

ELISE – ein interaktives, emotionssensitives Lernsystem für Geschäftsprozesse als Serious Game

Das Forschungsprojekt ELISE thematisiert interaktive und emotionssensitive Lernsysteme zur Entwicklung von Kompetenzen im Geschäftsprozessmanagement. Als Serious Game gestaltet durchlaufen Lernende mit ELISE spielerisch dreidimensionale und multimedial visualisierte Geschäftsprozesse.

Geschäftsprozesse stellen das zentrale Verbindungsglied zwischen der Digitalisierung und der betrieblichen Wertschöpfung dar. Entsprechend umfangreich und divers ist der Bildungsbedarf in diesem technologieintensiven Wissensbereich. ELISE ist bereits erfahrbar als eine virtuelle Postfiliale, in die man mit einer VR-Brille eintreten kann. Dank des Hand- und Fingertrackings können Nutzende direkt mit der Welt interagieren – das entsprechende Prozessmodell wird mittels „ARIS Architect“ gesteuert. Final wird auch der Gefühlszustand des Nutzenden mit Hilfe von physiologischen Sensoren gemessen. Die Software AG ist verantwortlich für das Fachkonzept und die mediale Umsetzung; die Universität Siegen verantwortet die Entwicklung der Hardware-Komponenten zur Emotions- und Gestenerkennung, die Softwareentwicklung zur Mustererkennung, die Evaluation und ELSI. Die Limbic Enter-

tainment GmbH ist mit der Entwicklung der VR-Applikationen betraut.

„Lebenslanges Lernen wird unterstützt durch virtuelle Realität, um die Lerninhalte für jeden Lernenden individuell zugänglich zu machen. Das Projekt ELISE möchte die Defizite des klassischen Lernens beheben und auf spielerische Art die Fähigkeits- und Wissensvermittlung ermöglichen.“

Anna Schwarze , Uni Siegen



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung