

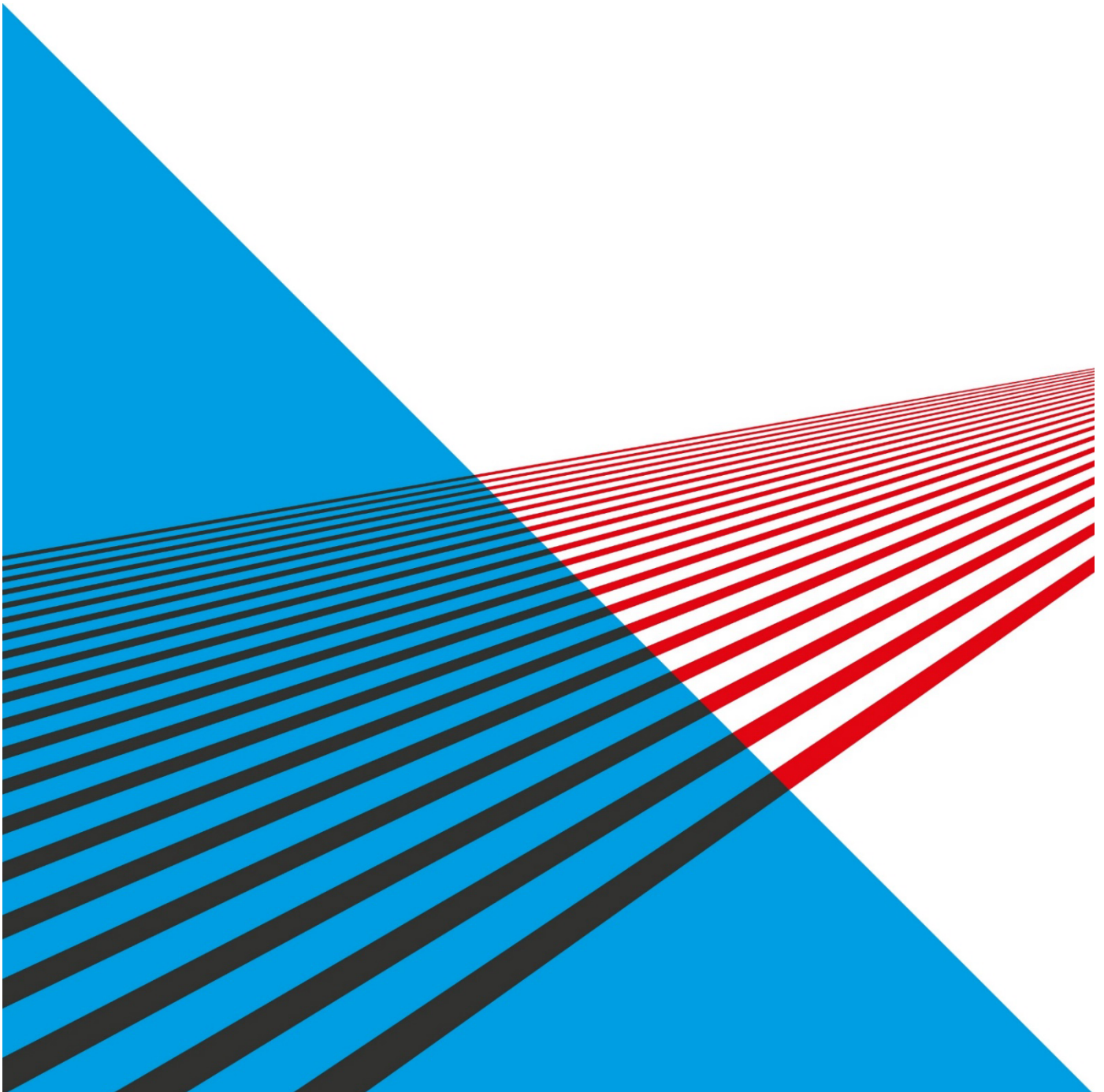
**EB Zürich**

Kantonale Schule für Berufsbildung
Riesbachstrasse 11
8090 Zürich
Telefon 0843 843 844
www.eb-zuerich.ch

KI Avatare

Social Interactive Agents

Zürich, 14.3.2025



6. Werkstatt KI Avatare

Zusammenfassung

In dieser Lernwerkstatt lernen Teilnehmende, wie sie sogenannte „social interactive agents“ oder KI-Avatare definieren und gestalten können. Dabei sollen die Persönlichkeiten (Personas) der Avatare festgelegt sowie deren Wissensbasis mithilfe von externen Dokumenten (z. B. PDFs) angereichert werden. Mithilfe von Oculus Quest 3-Brillen werden immersive Szenarien geschaffen, in denen Lernende in direkten Dialog mit den KI-Avataren treten und sie für verschiedene Lernsituationen einsetzen können. Neben bereits bekannten Apps wie Xara, AI Avatar und VirtualSpeech werden weitere Webservices und Anwendungen vorgestellt, die ähnliche Funktionen bieten und in VR genutzt werden können.

