

THEMENSCHWERPUNKT

**> VIRTUAL REALITY & ENTREPRENEURSHIP EDUCATION:
BEST PRACTICE-BEISPIEL „EXPLORING THE SHARK TANK“**

Mit virtuellen Lernwelten lassen sich im Bereich Entrepreneurial Education zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen: Neben dem Gründungswissen wird zugleich digitale Medienkompetenz vermittelt, was sehr gut zum Thema Unternehmensgründung passt, da Startup-Companies häufig ein *digitales* Geschäftsmodell haben.

An der Fachhochschule des BFI Wien wird derzeit das von der Stadt Wien geförderte MA 23-Projekt 32-14 „VIWO – Evaluating, Piloting, and Implementing Virtual Worlds in Higher Education“ durchgeführt, in dessen Rahmen ich ein innovatives VR-Lehrkonzept im Bereich Entrepreneurship Education umgesetzt habe. Dies möchte ich hier gerne als Best-practice-Beispiel näher erläutern.

Inspiriert zu dem neuartigen Lehrformat hat mich meine frühere Tätigkeit als Rechtsanwalt, wo ich beobachtet habe, dass Gründer:innen sich häufig schwer tun, Rechtskenntnisse im Gesellschafts- und Immateriagüterrecht in einer Vertragsverhandlung praktisch anzuwenden. Für eine erfolgreiche Gründung muss die Finanzierung durch Venture Capital-Investor:innen in einen bestmöglichen rechtlichen Rahmen gebracht werden, ansonsten sind die Erfolgssichten des Jungunternehmens in Gefahr. Die dafür erforderliche „Gesellschaftervereinbarung“ zu verhandeln, ist rechtlich höchst komplex, erfordert fortgeschrittene juristische Handlungskompetenz^[1] und wird in den populären Startup-Shows wie „2 Minuten 2 Millionen“ oder „Shark Tank“ nur sehr vereinfacht dargestellt.

Um diese Lücke zu schließen, habe ich in der Lehrveranstaltung „Rechtsaspekte der Unternehmensgründung“ im Master-Studiengang „Projektmanagement und Organisation“ 2023 und 2024 ein neues Lehrveranstaltungsformat umgesetzt, um das Thema Unternehmensgründung und Startup-Investments digital, praxisnah und kompetenzorientiert zu vermitteln.

Im Zentrum des Lehrkonzepts steht ein **Inverted Classroom mit Virtual Reality**: Die Studierenden werden in einer computerunterstützten, dreidimensionalen Lernumgebung durch einen Avatar repräsentiert und bewegen sich, ähnlich einem Jump’n’run-Spiel, durch virtuelle Räume. Programmiert habe ich die Lernwelt mit Frame-VR, sie kann sowohl am Computer (im Browser) als auch mit einer VR-Brille erkundet werden. Die virtuellen Räume sind mit Lerngrafiken, -texten und -videos



Karl Wörle



ausgestattet und die Studierenden erhalten die Aufgabe, mit der Lernumgebung ein Moodle-Quiz lösen. Der Inverted Classroom soll eine spielerische und explorative Auseinandersetzung mit den Lerninhalten anregen, um rechtliche Fachkompetenzen im Bereich der Unternehmensgründung und Startup-Investments sowie Verhandlungskompetenzen zu vermitteln.

Aus meiner bisherigen Erfahrung mit dem neuem Kursformat (Jahrgänge 2023 und 2024) stelle ich als Vorteile meines VR-Flipped Classrooms fest, dass er studierendenzentriertes sowie zeitlich und örtlich flexibles Lernen ermöglicht. Auch werden die Studierenden durch den Gamification-Charakter zum laufenden Mitlernen motiviert (verbessertes Student Engagement^[2]), was sehr vorteilhaft ist, da didaktisches Ziel meines Inverted Classrooms ist, auf eine abschließende **Venture Capital-Verhandlungssimulation** am Ende des Kurses vorzubereiten. Bei dieser Verhandlungssimulation (an der FH in Präsenz) werden die Studierenden in zwei Gruppen eingeteilt, eine Jung-Unternehmer:innen-Gruppe sowie eine Investor:innen-Gruppe, und feilschen in schriftlichen und mündlichen Verhandlungsrunden um die Konditionen eines Venture Capital Investments (Beteiligungshöhe, Informationsrechte, Stimmrechte, Vesting, Schutz von IP etc). Die Studierenden lernen dabei erlebnisorientiert und problembasiert.^[3]

Von meinem Lehrkonzept „Exploring the Shark Tank“ waren die Studierenden überaus angetan (Evaluierungsergebnisse: 1,18 und 1,43 nach Schulnotenskala). Auch ich bin mit dem Kurs sehr zufrieden – der aktivierende Lehrmethodenmix und insbesondere der Inverted Classroom mit Virtual Reality begünstigen den Wissens- und Kompetenzerwerb der Studierenden.^[4] Meine VR-Selbstlernwelt kann ich anderen Lehrenden sehr ans Herz legen: Neben dem Einsatz im Bereich Entrepreneurship Education ließe sich das didaktische Format auch gut auf einen

Sprachkurs transferieren (z. B. Business English) sowie natürlich auf eine Lehrveranstaltung zum Thema Verhandlungstechnik.

- [1] Griebel J., Gröblinghoff, F., Kuhn, T., Schimmel, R. (2023). *Rechtsdidaktik* (S. 63–77). Nomos.
- [2] Vgl. Koppitsch, G., Wengler, K. Neiske, I., Freisleben-Teutscher, C., Gestaltung von Selbstlernphasen zur Förderung von Student Engagement, in: J. Buchner, C. Freisleben-Teutscher, J. Hüther, I. Neiske, K. Morisse, R. Reimer & K. Tengler (Hrsg.) (2023), *Inverted Classroom and beyond 2023: Agile Didaktik für nachhaltige Bildung* (S. 116–129). Books on Demand GmbH.
- [3] Gerick, J., Sommer, A. , & Zimmermann, G. (2022). *Kompetent Prüfungen gestalten* (S. 253–257). Waxmann.
- [4] Vgl. Eickelberg, J., & Krätzschel, H. (2023). *Digitale Lehre* (S. 14–16, 24–25). Franz Vahlen.

Referenzen

Karl Wörle

lehrt an der Fachhochschule des BFI Wien und leitet dort den wirtschaftsrechtlichen Fachbereich, zuvor Universitätsassistent an der Universität Innsbruck und Rechtsanwalt in Wien. Seine Lehr- und Forschungsschwerpunkte liegen im Gesellschafts-, Prozess- und Europarecht.