

CDO-VR

Output 3.1

Vergleichsbericht über die durchgeführten Workshops für Arbeitslose bzw. Arbeitssuchende in Österreich und Slowenien

1. Einleitung

Im Rahmen des Projekts CDO-VR (Interreg Slowenien–Österreich) wurden im Jahr 2025/2026 kreative Workshops mithilfe von Virtual Reality (VR) für arbeitslose Personen bzw. Arbeitssuchende in Österreich (Bundesland Steiermark) und Slowenien (überwiegend Region Podravje) durchgeführt.

Die Workshops verfolgten folgende Projektziele:

- die Aufrechterhaltung und Ausweitung des Einsatzes von VR als innovatives Instrument für die Berufsorientierung und die Präsentation von Mangelberufen,
- die Steigerung der Bekanntheit und Attraktivität von Mangelberufen bei Jugendlichen, arbeitslosen Personen und anderen Zielgruppen,
- die Förderung fundierter Entscheidungen über den Bildungs- und Berufsweg,
- die Förderung einer nachhaltigen grenzüberschreitenden Zusammenarbeit bei der Entwicklung und Anwendung innovativer Ansätze für die Bildungs- und Berufsorientierung.

In beiden Ländern lernten die Teilnehmenden mithilfe der VR-Anwendung sechs Mangelberufe kennen:

- Koch/Köchin (kuhar/kuharica),
- Pflegeassistent/Pflegeassistentin (bolničar-negovalec/bolničarka-negovalka),
- Elektrotechnikerin/Elektrotechniker für Elektro- und Gebäudetechnik (električar/-ka),
- Metalltechnikerin/Metalltechniker mit Schwerpunkt Schweißtechnik (oblikovalec/oblikovalka kovin z varjenjem),
- Hochbauerin/Hochbauer (zidar/-ka),
- Informationstechnologin/Informationstechnologe mit Schwerpunkt Systemtechnik (sistemski/-a administrator/-ka).

2. Überblick über die durchgeführten Workshops

Indikator	Österreich (Steiermark)	Slowenien (Region Podravje)	Gesamt
Durchführungszeitraum	Oktober 2025 – März 2026	August 2025 – März 2026	August 2025 – März 2026
Anzahl der durchgeführten Workshops/Veranstaltungen	5	22	27

CDO-VR

Anzahl der einbezogenen Personen	59	100	159
Anzahl der Männer	36	43	79
Anzahl der Frauen	23	57	80
Durchschnittliche Bewertung des Workshops (1–5)	4,4	4,4	4,4
Durchführende Institutionen	Steirisches Jugendcollege; A Fit Südoststeiermark	Zavod RS za zaposlovanje, OS Ptuj (PipeTech, LU Ormož, PUMO+, SA+)	–
Durchführungsform	Gruppenworkshops	Einzeltermine, Kleingruppen (bis zu 5 Personen), größere Gruppen	–

3. Beschreibung der Durchführung nach Ländern

Österreich (Steiermark)

Zwischen Oktober 2025 und März 2026 lernten junge Arbeitssuchende in Maßnahmen der aktiven Arbeitsmarktpolitik in der Steiermark mithilfe der VR-Anwendung Mangelberufe kennen. Es wurden 5 Workshops in zwei Institutionen durchgeführt: Steirisches Jugendcollege (4 Workshops) und A Fit Südoststeiermark (1 Workshop). Insgesamt nahmen 59 Personen teil (36 Männer und 23 Frauen). Die Workshops umfassten eine einleitende Aktivierung mit Plakaten, eine Einführung in die VR-Brillen, Berufsquizze, das individuelle Ausprobieren der VR-Anwendung sowie eine Evaluation. Mithilfe von QR-Codes erhielten die Teilnehmenden Zugang zu Informationen über die Berufe im AMS-Berufsinformationssystem.

Slowenien (Region Podravje)

Zwischen August 2025 und März 2026 wurden beim Zavod RS za zaposlovanje, Območna služba Ptuj, 22 Veranstaltungen für arbeitslose Personen durchgeführt (einschließlich der Vorpilotierung). Insgesamt nahmen 100 Personen teil (43 Männer und 57 Frauen). Die Workshops wurden in drei Formaten durchgeführt: individuell (3 langzeitarbeitslose Personen), in Kleingruppen mit bis zu 6 Personen (49 Personen; strukturierte vierstündige Workshops mit einem Leitfaden zur Karriereentwicklung) und in größeren Gruppen (48 Personen aus Ptuj, Ormož und Maribor; Durchführung in Stationen). Die VR-Tools wurden in ein umfassenderes Programm zur Berufsorientierung integriert, welches auch den Einsatz digitaler Tools, Teamarbeit und die Reflexion der eigenen Kompetenzen umfasste.

4. Vergleichende Analyse der wichtigsten Erkenntnisse

Zufriedenheit der Teilnehmenden

In beiden Ländern bewerteten die Teilnehmenden die Workshops sehr positiv. Die durchschnittliche Zufriedenheitsbewertung war in beiden Fällen gleich und lag bei 4,4 von 5 Punkten. In Österreich war der Beruf Koch/Köchin am beliebtesten (33,3 %), gefolgt von Pflegeassistent/Pflegeassistentin (19 %) sowie Elektrotechnikerin/Elektrotechniker für Elektro- und Gebäudetechnik und Metalltechnikerin/Metalltechniker mit Schwerpunkt Schweißtechnik (je 14,3 %). In Slowenien stießen die Berufe Koch/Köchin (23 offene Auswahlmöglichkeiten), Informationstechnologin/Informationstechnologe

CDO-VR

mit Schwerpunkt Systemtechnik (18), Elektrotechnikerin/Elektrotechniker für Elektro- und Gebäudetechnik (10) und Pflegeassistent/Pflegeassistentin (9) auf das größte Interesse.

Motivierende Wirkung von VR

In beiden Ländern wurde der Einsatz von VR-Brillen als wesentlicher Motivationsfaktor wahrgenommen. In Österreich ermöglichte das VR-Erlebnis einen niederschweligen und motivierenden Zugang zu bislang unbekannten Berufsfeldern. In Slowenien zeigten die Umfragedaten, dass 54 der befragten Teilnehmenden den Einsatz der VR-Brillen als besonders beeindruckendes Element auswählten; die Mehrheit kam dabei zum ersten Mal mit VR in Kontakt.

Erwerb neuen Wissens

In Slowenien gaben die Teilnehmenden an, die meisten neuen Kenntnisse im Bereich der für die Ausübung der Berufe erforderlichen Kompetenzen (35 Antworten) sowie über Mangelberufe (27 Antworten) erworben zu haben. In Österreich lag der Schwerpunkt nach dem VR-Erlebnis auf dem Verständnis dafür, warum Mangelberufe gesellschaftlich relevant sind, und welche beruflichen Möglichkeiten sie bieten.

Verbesserungsvorschläge

In beiden Ländern schlugen die Teilnehmenden vor, das Spektrum der vorgestellten Berufe zu erweitern. In Slowenien wurde zudem der Bedarf betont, die Inhalte an unterschiedliche Zielgruppen (z.B. Frauen mit kleinen Kindern) anzupassen. Außerdem wurde darauf hingewiesen, dass die Nutzung von VR-Brillen bei Personen mit Höhenangst anfänglich Unbehagen auslösen kann. In Österreich trugen die Rückmeldungen zur Weiterentwicklung der VR-Anwendungen bei.

5. Erreichung der Projektziele

Das Projektziel bestand darin, Workshops für insgesamt 100 arbeitslose Personen in Österreich und Slowenien durchzuführen. Mit 59 Teilnehmenden in Österreich und 100 Teilnehmenden in Slowenien wurden insgesamt 159 Personen erreicht. Damit wurde das Ziel um 59 % übertroffen.

Ziel	Erreicht	Umsetzungsgrad
100 arbeitslose Personen (gesamt AT + SI)	159 Personen (59 AT + 100 SI)	159 %

Die Workshops erfüllten erfolgreich alle vier Projektziele:

- VR erwies sich in beiden Ländern als innovatives und wirksames Instrument für die Berufsorientierung und die Präsentation von Mangelberufen.
- Die Bekanntheit und Attraktivität der Mangelberufe wurden gesteigert – die Teilnehmenden erhielten konkrete Informationen über Berufe, berufliche Kompetenzen und berufliche Möglichkeiten.
- Die Teilnehmenden konnten auf Grundlage praktischer VR-Erfahrungen und des Zugangs zu Berufsinformationen fundierte Entscheidungen über ihren Bildungs- und Berufsweg treffen.

