICARDA T.D. REIMER
Das Erlernen und die Anwendung neuer Hard- und Software sowie die Auseinandersetzung mit entsprechenden medienpädagogischen und didaktischen Ansätze ist seit Jahren Alltag für die Weiterbildung. „Neue Dimensionen“ eröffnen bspw. interaktive 3D-Umgebungen, AI, VR und Roboter. In der Session könne die TN gemeinsam in den Diskurs treten, dies mit Blick auf einen „humanoiden“ Roboter an ihrer Seite in pädagogischen Settings.

4) Artificial Intelligence im Recruiting.

Chance oder Gefahr? RETO RUEGGER

Maschinen sind einfach die besseren Recruiter. Offene Stellen sind schnell und nachhaltig zu besetzen. Dafür müssen KandidatInnen und Unternehmen möglichst perfekt zusammenpas-

sen, das «Matching» ist also entscheidend. Die Workshopteilnehmende können direkt das digitale Assessment mit einer Video Analyse von softfactors AG testen.

5) Visualise, Practice, Feedback: how watching your virtual self accelerates learning, SARAH SCHWAB

Companies choose The Experience Accelerator because we make their employees better. We use digital visualisation methods (like avatars) combined with behavioural practice and personalised feedback to accelerate employee's skills and behaviours. Our platform harnesses the potential of the Proteus Effect. eg. our behaviour changes more quickly when that behaviour is performed by an avatar that looks like us.

6) Best Practice: Virtuelle 3D-Lern- und Arbeitswelten, MARKUS HERKERSDORF

Virtuelle 3D-Welten, Simulation und Künstliche Intelligenz verändern die Art und Weise wie wir lernen, trainieren und verteilt zusammen-arbeiten grundlegend. So trainiert die SBB ihre Mitarbeiter in einer virtuellen 3D-Simulationsumgebung des Gotthard-Basistunnel. Die Post lässt das Thema Arbeitssicherheit in einer VR-Umgebung nachhaltig erleben. Die Teilnehmenden können diese und weitere Best-Practice-Beispiele live erleben und Virtual 3D-Classroom/VR/KI-Lösungen selbst ausprobieren.

7) Kollaborative 3D-Umgebungen für Teamarbeit und Training in der Praxis,

VOLKER GÄSSLER

Die Online-Zusammenarbeit ist einer der Grundpfeiler der Digitalisierung. Hochinteraktives Training und die Zusammenarbeit mit komplexen Inhalten können nur mit Werkzeugen erreicht werden, die die notwendige Nähe zwischen den Teilnehmern schaffen. In praktischen Sessions wird erlebt, wie mit kollaborative 3D-Umgebungen eine ortsunabhängige Zusammenarbeit in der Industrie umgesetzt wird.