

Design Thinking - 3D-Umgebungen mit Delightex gestalten

Zielgruppe: Lehrende, die 3D-Umgebungen in der eigenen Lehre einsetzen möchten	
Lernziele:	• die Phasen und Methoden des Design Thinking Prozesses benennen können • unterschiedliche Design Thinking Methoden für die Arbeit an thematischen Lösungen einsetzen können • ein Prototyp-Konzept für die Anwendung von 3D-Umgebungen in der Lehre erstellen können • den Prototyp nach erhaltenem Feedback anpassen
Plätze:	12 Teilnehmende
Termine:	25.11.2026, 9 – 14 Uhr (Kick-Off-Meeting), 13.01.2027, 10 – 11:30 Uhr (Online-Zwischentreffen), 10.02.2027, 9 – 12:15 Uhr (Online-Abschlusstreffen)
Referierende:	Dr. Anke Marks, Alexander Sperl, Zentrum für Lernen und Innovation
Ansprechperson:	• Dr. Tanja Adamus, FernUniversität in Hagen tanja.adamus@fernuni-hagen.de • Alexander Sperl, FernUniversität in Hagen alexander.sperl@fernuni-hagen.de

8.8 Design Thinking - 3D-Umgebungen mit Delightex gestalten

Design Thinking bietet einen iterativen Methodenrahmen für die Lösung von komplexen Problemen und für die Entwicklung von neuen Ideen. Dabei wird eine Reihe von Kreativmethoden genutzt, die z.B. im Designbereich schon länger bekannt sind. Im Workshop soll dieser Methodenrahmen an der FernUni angewendet werden, um das Thema „3D-Umgebungen mit Delightex erstellen“ zu behandeln und die Umgebungen in konkreten Lehrveranstaltungen zu integrieren.

Delightex ist eine browserbasierte Software, mit der 3D-Umgebungen mit vorgefertigten Elementen zusammengestellt werden können. Sie stellt eine niederschwellige Möglichkeit dar, Virtuelle Realität Umgebungen selbst zu erstellen. Im Workshop sollen Teilnehmende mögliche Inhalte für die Umsetzung identifizieren und dann an einer prototypischen Umgebung arbeiten.

Der Ablauf des Workshops gliedert sich in drei Teile:

- In einem Kick-Off-Treffen wird zunächst in die Methode des Design Thinking eingeführt. Die Teilnehmenden teilen sich in Teams auf. Teil jedes Teams werden ein*e Studierende*r und ein*e externe*r Expert*in sein. Die Teams werden im Kick-Off-Treffen die Phasen 1-5 der Design Thinking Methode (Problem verstehen, Beobachten, Fokussieren, Ideen generieren, Prototyp entwickeln) durchlaufen. (6 AE)
- Nach dem Kick-Off sollen die Prototypen dahingehend angepasst werden, was in der Lehre realisierbar ist und welche technischen Optionen zur Verfügung stehen. In dieser zweiten Phase, die drei Monate dauert, werden den Teams je zwei Treffen angeboten, um Anpassungen am Prototyp vorzunehmen. Diese Phase konzentriert sich auf die iterative Herangehensweise von Design Thinking. Je nach Bedarf werden gegebenenfalls Kontakte zu weiteren Expert*innen vermittelt, die bei der Realisierung des Prototyps unterstützen. (6 AE für die Anpassungsphase, plus jeweils 2 AE für die Treffen)
- In einem Abschlusstreffen sollen die Ergebnisse vorgestellt und diskutiert werden. (4 AE)
-

Der Workshop soll den Teilnehmenden die Möglichkeit geben, neue Konzepte zu entwickeln, um diese anschließend in der Lehre zu verankern. Dabei wird das ZLI unterstützen.

Hinweis: Die Teilnahme an der Veranstaltung erfolgt online über ein Videokonferenzsystem der FernUni. Um eine reibungsfreie Teilnahme an der Veranstaltung zu garantieren, sollte die jeweilige App des



Videokonferenzsystems installiert werden. Außerdem sind ein Headset und eine Webcam wünschenswert. Ausführliche Informationen zu den technischen Voraussetzungen sind im Helpdesk-Wiki nachzulesen.

Die erforderlichen Zugangsdaten und/oder Links für diesen Kurs erhalten Sie wenige Tage nach Ablauf der Anmeldefrist per E-Mail.

Arbeitseinheiten: 20 AE (HD-NRW: Erweiterung und Vertiefung; Themenfelder: 1. Lehren und Lernen)

Termine: 25.11.2026, 9 – 14 Uhr (Kick-Off-Meeting), 13.01.2027, 10 – 11:30 Uhr (Online-Zwischentreffen), 10.02.2027, 9 – 12:15 Uhr (Online-Abschlusstreffen)

Anmeldefrist: 11.11.2026

Ort: Online

Referent/-in: Dr. Anke Marks, Alexander Sperl, Zentrum für Lernen und Innovation

Bitte melden Sie sich über folgendes [Online-Formular](#) an. Vielen Dank!

Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme!