



Metaverse Training Akademie

Weiterbildung als
Metaverse TrainerIn mit
TÜV Rheinland geprüfter Qualifikation



Gestalte die Trainings der Zukunft - Training im Metaverse

Als Metaverse TrainerIn sind Sie PionierIn, GestalterIn und BotschafterIn neuer digitaler Arbeitswelten. Die Weiterbildung als Metaverse TrainerIn mit TÜV Rheinland geprüfter Qualifikation macht die Absolvierenden zu digitalen Wegbereitern.

Ausgangssituation / Nutzen

Der Einsatz von Virtual Reality im Bereich der Personalentwicklung (Trainings-, Coaching-, oder Lernformaten wie Blended Learning) entwickelt sich permanent weiter.

Nicht erst seit der Beschreibung der Vision eines „Metaverse“ durch das Unternehmen Meta gewinnt Virtual Reality (VR) einen immer höheren Stellenwert. VR ist ein wachsender Markt mit vielfältigen Einsatzszenarien im geschäftlichen Kontext.

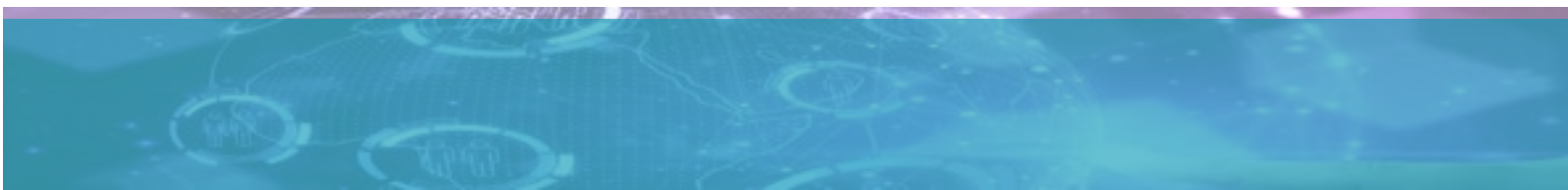
Virtual Reality bietet eine hohe Exklusivität im Businessbereich. Durch Treffen in virtuellen Räumen kann eindrucksvoll der Stand der eigenen digitalen Transformation präsentiert, wirkungsvolle Qualifizierungsformate entwickelt und wertvolle Ressourcen für Präsenzformate eingespart werden.

Um die Einsatzmöglichkeiten zu kennen und Menschen im sicheren Einsatz der Technik zu unterstützen, braucht es entsprechende Qualifizierungsangebote.

In der aktuellen Phase der Entwicklung werden digital affine Personen benötigt, die sich im digitalen Wandel zurechtfinden und ein sogenanntes "digitales Mindset" mitbringen.

Mit der Qualifizierung verschaffen Sie sich einen frühzeitigen Überblick über die Technologie und können entsprechende Einsatzfelder definieren.

- Sie erhalten einen Wissensvorsprung
- Sie erwerben neue Kompetenzen
- Sie steigern Ihren persönlichen Marktwert
- Sie ergänzen Ihr Themenportfolio



Ziele der Qualifizierung

Der Erfolg des Einsatzes von Virtual Reality im Training ist maßgeblich vom didaktischen und pädagogischen Geschick des Trainers / der Trainerin abhängig. Im Unterschied zum reinen Online- oder Präsenzunterricht stehen dem Trainer oder der Trainerin neue Werkzeuge und Medien zur Verfügung, deren Umgang und Einsatz gelernt und geplant sein will.

Nach dem Kurs kennen Sie als Metaverse TrainerIn die vielfältigen Möglichkeiten von Virtual Reality in der Personalentwicklung. Sie lernen sowohl die Technik als auch vorhandene Lösungen kennen und können dieses Medium in Ihre Trainings oder Kurse sicher integrieren. Mit einem großen Überblick über verschiedene Einsatzszenarien sammeln Sie eine umfangreiche Expertise.