CDO-VR

- Die grenzüberschreitende Zusammenarbeit wurde durch die abgestimmte Durchführung der Workshops in beiden Ländern, die Nutzung einer gemeinsamen VR-Anwendung und den Erfahrungsaustausch gestärkt.

6. Schlussfolgerung

Die Workshops mithilfe von Virtual Reality für Arbeitslosen/Arbeitssuchende wurden in beiden Ländern erfolgreich durchgeführt und übertrafen das gesetzte Ziel. Die hohe durchschnittliche Bewertung (4,4/5) in beiden Ländern bestätigt, dass das VR-Tool eine wirksame Möglichkeit darstellt, die Motivation und Einbindung arbeitsloser Personen in Aktivitäten der Berufsorientierung zu erhöhen. Die Ergebnisse zeigen, dass der innovative Ansatz mit VR nicht nur Interesse an Mangelberufen weckt, sondern auch zu fundierten Entscheidungen über den Berufsweg beiträgt und die grenzüberschreitende Zusammenarbeit zwischen Slowenien und Österreich im Bereich der Berufsorientierung stärkt.

Im Anschluss folgen Anlage 1 und Anlage 2, zwei ausführlichere Berichte über die durchgeführten kreativen Workshops in Österreich und Slowenien.

CDO-VR

ANLAGE 1

Bericht über die durchgeführten Workshops für Arbeitslose mithilfe von Virtual Reality in Slowenien**EINLEITUNG**

Die Durchführung der Workshops für Arbeitslose wurde vorab den Beraterinnen am Zavod RS za zaposlovanje (Arbeitsamt der Republik Slowenien), Regionaldienststelle Ptuj, vorgestellt. Folgendes wurde definiert:

- die Zielgruppe der Arbeitslosen für die Einbindung in die Workshops mithilfe von Virtual Reality (VR),
- die Vorteile der Einbindung von Arbeitslosen in Workshops mithilfe von Virtual Reality und der Nutzung von VR-Brillen,
- die Dauer und
- die Art der Workshop-Durchführung sowie das Lehrmaterial (Handbuch *Karriereentwicklung mit VR, Handbuch zur Karriereentwicklung*).

Die Zielgruppe umfasste neben jüngeren Personen und Personen mit niedrigem Qualifikationsniveau auch solche, die in der Vergangenheit im Bereich der Mangelberufe gearbeitet hatten, langzeitarbeitslose Personen sowie Personen, die ihren Beruf wechseln möchten.

DURCHFÜHRUNG DER WORKSHOPS

Die Workshops mithilfe von VR wurden auf folgende Weise durchgeführt:

- individuell,
- Gruppen bis zu 6 Personen und mit einem Trainer und
- Gruppen mit mehr als 7 Personen und mit mehreren Trainern.

Während die Workshops ein gemeinsames Element haben - das Kennenlernen von Mangelberufen mithilfe der VR-Applikation - unterscheidet sich die Durchführung der einzelnen Workshops aufgrund der Anpassung an die Spezifik der jeweiligen Zielgruppe.

In die individuelle Betreuung mithilfe von VR wurden drei langzeitarbeitslose Personen zu Motivationszwecken einbezogen; die Sitzungen fanden in mehreren Treffen statt.

In die Gruppen bis zu 6 Personen wurden 49 Personen einbezogen. Der Workshop war strukturiert (Einleitung, Hauptteil, Abschluss), dauerte 4 Unterrichtseinheiten, die VR-Brillen waren in den Workshop integriert und stellten nicht das zentrale Werkzeug für die Arbeit mit arbeitslosen Personen dar. Die Teilnehmenden erhielten ein Handbuch zur

CDO-VR

Karriereentwicklung. In diesem Workshop lernten die arbeitslosen Personen mithilfe der VR-Applikation 6 Berufe kennen:

- Elektrotechnikerin / Elektrotechniker für Elektro- und Gebäudetechnik,
- Hochbauerin / Hochbauer
- Informationstechnologin / Informationstechnologe mit Schwerpunkt Systemtechnik
- Koch / Köchin,
- Metalltechnikerin / Metalltechniker mit Schwerpunkt Schweißtechnik
- Pflegeassistent / Pflegeassistentin

In die Workshops mit größeren Gruppen wurden 48 Personen aus Ptuj, Ormož und Maribor einbezogen. Der Workshop fand in Form von Stationen statt, wobei mehrere Moderatorinnen und Moderatoren an der Durchführung beteiligt waren. Der Workshop war kürzer, die Teilnehmenden führten nur bestimmte Übungen aus dem Handbuch zur Karriereentwicklung mit VR durch.

Die Workshops für Arbeitslose waren sehr interaktiv und förderten Teamarbeit, das Kennenlernen von Berufen, die Reflexion über eigene Interessen, Wünsche, eigene Kompetenzen und die für die Ausübung der einzelnen Berufe erforderlichen Kompetenzen, Arbeitsaufgaben der ausgewählten Berufe, Arbeitsbedingungen usw. Die durchschnittliche Bewertung des durchgeführten Workshops betrug 4,4 von 5 (auf einer fünfstufigen Skala, 1 - gefällt mir gar nicht, 5 - gefällt mir sehr gut).

ARBEITSLOSEN IN VR-WORKSHOPS UND BEWERTUNG DER ERFAHRUNG (Frage 8)

	Datum	Veranstaltung	Anzahl der Teilnehmenden	Anzahl Männer	Anzahl Frauen	Berufe mit VR – Durchschnittsbewertung
1.	Aug-Sept 25	Vorpilotierung	2	2	0	
2.	3.10.2025	Karriereentwicklung mit VR (PipeTech)	7	4	3	4,7
3.	8.10.2025	Karriereentwicklung mit VR (LU Ormož)	12	4	8	4,5
4.	13.10.2025	Karriereentwicklung mit VR	3	3	0	4,3
5.	20.10.2025	Karriereentwicklung mit VR	1	1	0	5
6.	27.10.2025	Karriereentwicklung mit VR	4	2	2	4
7.	4.11.2025	Karriereentwicklung mit VR	5	1	4	4
8.	11.11.2025	Karriereentwicklung mit VR	3	2	1	4,7
9.	17.11.2025	Karriereentwicklung mit VR	3	2	1	5
10.	24.11.2025	Karriereentwicklung mit VR	3	0	3	4
11.	1.12.2025	Karriereentwicklung mit VR	3	1	2	3
12.	8.12.2025	Karriereentwicklung mit VR	3	1	2	5
13.	11.12.2025	Karriereentwicklung mit VR	3	1	2	4,3
14.	10.12.2025	Karriereentwicklung mit VR (PUMO+)	18	6	12	4,7

CDO-VR

15.	26.01.2026	Karriereentwicklung mit VR SA+	12	3	9	
16.	9.02.2026	Karriereentwicklung mit VR	2	1	1	5
17.	16.02.2026	Karriereentwicklung mit VR	2	0	2	
18.	23.02.2026	Karriereentwicklung mit VR	3	1	2	4
19.	2.03.2026	Karriereentwicklung mit VR	4	4	0	4,3
20.	9.03.2026	Karriereentwicklung mit VR	3	1	2	4,3
21.	11.3.2026	individuell	1	1	0	
22.	30.03.2026	Karriereentwicklung mit VR	3	2	1	4
		GESAMT	100	43	57	4,4

Der nachfolgende Bericht gibt eine Evaluierung der durchgeführten Workshops mit Einsatz von Virtual Reality (VR) wieder, die mit arbeitslosen Personen am ZRSZ, Regionaldienststelle Ptuj, im Zeitraum von August 2025 bis Ende März 2026, durchgeführt wurden.

INTERPRETATION DER ERGEBNISSE

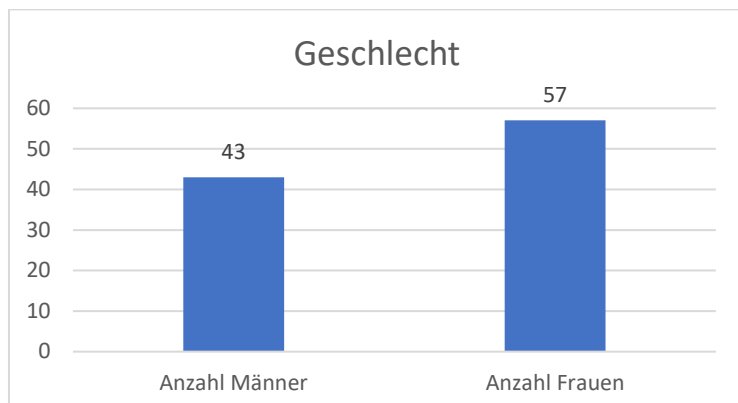
Die Analyse basiert auf empirischen Daten, die durch strukturierte Umfragen, Beobachtungen und Beratungstätigkeit gesammelt wurden. In die Analyse sind 100 Teilnehmende einbezogen, wobei bei den Geschlechtsdaten 100 Personen, im Beratungsprozess 97 Personen und bei der Zufriedenheitsmessung mit dem Workshop 65 Personen berücksichtigt wurden. Die Anzahl der erhobenen Daten unterscheidet sich aufgrund der verschiedenen Durchführungsarten der Workshops.