Zielgruppen

- Lehrpersonen und Dozierende, die neuartige Lernmethoden erkunden wollen (z. B. Sprachen, Sozialkompetenzen, Fachwissen)
- Studierende, Auszubildende und Lernende, die Interaktionen mit KI-Avataren als Lernbegleiter ausprobieren möchten
- Bildungsplaner/innen, Schulleitungen und E-Learning-Verantwortliche, die den Einsatz von KI im Unterricht evaluieren möchten
- Fach- und Führungskräfte in der beruflichen Weiterbildung, die virtuelle Trainingsszenarien mit Avataren aufbauen wollen

Lernziele

- Verständnis für KI-basierte Avatare
 - Wie funktionieren KI-Avatare grundsätzlich?
 - Welche Potenziale und Grenzen haben sie im Bildungsbereich?
- Personas definieren und Wissensbasis erweitern
 - Erstellen einer Persönlichkeit (Hintergrund, Kommunikationsstil, Rolle) für den Avatar
 - Einbinden von PDF-Dokumenten, Fachartikeln oder eigenen Lehrmaterialien in die Wissensbasis
- Einsatz in virtuellen Lernumgebungen
 - Nutzung von Oculus Quest 3-Apps und/oder Webservices, um mit Avataren im VR-Raum zu interagieren
 - Praktische Übungen zur Durchführung von Rollenspielen, Simulationen oder Feedbackgesprächen
- Didaktischer Transfer
 - Ideen entwickeln, wie KI-Avatare in Unterrichts- und Schulungssituationen eingebunden werden können
 - Reflexion zu Datenschutz, Ethik und Lernbegleitung durch virtuelle Agenten

Inhalte

- Einführung in KI-Avatare
 - Begriffe: „social interactive agent“, „KI Avatar“, „Natural Language Processing“
 - Beispiele bestehender Tools (z. B. AI Avatar, Xara, VirtualSpeech) und ihr Nutzen in der Bildung
- Plattformen und Anwendungen (Auswahl)
 - Inworld AI (Webservice):
 - * Ermöglicht Erstellung von KI-basierten Avataren mit definierbarer Persönlichkeit
 - * Einfaches „Training“ durch das Hochladen von Dokumenten (z. B. PDFs) zur Wissensbasis
 - * Integrationen mit VR-Engines möglich (Unreal, Unity), um Avatare in VR-Umgebungen einzubetten
 - Flipside XR (Meta Quest-App):
 - * Fokus auf virtuelle TV-Shows und Avatare, kann für Education- oder Trainingszwecke angepasst werden
 - Spatial (VR-/Web-Plattform):
 - * Kollaborative Räume, in denen sich auch KI-gesteuerte Avatare oder Chatbots integrieren lassen

- * Eignet sich für Präsentationen, Gruppenarbeit und Demonstrationen in VR
- ENGAGE (VR-Plattform):
- * Virtuelle Lernräume mit didaktischen Features
- * Möglichkeit, AI-Avatare in Szenarien einzubinden
- (Bereits bekannt: AI Avatar, Virtual Speech, Xara)
- Personas und Wissensbasis
 - Entwurf von Avataren: Namen, Rollen, Kommunikationsstil, fachlicher Hintergrund
 - PDF-Upload als Wissensgrundlage: Strukturierung der Inhalte, Auswahl relevanter Passagen
 - Umgang mit Aktualisierungen und Pflege der Wissensbasis
- Simulation und praxisnahe Übungen
 - Rollenspiele: z. B. Gesprächsführung mit einem „Expert/innen-Avatar“
 - Feedbackgespräche: z. B. Lernende interagieren mit einem „Coach-Avatar“ zur Selbstreflexion
 - Einstudieren von Präsentationen oder Fachgesprächen im VR-Raum
- Ethik, Datenschutz und Umsetzung
 - Datenschutzbestimmungen: Wie werden personenbezogene Daten und Dokumente geschützt?
 - Technische und didaktische Grenzen: Wo machen KI-Avatare Sinn, wo nicht?