Lernziele

Sie lernen die Schlüsselbegriffe und Hintergründe zum Metaverse

Sie lernen den Einsatz der Technik

Sie kennen die Rolle als Metaverse TrainerIn

Sie lernen die Verantwortung bei der Nutzung dieses Mediums kennen (Ethik)

Sie kennen unterschiedliche Plattformen zur Gestaltung Ihrer VR Trainings

Sie verstehen die Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Virtual Reality Präsenz und Onlinetrainings

Sie können Interaktionen in der virtuellen Realität nutzen und echten Mehrwert erzeugen

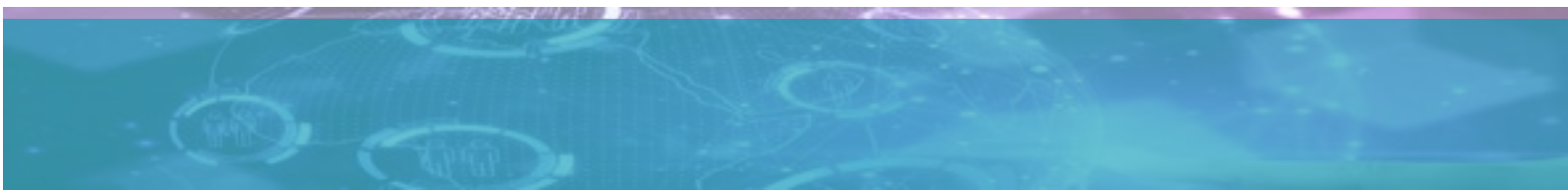
Sie kennen zentrale Herausforderungen und Aufgaben bei der Entwicklung und Gestaltung eines Virtual Reality Trainings

Sie lernen Virtual Reality in bestehende Trainings zu integrieren

Sie wissen wie man Virtual Reality nutzt, um sie als weiteres didaktisches Medium einzusetzen

Sie lernen ein sicheres Onboarding Ihrer Teilnehmenden

Sie erhalten die Gelegenheit, die Gestaltung eines Virtual Reality Trainings unter Expertenbetreuung in der Praxis einzuüben



Zielgruppe

Diese berufsbegleitende, zertifizierte Weiterbildung richtet sich an:

1. **Unternehmen**, welche entsprechende Kompetenzen in ihrem Unternehmen aufbauen möchten, um das Thema Virtual Reality langfristig und nachhaltig als Methode einzuführen.
2. **Personalverantwortliche** in Unternehmen sowie **Leitungen von Weiterbildungsabteilungen**, die in ihrem Verantwortungsbereich das Thema Virtual Reality Training platzieren möchten.
3. **Einzelpersonen, TrainerInnen, WissensvermittlerInnen, Coaches** u.v.m., welche die Möglichkeiten von Virtual Reality Trainings sukzessive in ihre Qualifizierungs-, Trainings- und Beratungsangebote integrieren möchten.
4. **HR-Management** zur Umsetzung der digitalen Transformation

Format

Die Ausbildung als Metaverse TrainerIn findet in Form eines berufsbegleitenden und betreuten Online- und Virtual Reality Seminars statt. Kurze, intensive Unterrichtseinheiten von max. 3 Stunden ermöglichen volle Flexibilität. Durch die komplett remote stattfindende Qualifizierung entfallen Reisezeiten und Übernachtungskosten.

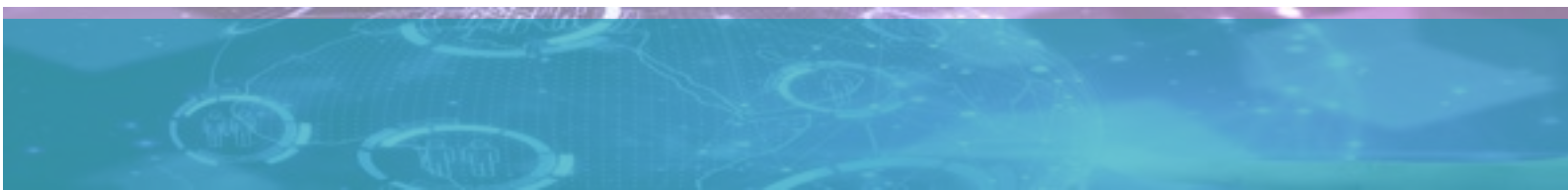
Zur Weiterentwicklung dieses Themenfeldes im Unternehmen kann die Ausbildung auch als Inhouse-Workshop angeboten werden.

Die TÜV Rheinland zertifizierte Qualifizierung ist in mehrere Module, einer schriftlichen Ausarbeitung, abschließenden Präsentation und Theorieprüfung gegliedert. Nähere Informationen finden sich in der Prüfungsordnung.

Zwischen den Modulen gibt es Gelegenheit das Erlernete in der Praxis zu erproben. Hierfür wird während der Ausbildung die Technik kostenfrei zur Verfügung gestellt.