Der Schwerpunkt des Berichts liegt auf:

- **der Bewertung der Nützlichkeit der Inhalte und deren Auswirkungen auf die Berufsorientierung** (ob die Teilnehmer neue Erkenntnisse über Mangelberufe gewonnen haben und ob der Workshop zum Nachdenken über neue Beschäftigungsmöglichkeiten oder eine Umschulung angeregt hat),
- **Bewertung der Akzeptanz des VR-Tools** (ob das VR-Tool ein geeignetes Mittel ist, um das Interesse an Mangelberufen zu wecken, ob es motivierend wirkt und zur aktiven Teilnahme anregt),
- **Bewertung der Benutzererfahrung** (ob der Workshop den Teilnehmern tatsächlich dabei geholfen hat, über Beschäftigungsmöglichkeiten nachzudenken).

In die Pilotierung wurden 43 Männer und 57 Frauen einbezogen.

CDO-VR

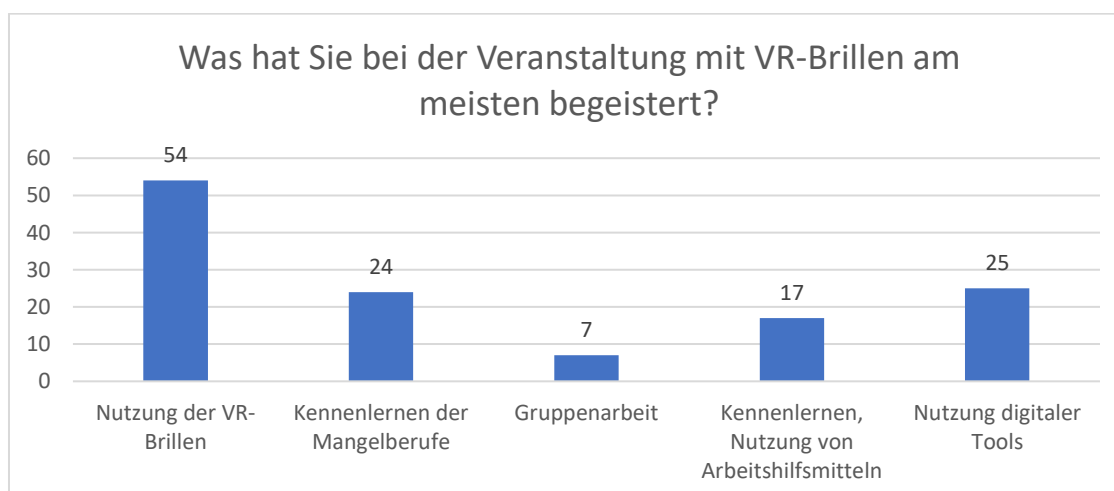


ZUFRIEDENHEIT MIT DER DURCHFÜHRUNG DES WORKSHOPS MIT VR

Bei der Beobachtung der Teilnehmenden war es möglich, den motivationalen Aspekt des VR-Tools auf Grundlage ihres Verhaltens und ihrer Reaktionen während und nach der Nutzung zu bewerten. Als Motivationsindikatoren wurden der Grad der Beteiligung an den Aktivitäten, die Bereitschaft zur Verwendung der VR-Applikation mit VR-Brillen, die Ausdauer beim Lösen von Aufgaben in der virtuellen Realität und positive Reaktionen berücksichtigt.

Zu diesem Zweck war die Arbeit mithilfe von VR im Workshop die erste Aktivität, gefolgt von weiteren Aktivitäten, bei denen die Teilnehmenden aktiv mitwirkten und vor allem positiv eingestellt waren.

Auf Grundlage dieser Beobachtungen kann geschlussfolgert werden, dass das VR-Tool motivierend wirkte und sich positiv auf das Engagement der Teilnehmenden im Lernprozess auswirkte.



CDO-VR

Die Auswertung der Umfrageergebnisse zeigt, dass die Teilnehmer am meisten von der Nutzung von VR-Brillen (Frage 3) begeistert waren, wobei zu betonen ist, dass dies für die meisten Teilnehmer die erste Erfahrung mit VR-Brillen war.

54 Teilnehmer nannten die Nutzung von VR-Brillen als den interessantesten Teil des Workshops. An zweiter Stelle stand die Nutzung digitaler Hilfsmittel (Computer, Smartphone), die von 25 Teilnehmern gewählt wurde, gefolgt vom Kennenlernen von Mangelberufen (24).

Mit diesem Ergebnis lässt sich bestätigen, dass der Einsatz von VR-Brillen wesentlich zu einer positiven Benutzererfahrung und einem hohen Interesse an den Inhalten des Workshops beigetragen hat. Die hohe Begeisterung für das Kennenlernen von Mangelberufen mithilfe von VR-Brillen zeigt, dass:

- der Einsatz von virtueller Realität ein wirksames Mittel ist, um die Motivation und das Engagement arbeitsloser Erwachsener bei Aktivitäten zur Berufsorientierung zu steigern,
- eine positive Nutzererfahrung zu einer größeren Bereitschaft zur Teilnahme beiträgt und das Interesse an Inhalten weckt, die die Teilnehmer in klassischen Präsentationsformen möglicherweise nicht als attraktiv empfunden hätten.

Die Analyse der Ergebnisse deutet also darauf hin, dass die interaktiven und technologisch unterstützten Elemente des Workshops ein wichtiger Faktor für das Engagement sind; dies lässt sich auch anhand der Beobachtungen der Teilnehmer während des Workshops selbst bestätigen.

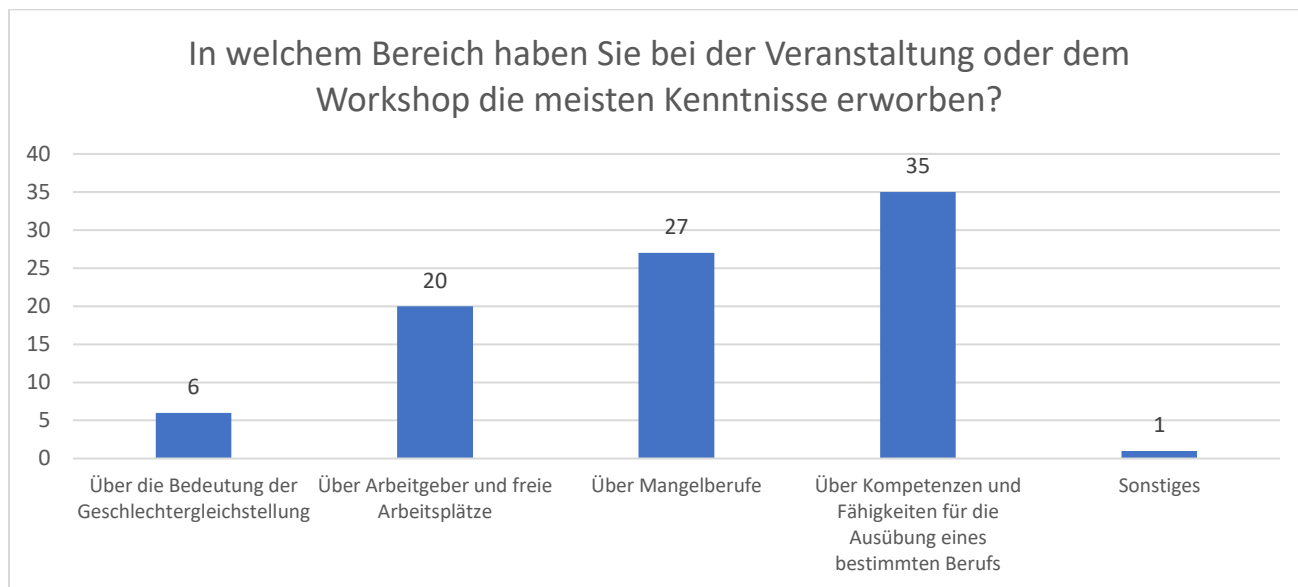
Gleichzeitig zeigt die relativ hohe Anzahl an Antworten zum Thema „Berufe mit Fachkräftemangel“, dass neben der Technologie auch der inhaltliche Wert des Workshops anerkannt wurde. Aus diesen Ergebnissen lässt sich ableiten, dass der Einsatz von Virtual Reality die Einbindung der Teilnehmer in den Prozess der Berufsorientierung wirksam unterstützt und zu einem größeren Interesse am Kennenlernen von Mangelberufen beigetragen hat.

