

Inhalt

Einleitung	7
Das Virtual Skills Lab als Forschungsprozess	7
Zur Struktur des Buches	10
Was ist ein Ideen-Lab?	13
Kapitel 1: Entstehung des Projekts im Ideen-Lab	17
Wie es zur Idee des Virtual Skills Lab kam	18
»Dann seid ihr plötzlich keine Fremden mehr«	22
Nicht Daten, Ideen sind der Rohstoff der Zukunft	36
Kreative Methoden zur Entwicklung neuer Ideen	39
Kapitel 2: Soziale Kompetenzen im Beruf	43
Entwicklung sozialer Kompetenzen im beruflichen Umfeld	44
Datengrundlage: Workshops zum Thema »Gute Zusammenarbeit«	54
»Jetzt soll die Maschine uns auch noch soziale Fähigkeiten beibringen«	59
Was verstehen wir unter »sozialer Kompetenz«?	78
Kapitel 3: Ko-Kreation	85
Was ist Ko-Kreation?	86
Ebenen der Ko-Kreation im Virtual Skills Lab	91
»Gemeinsam etwas zu schaffen ist komplizierter. Aber daraus entstehen neue Perspektiven.«	97
Wenn die Maschine mitgestaltet – ein weiterer Blick auf Ko-Kreation	112
Kapitel 4: Technische Entwicklung	129
Welche Möglichkeiten bietet die VR-Technologie für die interaktive Gestaltung von Trainingseinheiten?	130

Miras unsanfter Abgang und die Reflexion darüber	143
»Was für eine Emotion können VR-Erlebnisse auslösen?«	146
Kapitel 5: Testung und Evaluation des Prototyps	165
Was wirkt da jetzt wie? – Experimente und Studien zur VR-Szene	166
Ein Flugsimulator für soziale Kompetenzen	167
Die virtuelle Welt als Biotop	184
Kapitel 6: Gender und Diversität	203
Wer oder was ist Mira Horvath?	204
»Das Thema Gender hat sich bis zum Schluss durchgezogen«	208
Miras erster Auftritt: kontrovers	214
Warum soll Mira Horvath einen Migrationshintergrund haben?	219
Nachwort	229
Bibliographie	235