Vor, während und auch nach der Ausbildung steht das Expertennetzwerk von #Think.Start VR jederzeit für persönliche Fragestellungen zur Verfügung.

Die Seminare finden grundsätzlich auf Deutsch statt. Auf Anfrage kann jedoch auch eine Umsetzung in Englisch erfolgen.



Teilnahmevoraussetzung

Es werden keine besonderen Vorkenntnisse benötigt. Technische Kenntnisse, die über allgemeine Computer- und Internetkenntnisse hinausgehen, sind nicht erforderlich.

Technik

Die für die Ausbildung erforderliche VR-Technik wird gestellt. Die Teilnehmenden erhalten für die gesamte Dauer der Ausbildung ein VR Headset der Marke Meta Quest 3 kostenfrei zur Verfügung gestellt.

Datenschutz

Der Kurs ist ein reiner Online- bzw. Virtual Realitykurs und kann an jedem Ort der Welt durchgeführt werden. Es wird ein PC bzw. Laptop oder Mac-Rechner mit Internetanschluss (Bandbreite min. 16Mbit) und vorhandener Konferenzsoftware (MS Teams, Zoom) benötigt.

Ein Austausch persönlicher Daten und deren Speicherung erfolgt für die Abwicklung sowie für den Versand entsprechender Technik. Hinweise finden sich unter: <https://www.thinkstartvr.de/kontakt/datenschutz/>

Die Anmeldung für die Ausbildungssoftware und Hardware erfolgt mit einem Konto von #Think.Start VR. Eine Eingabe von persönlichen Daten der Teilnehmenden ist nicht notwendig und findet somit nicht statt.

Den Teilnehmenden wird zum Start der Ausbildung eine individuelle Mailadresse zur Verfügung gestellt, welche für die gesamte Qualifizierung genutzt wird. Nach dem Ende der Qualifizierung erfolgt eine Löschung der Mailadresse.

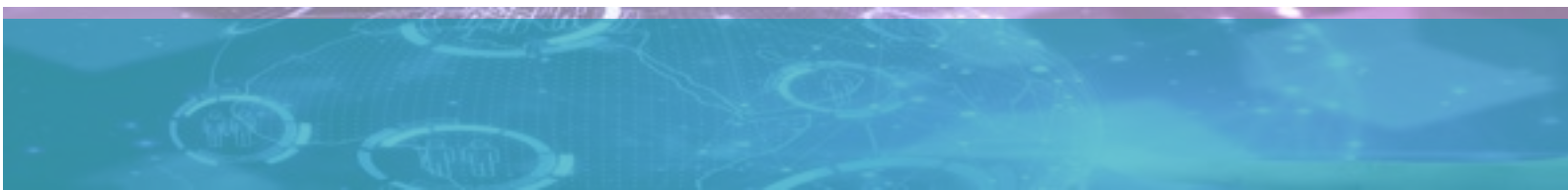
Der Schutz persönlicher Daten ist daher gewährleistet.

Soziales Engagement

Mit der Umsetzung der Weiterbildung haben wir uns zum Ziel gesetzt auch soziale Projekte zu unterstützen. Für jede erfolgreich abgeschlossene Metaverse TrainerIn Qualifizierung erfolgt eine Spende in Höhe von 50,00 Euro an VR4Kids.

<https://www.vr4kids.de/>

vr4kids
Inklusion fördern



Zufriedenheitsgarantie

Sollten Sie nach dem ersten Modul merken, dass die Qualifizierung nichts für Sie ist, erhalten Sie den für die Qualifizierung gezahlten Beitrag erstattet und es werden lediglich 200,00 Euro für die Brillenlogistik in Rechnung gestellt.

Zertifizierung

Der erfolgreiche Abschluss der Qualifizierung wird mit dem Zertifikat als „Metaverse TrainerIn mit TÜV Rheinland geprüfter Qualifikation“ bestätigt.

Der zertifizierten Person wird mit dem Zertifikat ein persönliches Prüfzeichen-Signet erteilt. Mit der Erteilung des Signets erfolgt die Veröffentlichung der Zertifizierung mit persönlicher ID und individuellem Eintrag auf www.certipedia.com.



Zeit

Unser Ziel ist es, einen umfangreichen Überblick über die Einsatzmöglichkeiten im Metaverse zu geben. Dies setzt unter anderem ein flexibles Ausbildungsformat voraus.