ERWERB NEUER KENNTNISSE/INFORMATIONEN

Unter dem Aspekt des Erwerbs neuer Kenntnisse (Q7) haben die Teilnehmenden jene Kenntnisse identifiziert, die sie im größten Umfang im Workshop mit VR-Brillen erworben haben. Die Ergebnisse sind in folgende Bereiche unterteilt (die Workshop-Teilnehmenden konnten mehrere Antworten ankreuzen):

- Bedeutung der Geschlechtergleichstellung,
- Arbeitgeber und freie Arbeitsplätze,
- Mangelberufe,
- Kompetenzen und Fähigkeiten für die Ausübung eines bestimmten Berufs,
- Sonstiges.

CDO-VR

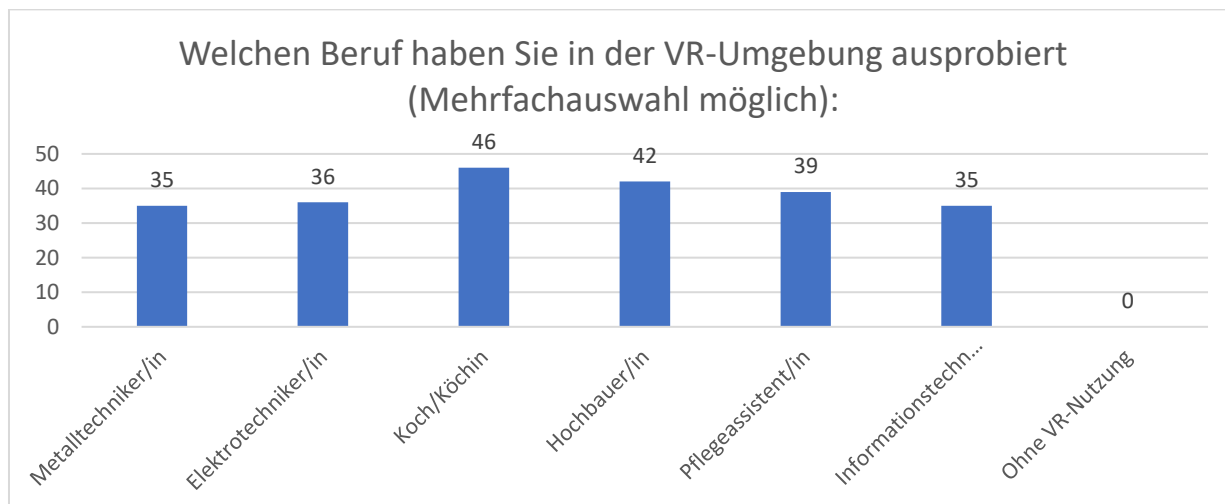


Die Analyse der Ergebnisse zeigt, dass die meisten Kenntnisse im Bereich der Kompetenzen bzw. Fähigkeiten für die Ausübung eines bestimmten Berufs sowie über Mangelberufe erworben wurden. Daraus lässt sich schließen, dass sich das VR-Tool in diesen beiden inhaltlichen Bereichen als am wirksamsten erwiesen hat.

Der CDO-VR-Workshop diente dem Kennenlernen von Mangelberufen aus den folgenden sechs Bereichen:

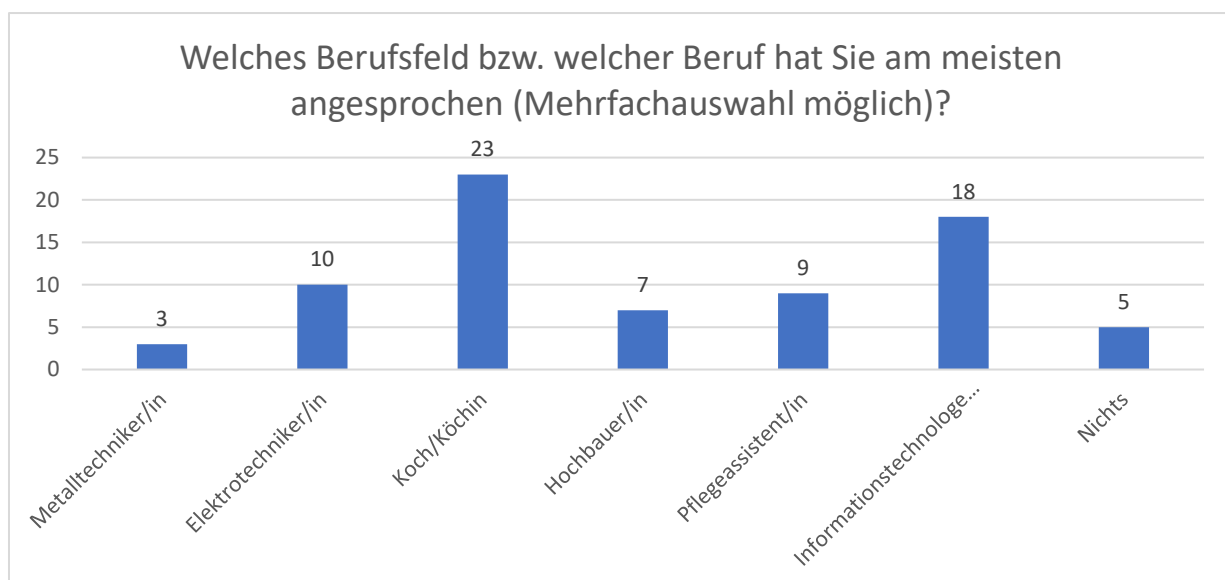
- Elektroindustrie (Elektrotechnikerin / Elektrotechniker für Elektro- und Gebäudetechnik),
- Bauwesen (Hochbauerin / Hochbauer),
- Informationstechnologie (Informationstechnologin / Informationstechnologe mit Schwerpunkt Systemtechnik),
- Gastronomie (Koch / Köchin),
- Metallurgie (Metalltechnikerin / Metalltechniker mit Schwerpunkt Schweißtechnik),
- Pflege (Pflegeassistent / Pflegeassistentin).

CDO-VR



Da der Workshop für Arbeitslose mit dem Ziel konzipiert wurde, über Mangelberufe zu informieren und diese kennenzulernen, wurde den Teilnehmern die Möglichkeit geboten, mithilfe von VR-Brillen so viele Mangelberufe wie möglich kennenzulernen. Aus diesem Grund sind die Antworten beim Kennenlernen der Mangelberufe mit VR-Brillen für jeden Beruf relativ ausgeglichen.

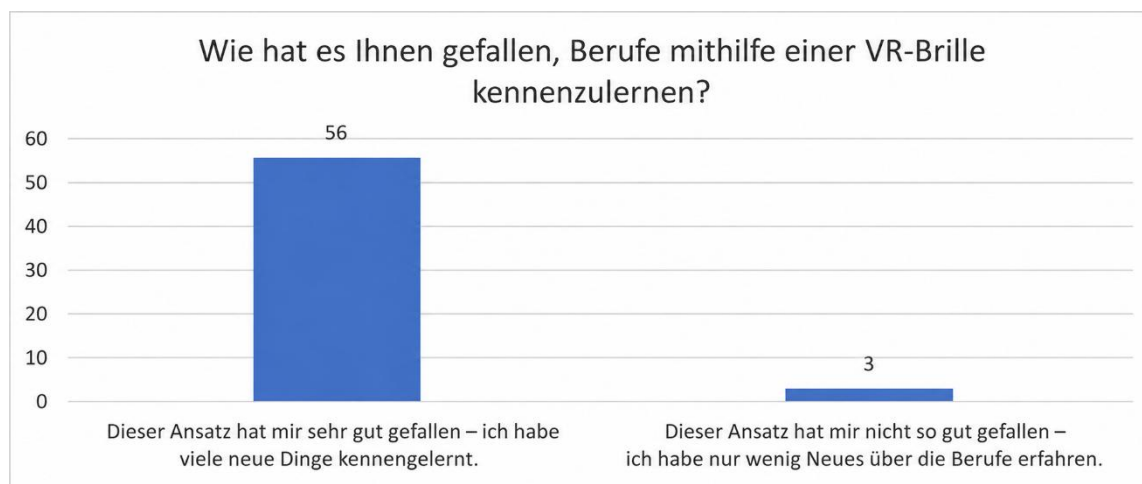
Für unsere Analyse ist die folgende Frage (Q6) von größerer Bedeutung, nämlich welcher Berufsbereich bzw. welcher Beruf die Teilnehmer am meisten begeistert hat.



