

# Inhalt

---

<b>Einleitung</b> .....	7
Das Virtual Skills Lab als Forschungsprozess .....	7
Zur Struktur des Buches .....	10
Was ist ein Ideen-Lab? .....	13
<b>Kapitel 1: Entstehung des Projekts im Ideen-Lab</b> .....	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
<b>Kapitel 2: Soziale Kompetenzen im Beruf</b> .....	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
<b>Kapitel 3: Ko-Kreation</b> .....	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
<b>Kapitel 4: Technische Entwicklung</b> .....	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
<b>Kapitel 5: Testung und Evaluation des Prototyps</b> .....	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
<b>Kapitel 6: Gender und Diversität</b> .....	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
<b>Nachwort</b> .....	229
<b>Bibliographie</b> .....	235