Der Unterricht ist in 6 Module eingeteilt. Der zeitliche Umfang je Unterrichtseinheit beträgt 180 Minuten und ist als hybrides (Online/ Virtual Reality) Modul angelegt. Die Zeiten in VR steigen mit jedem Modul, so dass eine leichte Eingewöhnung an die neue Lernumgebung erfolgt.

Nach jedem Modul erhalten die Teilnehmenden eine Transferaufgabe mit einem zeitlichen Aufwand von ca. 60 Minuten.

Für die Erstellung des Trainingskonzeptes und der VR- Präsentation werden ca. 6 Stunden Vorbereitung eingeplant.

Während der Module erfolgt bereits eine Vorbereitung auf die Prüfung. Der zusätzliche Aufwand hierfür ist individuell. Die Dauer der Prüfung beträgt insgesamt 90 Minuten.

Der zeitliche Umfang der Qualifizierung beträgt insgesamt ca. **31 Stunden**.

Weiterbildung als Metaverse TrainerIn

Modul 1 Grundlagen Virtual Reality 180‘

- Grundlagen VR
- Was ist das Metaverse und was nicht?
- Metaverse Schlüsselbegriffe
- Erste Schritte in VR
- Kollaborationslösung RAUM
- Nutzung VR für Entspannung, Stressreduktion und mentale Regeneration
- Entspannungseinheit in Magic Horizon

Modul 2 Die Möglichkeiten von Virtual Reality 180‘

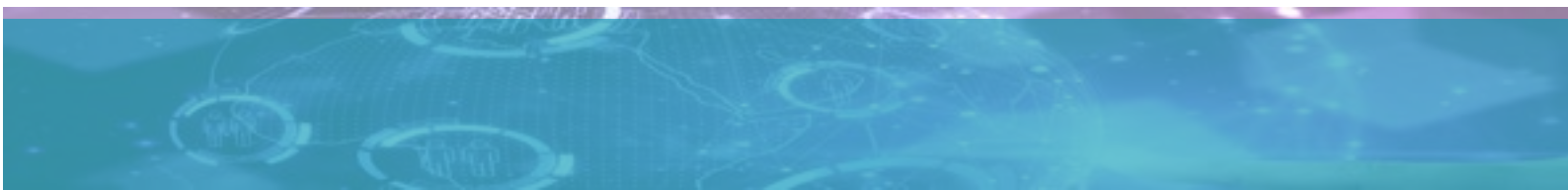
- Geschichte, Entwicklung
- Avatargestaltung
- Best Practice/ Best Practice Navigator
- Interaktionsmöglichkeiten in RAUM
- Standards in Virtual Reality
- Trouble Shooting
- Entspannungseinheit in Magic Horizons

Modul 3 Virtual Reality Trainingsvorbereitung 180‘

- Training im Metaverse
- Bedeutung von Kollaboration in der virtuellen Realität
- Rolle als Metaverse TrainerIn
- Facilitation in VR
- Präsentationen in Virtual Reality
- 3D Objekte für Trainings erstellen
- Prinzipien der Gestaltung von VR Szenarien
- Entspannungseinheit in Magic Horizons

Modul 4 Virtual Reality als Business 180‘

- Einsatz von Virtual Reality im Unternehmen
- Vergleich der Hardware und Softwarelösungen
- Fehler in VR Projekten
- Netzwerkpartner
- Businessplan
- Studien in Virtual Reality
- Datenschutz
- Entspannungseinheit in Magic Horizons



Modul 5 Mit Virtual Reality Lehren und Lernen 180‘

- Herausforderung Lernmotivation
- Mediendidaktik
- Didaktisches Dreieck
- Einsatz von VR als Blended Learning
- Unterschiedliche Lernszenarien
- Lernzieltaxonomie nach Bloom
- Gestaltung von „gehirngerechten“ Szenarien
- Psychologische Aspekte beim Einsatz von VR
- Entspannungseinheit in Magic Horizons

Modul 6 Von der Idee zur Realisierung 180‘

- Entwicklung einer eigenen Idee für ein VR Training
- Planung/ Vorbereitung/ Zieldefinition/ Zielgruppenanalyse
- Vorbereitung einer eigenen Trainingseinheit
- Übungsdemonstration einer eigenen Trainingseinheit
- Vorbereitung zur Zertifizierung
- Entspannungseinheit in Magic Horizons