Die Analyse zeigt, dass die Berufe „Koch/Köchin“ und „Systemadministrator/Systemadministratorin“ – also die Bereiche Gastronomie und Informationstechnologie – als die interessantesten Berufe identifiziert wurden. Da wir uns bei dieser Frage nicht auf die Nutzung von VR-Brillen beziehen, lässt sich aus den Antworten ableiten, dass das allgemeine Interesse an einer Beschäftigung im Gastgewerbe und in der IT sehr hoch ist.

CDO-VR

Bei Frage Q7 haben wir bei den Workshop-Teilnehmern abgefragt, wie sie das Kennenlernen von Berufen mit VR-Brillen bewerten würden. Die Teilnehmer bestätigten mit ihren Antworten, dass sie nicht nur die Arbeit mit VR-Brillen als interessant empfanden, sondern dass sie durch das Kennenlernen der Berufe mit VR-Brillen einen guten Eindruck davon gewonnen haben, wie die Arbeit in dieser Branche abläuft. Damit haben wir den wahrgenommenen Nutzen von VR-Brillen für das Verständnis des Berufs bei den Nutzern nachgewiesen.



Die Ergebnisse zeigen, dass die Teilnehmer den Einsatz der VR-Technologie als wirksame Unterstützung bei der Vermittlung von Berufen mit Fachkräftemangel erkannt haben. Die virtuelle Realität ermöglichte ihnen einen anschaulicheren Einblick in Arbeitsabläufe und Aufgaben, was dazu beitrug, die Merkmale der einzelnen Berufe leichter zu vermitteln.

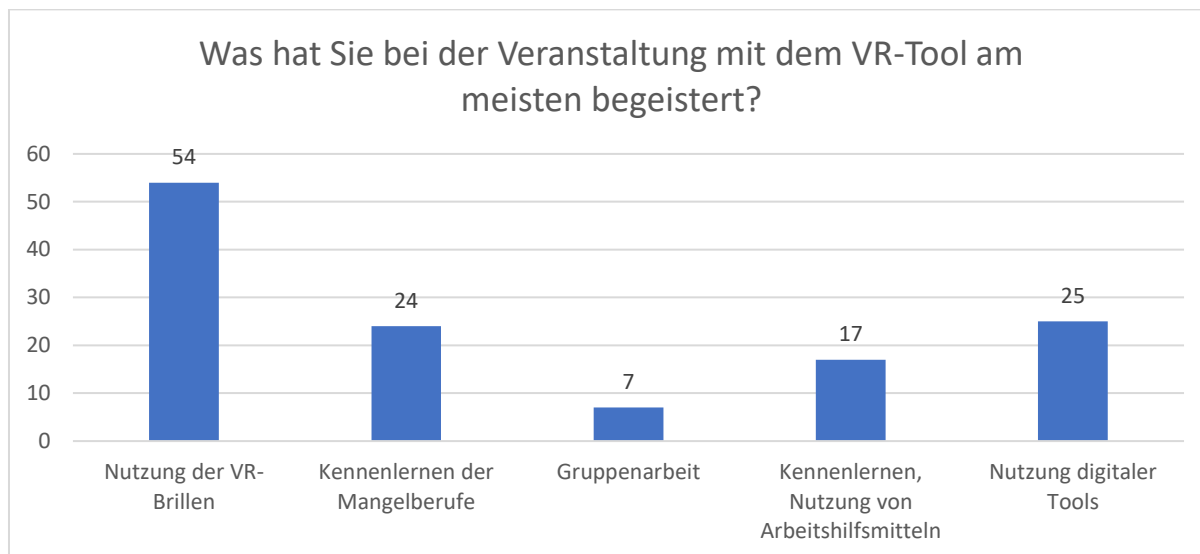
Auch die Beobachtungen der Moderatoren während des Workshops zeigen, dass sich die Teilnehmer gut in die virtuelle Umgebung integriert haben und dabei häufig über Arbeitsaufgaben, das Arbeitsumfeld und ihr eigenes Interesse an den vorgestellten Berufen diskutierten.

NUTZERERFAHRUNG

Die Fragen Q8 – Q11 beziehen sich auf die Benutzererfahrung. Die Gesamtbewertung der Erfahrung beim Kennenlernen von Berufen mit VR-Brillen von 4,4 (Q8) deutet darauf hin, dass der Workshop mit VR-Brillen eine gute Möglichkeit darstellt, Erwachsenen und Arbeitslosen einen Einblick in verschiedene Berufe zu vermitteln.

Bei der offenen Frage „Was hat Ihnen am Workshop am besten gefallen?“ (Q9) bezogen sich die Antworten überwiegend auf die Arbeit mit VR-Brillen und das Kennenlernen von Berufen.

CDO-VR



Die Analyse der Antworten bestätigt die Ergebnisse des quantitativen Teils der Evaluation. Die Mehrheit der Teilnehmer nannte die Nutzung von VR-Brillen bzw. der Virtual-Reality-Technologie als positivste Erfahrung. Antworten wie „VR-Brille“, „Nutzung der VR-Brille“, „360°-Rundumblick“, „virtuelle Darstellung des Arbeitsbereichs“ und „die Tatsache, dass es in VR präsentiert wird“ zeigen, dass die moderne Technologie, die virtuelle Realität, ein entscheidender Faktor für die positive Benutzererfahrung war.

Neben der Technologie selbst hoben die Teilnehmer häufig auch den inhaltlichen Aspekt des Workshops hervor. In den Antworten tauchen wiederholt Aussagen wie „Kennenlernen von Berufen mithilfe von VR-Brillen“, „gute Darstellung der Aufgabenausführung in Mangelberufen“, „praktische Vorstellung des Berufs“, „realistische Darstellung der Berufe“ und „Berufe und Arbeitsmöglichkeiten kennenlernen“ auf. Dies deutet darauf hin, dass die Teilnehmer nicht nur den Einsatz der Technologie positiv bewerteten, sondern vor allem deren Nützlichkeit bei der anschaulicheren Darstellung von Berufen und des Arbeitsumfelds.

Aus den Antworten geht auch hervor, dass die Teilnehmer die Interaktivität und den erfahrungsorientierten Charakter des Workshops schätzten. Mehrere von ihnen hoben das Gefühl „echter Präsenz im Beruf selbst“, „die Möglichkeit, konkrete Aufgaben zu erledigen“ sowie „das Ausprobieren verschiedener Arbeitssituationen“ hervor. Solche Rückmeldungen zeigen, dass der Einsatz von Virtual Reality ein tieferes und realistischeres Erleben der vorgestellten Berufe ermöglichte, was wesentlich zu einem stärkeren Engagement der Teilnehmer und einem besseren Verständnis der Merkmale der einzelnen Arbeitsplätze beitrug.

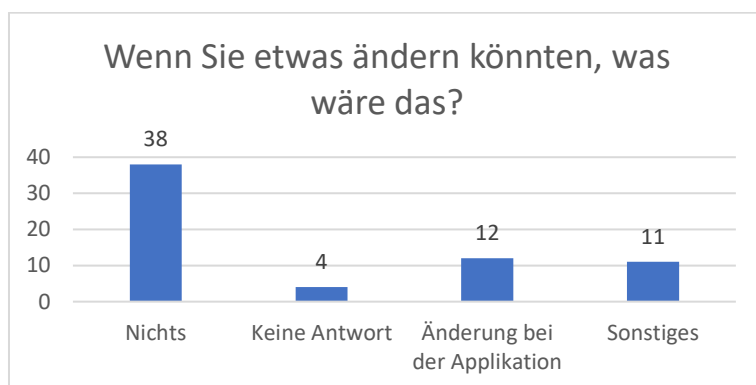
Die Antworten lassen sich je nach ihren Merkmalen auch nach den folgenden Kategorien filtern: Einsatz von VR-Technologie, Berufserkundung, erfahrungsorientiertes Lernen, allgemeine Zufriedenheit.

Kategorien	Charakteristische Antworten	Interpretation
------------	-----------------------------	----------------

CDO-VR

Einsatz von VR-Technologie	VR-Brillen, 3D, 360°-Rundumblick, virtuelle Darstellung	Das stärkste Element der Benutzererfahrung.
Berufsorientierung	Kennenlernen von Berufen, praktische Darstellung, Darstellung des Arbeitsumfelds	Die Teilnehmer haben den pädagogischen Wert des Workshops erkannt.
Erfahrungsorientiertes Lernen	Präsenzgefühl, Erledigung von Aufgaben, konkrete Situation	VR ermöglichte eine realistische Vorstellung von der Arbeit.
Allgemeine Zufriedenheit	Es war interessant, mir hat alles gefallen, es hat Spaß gemacht.	Der Workshop wurde auch auf allgemeiner Ebene gut angenommen.