Methodik

- Kurze Fachinputs und Live-Demonstrationen:
 - Vorstellung ausgewählter KI-Avatar-Plattformen (z. B. Xara, AI Avatars auf der Quest 3)
 - Gemeinsames Diskutieren über Potenziale und Stolpersteine
- Hands-on-Phase:
 - Teilnehmende erstellen in Gruppen eigene Avatare (Definieren einer Persona, Hochladen von PDF-Inhalten)
 - Testen der Avatare in VR-Szenarien, z. B. Gesprächssimulationen
- Reflexion und Transfer:
 - Feedbackrunden zu Erfahrungen und Einsatzmöglichkeiten im eigenen Unterricht/Arbeitsumfeld
 - Diskussion: Wie können solche Avatare den Lernprozess sinnvoll unterstützen?

Organisation / Dauer

- Dauer:
 - 1 Tag: Grundlagen und erste praktische Übungen
 - 2 Tage: Tiefergehende Projektarbeit, Aufbau komplexerer VR-Szenarien und intensiver Austausch
- Struktur:
 - Vormittag: Einführung in KI-Avatare, Demonstrationen, Einrichtung der Tools, kurze Praxisübungen
 - Nachmittag: Vertiefte Praxisarbeit, Erstellung eigener KI-Avatare, Test in VR, Feedback & Abschlussdiskussion
- Teilnehmendenzahl: 10–15 Personen, um individuelle Betreuung zu gewährleisten

Technische Voraussetzungen und Materialien

- Oculus Quest 3-Brillen
 - Mindestens 3–4 Geräte (besser mehr), bereits eingerichtet und mit Zugriff auf den Quest-Store
 - Installierte Apps (z. B. AI Avatar, Xara, Flipside XR) oder Browserzugang für Plattformen wie Spatial
- Computer / Laptops
 - Für Webservices wie Inworld AI, Upload von PDF-Dokumenten, Anlegen der Avatare
 - Zur Präsentation von Tutorials und Demonstrationen (Beamer/Monitor)

- Schnelles und stabiles Internet/WLAN
 - Für Download und Nutzung cloudbasierter KI-Dienste
- Sonstiges
 - Genügend Platz im Workshop-Raum für freie Bewegungen in VR
 - Ladestationen und ggf. Ersatzcontroller-Batterien

Betreuung und Qualifikation der Leitung

- Fachleitung KI/Avatar-Design
 - Kenntnis über KI-Avatar-Lösungen und Grundlagen der Conversational AI
 - Erfahrung im Erstellen von Wissensbasen und Persona-Konzeption
- Didaktische Fachkraft
 - Kompetenz in methodisch-didaktischer Umsetzung, Begleitung von Gruppenarbeiten
 - Erfahrung in der Integration digitaler Medien in Unterrichts- und Weiterbildungskontexte
- Technische Assistenz
 - Einrichtung und Wartung der VR-Brillen, Unterstützung bei Software-Installationen
 - Hilfestellung bei Problemen (z. B. Netzwerkzugriff, Account-Erstellung)

Lernunterlagen / Dokumentation

- Handout / Skript
 - Übersicht über alle vorgestellten Apps und Plattformen (Xara, AI Avatars, Inworld AI, Flipside XR, Spatial, ENGAGE etc.)
 - Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Persona-Definition und PDF-Integration
- Video-Tutorials / Screencasts
 - Links zu offiziellen Tutorials der jeweiligen Dienste
 - Eigene Kurzvideos zur Demonstration der wichtigsten Arbeitsschritte
- Checklisten und Best-Practice-Beispiele
 - Leitfaden zu Planung, Umsetzung und Pflege einer Wissensbasis für KI-Avatare
 - Beispiel-Szenarien für den Einsatz im Unterricht oder in Schulungen
- Abschlussdokumentation
 - Zusammenfassung der Workshop-Ergebnisse (z. B. in Form eines digitalen Portfolios)
 - Feedback aus den Testläufen mit den erstellten Avataren und Ausblick auf weiterführende Projekte

Mit dieser Lernwerkstatt erhalten die Teilnehmenden praxisnahe Einblicke in die Welt der „social interactive agents“. Sie erproben die Erstellung eigener KI-Avatare, binden Fachwissen über PDF-Dokumente ein und erleben, wie solche virtuellen Assistenten oder Gesprächspartner gewinnbringend in Bildungsszenarien eingesetzt werden können.