Prüfung 90‘

Die Prüfung besteht aus insgesamt 3 Teilen:

- Teil 1: Onlineprüfung mit insgesamt 30 Multiple-Choice Prüfungsaufgaben
- Teil 2: Erstellung eines Trainingskonzeptes
- Teil 3: Praxispart Online und Live-VR- Trainingssequenz in RAUM
- [Prüfungsordnung](#)

Partner der Ausbildung



<https://magic-horizons.com/de/mitarbeiter-vr-stressreduktion/>



<https://www.raum.app/>

Preis

Sie haben die Wahl zwischen 3 verschiedenen Optionen. Unter bestimmten Voraussetzungen und für bestimmte Personengruppen ist die Weiterbildung förderungsfähig. Sprechen Sie uns an.

Angebot ohne Prüfung und Zertifizierung

- Leihbrille Metaquest 3 für die gesamte Dauer der Weiterbildung
- Brillenlogistik
- Buch „Das Metaverse: Und wie es alles revolutionieren wird“
- Lizenzkosten der unterschiedlichen Softwarelösungen
- Zugang zur exklusiven „Metaverse TrainerIn“ LinkedIn Community
- Zugang zum exklusiven Partnernetzwerk



€ 2600,- zzgl. MwSt

Angebot inkl. Zertifizierung

- Leihbrille Metaquest 3 für die gesamte Dauer der Weiterbildung
- Brillenlogistik
- Buch „Das Metaverse: Und wie es alles revolutionieren wird“
- Lizenzkosten der unterschiedlichen Softwarelösungen
- Zugang zur exklusiven „Metaverse TrainerIn“ LinkedIn Community
- Zugang zum exklusiven Partnernetzwerk
- Kosten der Prüfung
- Persönliches Prüfzeichensignet und Listung auf [Certipedia](#)

€ 2900,- zzgl. MwSt

Angebot inkl. Zertifizierung und Brillenkauf

- Kauf der Metaquest 3 (vorinstalliert mit erforderlicher Software)
- Brillenlogistik
- Buch „Das Metaverse: Und wie es alles revolutionieren wird“
- Lizenzkosten der unterschiedlichen Softwarelösungen*
- Zugang zur exklusiven „Metaverse TrainerIn“ LinkedIn Community
- Zugang zum exklusiven Partnernetzwerk
- Kosten der Prüfung
- Persönliches Prüfzeichensignet und Listung auf [Certipedia](#)



€ 3500,- zzgl. MwSt

*Für die Dauer der Weiterbildung

Termine 2024

Die Termine finden jeweils von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr online statt. Sollte eine Teilnahme an einzelnen Terminen nicht möglich sein, finden wir eine Lösung.

Weiterbildungsserie 2024

16.01./ 19.01./23.01./26.01./30.01./02.02.

Prüfungstermin 22.02.2024

Partnernetzwerk



TÜV Rheinland

TÜV Rheinland steht für Qualität, Sicherheit und Neutralität. Der weltweit anerkannte Prüfdienstleister mit 20.000 Mitarbeiter in 65 Ländern bietet Ihnen branchenübergreifende Kompetenzen als Zertifizierer.

Die Zertifizierung wird bei PersCert TÜV registriert und ist 10 Jahre lang nachweisbar. Zusätzlich erhalten Sie ein individuelles Prüfzeichensignet in Verbindung mit einem Eintrag auf „Certipedia“, welches sie werblich nutzen können.



#Think.Start VR

Ein umfangreiches Netzwerk und jahrelange Erfahrung der beiden Gründer bilden die Basis für eine erfolgreiche und nachhaltige Qualifizierung. Mit der Erfahrung aus über 800 Qualifizierungen im Bereich Virtual Reality in unterschiedlichen Firmen und mit unterschiedlichen Lösungen, profitieren die Teilnehmenden von einer umfangreichen Expertise.



Michael Stock

CEO #Think.Start VR

Virtual Reality Trainer
Systemischer Berater
Design Thinking Coach
Personalentwickler
Scrum Master
Erlebnispädagoge
Moderator

Sebastian Müller- Neff

CEO #Think.Start VR
Virtual Reality Trainer
Systemischer Berater
Design Thinking Coach
Top Management
Projektleiter
Onlinetrainer



Unsere Vision

**Eine
intensive und nachhaltige
Lernerfahrung
an jedem Ort der Welt.**

#THINK.START