Wir haben die Teilnehmer auch gefragt, was sie gerne ändern würden (Frage 10), wobei die Mehrheit der Teilnehmer keine Änderungen vorgeschlagen hat.



Die häufigsten Antworten waren „Nein“, „Keine Anmerkungen“, „Nichts“ bzw. ähnliche Einträge, was zeigt, dass die Teilnehmenden nach Abschluss des Workshops keine weiteren Anmerkungen oder Vorschläge hatten.

Unter den vorgebrachten Verbesserungsvorschlägen wurde am häufigsten der Wunsch nach einer breiteren Auswahl an vorgestellten Berufen sowie einer detaillierteren Darstellung der einzelnen Arbeitsaufgaben geäußert. Die Teilnehmer schlugen vor, mehr Mangelberufe einzubeziehen, die Darstellungen zu vertiefen und mehr praktische Arbeitsbeispiele anzuführen, um ein noch realistischeres Bild vom Anspruch des jeweiligen Berufs zu vermitteln.

Einige Antworten bezogen sich auf den technischen Aspekt der Durchführung. Einzelne Teilnehmer erwähnten gelegentliche Probleme beim Betrieb der Anwendung bzw. bei der Bewegungserfassung mit der VR-Brille, schlugen eine höhere Präzision des Systems vor und wiesen darauf hin, dass die einleitenden Videos bei manchen ein Schwindelgefühl auslösten. Diese Rückmeldungen liefern nützliche Anhaltspunkte für die weitere technische Optimierung des Workshops bzw. die Weiterentwicklung des VR-Tools.

CDO-VR

Unter den organisatorischen Vorschlägen gab es auch vereinzelte Anregungen für eine etwas längere Zeit zum Ausprobieren der Inhalte bzw. für eine größere Vielfalt der Aktivitäten. Da solche Antworten selten waren, können wir sie als individuelle Präferenzen und nicht als allgemeine Bewertung der Durchführungsqualität verstehen.

Betrachtet man die Antworten als Ganzes, so beziehen sich die Rückmeldungen nicht auf das Konzept des Workshops, sondern vor allem auf den Wunsch nach mehr: mehr Berufe, mehr Zeit, mehr praktische Inhalte und ein technisch noch ausgereifteres VR-Erlebnis. Dies deutet darauf hin, dass die Teilnehmer den grundlegenden Ansatz positiv bewerten und sich dessen Weiterentwicklung wünschen, nicht jedoch eine Änderung.

Auf die offene Frage „Möchten Sie uns noch etwas mitteilen?“ (Q11) hat die Mehrheit der Teilnehmenden keine zusätzlichen Kommentare abgegeben. Die häufigsten Antworten lauteten „Nein“, „Keine Anmerkungen“, „Nichts“ oder Ähnliches, was darauf hindeutet, dass die Teilnehmer nach Abschluss des Workshops keine weiteren Anmerkungen oder Vorschläge hatten.

Unter den abgegebenen Kommentaren waren vor allem positive Rückmeldungen zu beobachten. Die Teilnehmenden hoben hervor, dass die VR-Erfahrung interessant und lehrreich war, und bewerteten den Workshop als gut organisiert. Es gab Kommentare wie „Das Ausprobieren mit den VR-Brillen war toll“, „Es war interessant“, „Eine bereichernde Erfahrung und neu erworbenes Wissen“ sowie Dankesbekundungen.

Einige Teilnehmende schlugen eine größere Auswahl an vorgestellten Berufen vor, die Einbeziehung anderer Berufe und die Vorbereitung ähnlicher Präsentationen für ein breiteres Berufsspektrum. Einzelne Antworten wiesen auch auf spezifische Herausforderungen hin, wie die Ungeeignetheit der vorgestellten Berufe für bestimmte Gruppen (z. B. Frauen mit kleinen Kindern), den Wunsch nach mehr Beschäftigungsmöglichkeiten in Mangelberufen sowie die Möglichkeit, dass die Nutzung von VR-Brillen bei Personen mit Höhenangst anfängliches Unbehagen verursachen kann.

Die Analyse der Antworten zeigt, dass die Teilnehmenden den Workshop überwiegend sehr positiv bewertet haben, wobei die Verbesserungsvorschläge vor allem auf die Erweiterung des Spektrums der vorgestellten Berufe und die Anpassung der Inhalte an verschiedene Zielgruppen ausgerichtet sind. Solche Vorschläge stellen wertvolle Orientierungen für die weitere Entwicklung von Workshops mit Einsatz von Virtual-Reality-Technologie dar.

SCHLUSSFOLGERUNG

Die Ergebnisse der Auswertung zeigen, dass der Workshop die gesteckten Ziele in allen drei Schlüsselbereichen erreicht hat. Durch den Einsatz von VR erhielten die Teilnehmer einen anschaulicheren Einblick in die Inhalte und Merkmale der Mangelberufe und konnten die Arbeitsumgebungen, Aufgaben und Kompetenzen, die die einzelnen Berufe erfordern, besser nachvollziehen. Aus den Antworten geht hervor, dass diese Art der Präsentation bei den meisten Teilnehmern das Interesse an den vorgestellten Berufen geweckt und dazu beigetragen hat, über verschiedene Beschäftigungsmöglichkeiten nachzudenken.

CDO-VR

Der Einsatz des VR-Tools hat sich als geeigneter und effektiver Ansatz erwiesen, um Arbeitssuchenden Berufe näherzubringen. Die Teilnehmer empfanden die Technologie als interessant, modern und motivierend, da sie ihnen eine aktive Einbindung und eine realistischere Erfahrung von Arbeitssituationen ermöglichte, als dies bei einer klassischen Berufsvorstellung der Fall gewesen wäre.

Die positiven Rückmeldungen der Teilnehmer bestätigen zudem eine gute Benutzererfahrung. Die meisten von ihnen äußerten sich zufrieden mit der Durchführung des Workshops und hoben dabei insbesondere die Praxisnähe, die Interaktivität und die Möglichkeit hervor, sich mithilfe der virtuellen Realität der tatsächlichen Arbeit in den einzelnen Berufen anzunähern. Die Ergebnisse bestätigen somit, dass die VR-Technologie ein wirksames Hilfsmittel bei der Berufsorientierung von Arbeitslosen und Arbeitssuchenden darstellen kann, da sie ein erfahrungsorientierteres, interessanteres und einbindenderes Kennenlernen von Beschäftigungsmöglichkeiten ermöglicht.

Die Evaluation bestätigt vor allem das Erreichen der Ziele in den Bereichen Information, Motivation und berufliche Orientierung. Auf der Grundlage dieser Evaluation lässt sich nicht nachweisen, dass die Teilnehmer aufgrund des Workshops mit dem integrierten VR-Tool tatsächlich eine Entscheidung für eine Umschulung oder eine Beschäftigung in einem bestimmten Beruf getroffen haben.

CDO-VR**ANLAGE 2****Pilotversuch eines neuen VR/AR Zentrums in der Steiermark mit 59 beteiligten jungen Arbeitssuchenden****1. Worum geht es?**

Das übergeordnete Projektziel war es, durch einen innovativen Ansatz mittels Virtual Reality das Interesse junger arbeitssuchender Menschen zu wecken, die gerade ihren Berufsweg wählen oder aber auch ändern wollen und sich neu orientieren. Sie sollten eine Vorstellung und ein klares Bild davon bekommen, worum es beim jeweiligen Beruf geht und welche Kernkompetenzen es braucht, um diesen Beruf mit Freude auszufüllen. Sensibilisierung, gezielte, attraktive, gendergerecht aufbereitete Informationen und praxisorientierte Einblicke in die jeweiligen Tätigkeitsfelder waren der Schlüssel, um die jungen Menschen für eine Aus- und Weiterbildung in Mangelberufen zu gewinnen. Darüber hinaus ist es Ziel des Projektes, das Profil, die Rolle und die Bedeutung von Mangelberufen in der Gesellschaft zu schärfen, und dadurch die Kompetenzen der Zielgruppe sowie ihre Position auf dem Arbeitsmarkt zu verbessern.

Zwischen Oktober 2025 und März 2026 hatten junge Arbeitssuchende in arbeitsmarktpolitischen Maßnahmen die Möglichkeit, interaktiv in die Welt von Berufen einzutauchen, in denen ein großer Mangel an Fachkräften besteht.

Folgende Lehrberufe konnten in den VR-Anwendungen erlebt werden:

- Elektrotechnikerin / Elektrotechniker für Elektro- und Gebäudetechnik
- Hochbauerin / Hochbauer
- Informationstechnologin / Informationstechnologe mit Schwerpunkt Systemtechnik
- Koch / Köchin
- Metalltechnikerin / Metalltechniker mit Schwerpunkt Schweißtechnik
- Pflegeassistent / Pflegeassistentin

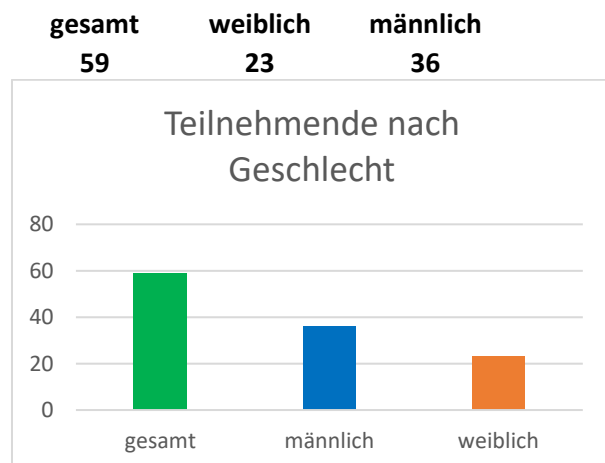
CDO-VR

2. Auflistung der beteiligten jungen Arbeitsuchenden

Insgesamt erreichte Personen: 59 (36 männlich/23 weiblich)

Nr.	Datum	Einrichtung
01	24.11.2025	Steirisches Jugendcollege
02	16.12.2025	Steirisches Jugendcollege
03	21.01.2026	Steirisches Jugendcollege
04	19.02.2026	Steirisches Jugendcollege
05	13.03.2026	A Fit Südoststeiermark

3. Teilnehmende nach Geschlecht



4. Beschreibung der Workshops

Ablauf des Workshops

Thema	Inhalt	Materialien
Vorbereitung	Check vorhandene Technik, Aufbau Equipment, Raum gestalten, 6 Flips aufhängen, Zentrums-Plakate aufhängen, Materialien sortieren	
Begrüßung und Aktivierung	Wer sind wir (pro Workshop mind. eine Trainerin aus der Maßnahme) ... warum dieser Workshop... Erste Frage: habt ihr schon konkrete Pläne im Hinblick auf euere Zukunft... Beschreibung Ablauf... alle haben die Möglichkeit, die VR Brille auszuprobieren...	

CDO-VR

Einstieg	Plakate mit Fragestellung – Schweigeteppich Alle bewegen sich im Raum, dabei darf niemand sprechen, alle haben einen Stift und schreiben oder malen auf Plakate Erklären: es gibt kein richtig und kein falsch, es ist keine Prüfung, alles kann aufgeschrieben/gemalt werden Fragen auf Plakaten: - Was weißt du über diesen Beruf - Was fällt dir zu diesem Beruf spontan ein - Was willst du über den Beruf wissen	6 Flips (je Beruf eines) im Raum aufgehängt Malerkrepp Dicke Filzstifte
Allgemeine Einführung in die VR-Brille und Thematik Mangelberufe	- Abfrage: Hat schon jemand Erfahrung mit VR - Vorführung eines Berufes durch Trainer:innen (Hochbauer:in) - Notausgang herzeigen – Brille herunternehmen - Alle Handbewegungen erklären - Quiz Hochbauer:in an Schüler:innen verteilen, kurze Plenumsdiskussion zu Kompetenzen für diesen Beruf, Vergleich mit Flipchart aus Übung vorher, besprechen der Kompetenzen - link auf Blatt zur Berufsinformation ams mit Handy öffnen □ Lehrlingsgehalt - Weitere Berufe werden von Teilnehmenden im Plenum ausprobiert, die anderen TN parallel Handouts mit Quizfragen - Meinungsbarometer: Aufstellung Fragestellung: Ist der Beruf etwas für dich, Personen stellen sich auf Linie zwischen 0 – 100% auf, Abfrage einzelner Meinungen	VR Brille Quiz Hoch-bauer:in Handy mit link zur Berufsinformation ams 6 Handouts mit Quizfragen Kompetenzen
Pause		
Individuelles Ausprobieren	Individuelles ausprobieren mit 3 VR-Brillen: - Jede Person kann den Beruf/die Berufe frei wählen - Nächste Kleingruppe	
Abschluss im Plenum falls genügend Zeit	- Ausfüllen der Feedback-Bögen zum Workshop und VR-Erfahrung - Evaluierung mit Flip „Was hat dir am besten gefallen“ aufschreiben oder malen - Könntest du dir vorstellen, einen dieser Berufe zu erlernen (Skala ja – nein)	2 x Feedback: Dein FB, VR-Erfahrung
Abschluss und Verabschiedung	Kurzes Abschlussgespräch mit Trainer:innen/Berater:innen, Evaluation Workshop/Reaktionen, Verabschiedung, aufräumen	

CDO-VR

Eindrücke und Materialien:



CDO-VR

Handout Quiz

Interreg Sofinancira EVROPSKA UNIJA Kofinanciert von der EUROPÄISCHEN UNION

Slovenija – Österreich

Bundesministerium Arbeit, Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz

CDO-VR

Pflegeassistent / Pflegeassistentin

Pflegeberufe sind sehr wichtig. Immer mehr Menschen brauchen Hilfe im Alltag. Sie können sich zum Beispiel nicht mehr alleine anziehen oder einkaufen gehen und brauchen emotionale Unterstützung. Als Pflegeassistent oder Pflegeassistentin erkennst du die Bedürfnisse anderer Menschen und hilfst, wo du nur kannst.

Aufgabe 1: Sortiere die Reihenfolge der Hygieneartikel

Ordne von 1 bis 4

☐

☐

☐

☐

Aufgabe 2: Stelle dein Team zusammen und teile die Aufgaben auf

Begleite deinen Patienten

Hilf ihm beim Essen

Verstecke die Prothese

Leere den Urin-Sammelbehälter aus

Miro

Mila

Klara

Frage: Wo kannst du als Pflegeassistent oder Pflegeassistentin arbeiten?

☐ Pflegeheim

☐ Raumstation

☐ Krankenhaus

☐ Ambulanter Pflegedienst / Privathäusern

Passt der Beruf zu dir?

Wähle alle Aussagen aus, die für dich passen.

Du bist gerne für andere da und willst helfen	☐
Wenn es stressig wird, bleibst du cool	☐
Einen wichtigen Beruf zu haben, ist dein Ziel	☐
Anderen zuzuhören fällt dir leicht	☐

Wenn zwei oder mehr Sätze für dich stimmen, kommt dieser Lehrberuf für dich sicher in Frage.

Warum solltest du Pflegeassistent, Pflegeassistentin werden?

Pflegeberufe gehören zu den Wichtigsten unserer Gesellschaft. Als Pflegeassistent und Pflegeassistentin betreust du Menschen in jedem Alter. Du erkennst ihre Bedürfnisse genau, hilfst so gut du kannst und bringst sie zum Lächeln. Dafür sind dir viele Menschen dankbar.

Hol dir mehr Infos!

Lösung Aufgabe 1 - 4, 3, 2, 1 Frage - wählen wir die Reihenfolge

CDO-VR

Raumgestaltung



interreg
Slovenija – Österreich

CDO-VR

**Bundesministerium
Arbeit, Soziales, Gesundheit,
Pflege und Konsumentenschutz**

HOL DIR MEHR INFOS!



interreg
Slovenija – Österreich

CDO-VR




Metalltechnikerin Metalltechniker Hauptmodul Schweißtechnik

Du bist kreativ und hast ein
Augen für Details!

Siebst zu sehen, was du
gemacht hast, ist die halbe
Arbeit!

Ein ganzen Tag ins Büro zu
kommen, um mehr für dich zu
erhitzen Abwechslung.

Du bist körperlich fit und
packst gerne an.










interreg
Slovenija – Österreich

CDO-VR




Köchin Koch

Du bist körperlich fit und
kannst wunderbarsten zarten!

Du arbeitest gerne schnell und
auf der Termindruck.

Teamarbeit kannst du.

Du magst es, mit
verschiedenen
Geschmacks und Zutaten
zu experimentieren!










interreg
Slovenija – Österreich

CDO-VR




Informationstechnologin Informationstechniker mit Schwerpunkt Systemtechnik

Die Arbeit mit Computern
interessiert dich.

Gewissenheit und Sorgfalt
passend zu dir!

Mit den Händen und
Werkzeugen zu arbeiten
macht dir Spaß.

Verstehen, was andere
brauchen und einfach
erklären kannst du gut.










interreg
Slovenija – Österreich



Interreg Europa
Partnerschaft
für wirtschaftliche Zusammenarbeit



Bundesministerium
Arbeit, Soziales, Gesundheit,
Pflege und Konsumentenschutz

CDO-VR

HOL DIR MEHR INFOS!



interreg
Slovenija – Österreich



Interreg Europa
Partnerschaft
für wirtschaftliche Zusammenarbeit



Bundesministerium
Arbeit, Soziales, Gesundheit,
Pflege und Konsumentenschutz

CDO-VR

**Hochbauerin
Hochbauer**



Du bist schwache und
gerne schlafen

Du bist körperlich fit und
jeden Tag an

Du magst Pflanzen und
Ziersträucher und hast sie
vorher, wie etwas
aussehen

Mit vielen Leuten zu arbeiten
macht dir Spaß





interreg



CDO-VR



Bundesministerium
Arbeit, Soziales, Gesundheit,
Pflege und Konsumentenschutz



interreg
Slovenija – Österreich



Interreg Europa
Partnerschaft
für wirtschaftliche Zusammenarbeit



Bundesministerium
Arbeit, Soziales, Gesundheit,
Pflege und Konsumentenschutz

CDO-VR

**Pflegeassistentin
Pflegeassistent**



Du bist gerne für andere da
und hilfst ihnen

Anders schauen
fällt dir leicht

Einem wichtigen Beruf zu
haben, ist dein Ziel

Wenn's streng wird, bleibst
du cool





interreg



CDO-VR



Bundesministerium
Arbeit, Soziales, Gesundheit,
Pflege und Konsumentenschutz



interreg
Slovenija – Österreich



Interreg Europa
Partnerschaft
für wirtschaftliche Zusammenarbeit



Bundesministerium
Arbeit, Soziales, Gesundheit,
Pflege und Konsumentenschutz

CDO-VR

**Elektrotechnikerin
Elektrotechniker
für Elektro- und Gebäudetechnik**



Mit den Händen und
Werkzeugen zu arbeiten ist
spannend

Du magst Pflanzen und
Ziersträucher und hast sie
vorher, wie etwas
aussehen

Du bist die Beste, gemeinsam
mit anderen Aufgaben zu
erledigen

Gemeinsam und Sorgfalt
passst du zu





interreg



CDO-VR



Bundesministerium
Arbeit, Soziales, Gesundheit,
Pflege und Konsumentenschutz

Interreg

Slovenija – Österreich

CDO-VR

Bundesministerium
Arbeit, Soziales, Gesundheit,
Pflege und Konsumentenschutz

Zentrum für Virtuelle Realität zur Förderung von Mangelberufen

Hochbau



Kochin/Koch



**Elektrotechnik
für Elektro- und
Gebäudetechnik**



**Metalltechnik
Schwerpunkt
Schweißtechnik**



Pflegeassistent



**Informationstechnologie
Schwerpunkt Systemtechnik**





Zentrum roma
010 46 36 50



Zentrum ISOP
010 76 46 46



 **mwa** 

www.cdo-vr.at www.mwa.at www.mwa.at

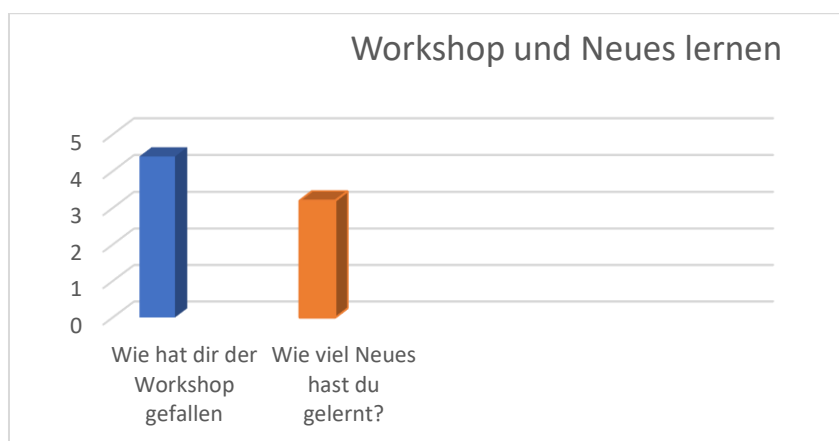
Interreg ist ein Programm der Europäischen Union zur Förderung der Regionalentwicklung. Dieses Programm wird durch das Bundesministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz sowie durch das Bundesministerium für Regionalentwicklung und Infrastruktur verwaltet.

CDO-VR

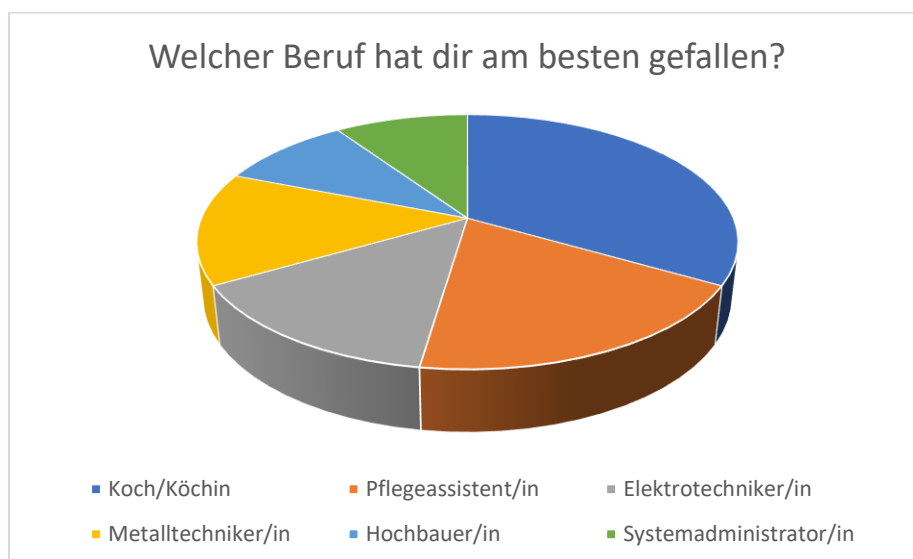
5. Auswertung der Fragebögen

Auswertung der Fragebögen anhand drei ausgewählter Fragen:

1. Wie hat dir der Workshop gefallen? (4,4 von 5)
2. Wie viel Neues hast du gelernt? (3,2 von 5)



3. Welcher Beruf hat dir am besten gefallen?



CDO-VR

6. Conclusio

Insgesamt waren die Workshops mit jungen Arbeitssuchenden ein klarer Erfolg. Die Teilnehmenden konnten Mangelberufe nicht nur theoretisch kennenlernen, sondern praktisch mit VR-Brillen erleben. Dadurch wurde der Einstieg in ungewohnte Berufsfelder niederschwellig und gleichzeitig motivierend gestaltet.

Der Hinweis auf das Berufsinformationssystem des AMS mittels QR-Code stieß auf großes Interesse, da hier die notwendigen Kompetenzen und Anforderungen für die Mangelberufe nachgelesen werden konnten. Auch wenn der jeweilige Beruf nicht die „erste Wahl“ für die jungen Menschen war, wurde ihr Interesse geweckt und sie konnten sich über konkrete nächste Schritte zur Ausbildung im jeweiligen Mangelberuf informieren.

Nach der VR-Erfahrung wurden die Antworten der jungen Arbeitsuchenden auf die Einstiegsfragen zu den sechs Berufen aufgenommen und gemeinsam besprochen. Dabei ging es vor allem darum, verständlich zu machen, warum diese Mangelberufe für die Gesellschaft wichtig sind und welche Karriere- und Zukunftschancen es nach der Ausbildung gibt.

So wurde das Projektziel erreicht: das Interesse junger Menschen an Mangelberufen durch Virtual Reality zu wecken. Insgesamt wurde das Ziel sogar übertroffen, weil die Rückmeldungen halfen, die VR-Anwendungen noch zielgerichteter weiterzuentwickeln.

Erklärung zur Nutzung künstlicher Intelligenz: Bei der Erstellung des Dokuments wurden KI-Tools unterstützend eingesetzt, insbesondere zum Zusammenfassen und Kürzen von Texten, zur sprachlichen Überarbeitung, Übersetzung, Strukturierung und Verbesserung der Lesbarkeit. Der Inhalt des Dokuments basiert auf der Arbeit, dem Fachwissen und den Beiträgen der Autorinnen und Autoren. Die Entwicklung inhaltlicher Lösungen, fachlicher Erkenntnisse und Schlussfolgerungen wurde nicht auf KI-Tools übertragen. Alle mit Unterstützung von KI erstellten oder übersetzten Texte wurden von den Autorinnen und Autoren geprüft, überarbeitet und inhaltlich verifiziert.