



Technische
Universität
Braunschweig



Virtueller Campus mit WorkAdventure

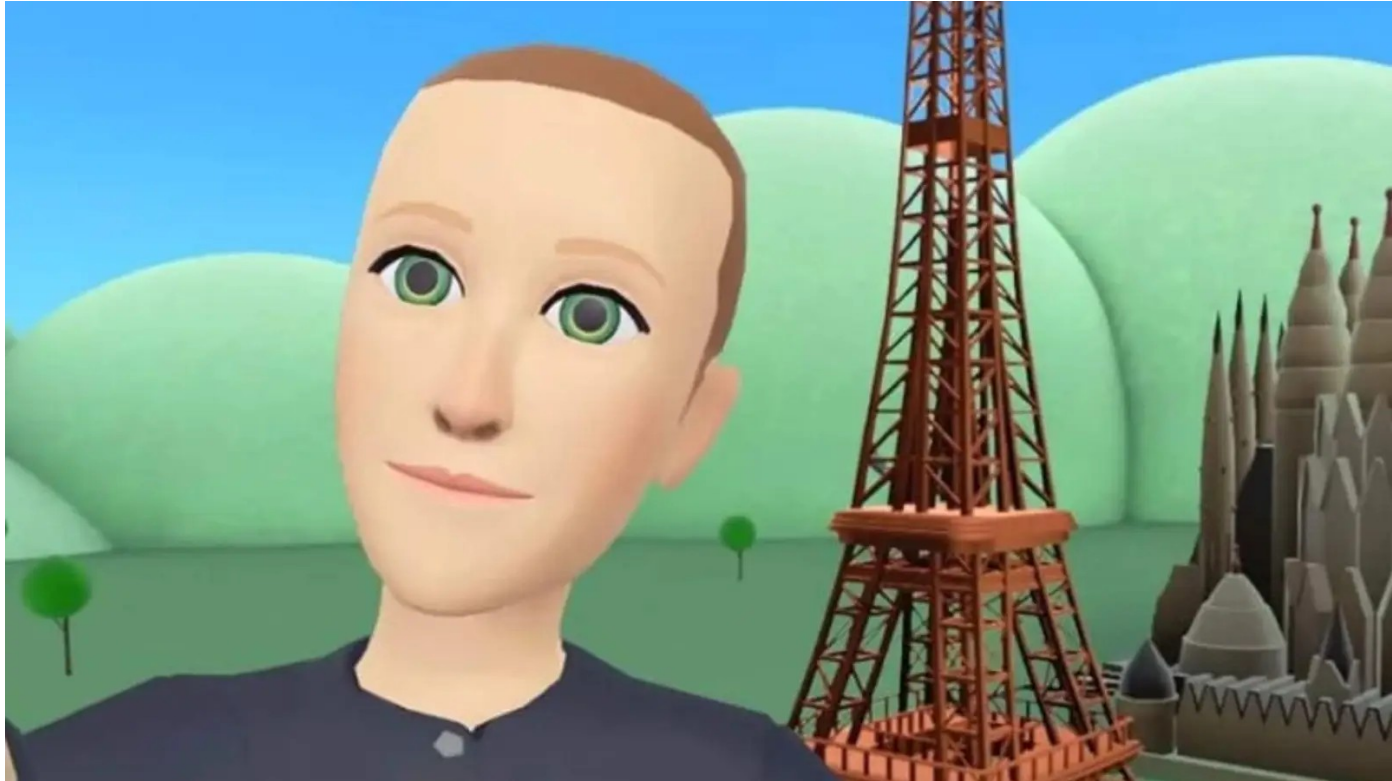
Dr. Stefan Böhme | 27.08.2026

Einleitung



Media Lab
27/08/26

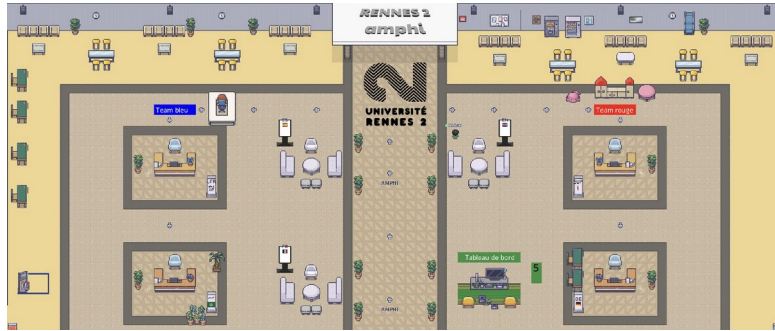
Einleitung



Media Lab
27/08/26

[Bildquelle: Meta, entnommen aus B2]

Einleitung



[Bildquelle: B3]

- virtuelle Welt
- virtual gathering spaces
- virtual gathering platform
- social spatial virtual environments
- Online-2D-Welt

Sweetspot

Komplexität	hoch			3D-VR-Welt
	mittel		Online-2D-Welt	
	niedrig	Video-konferenz		
		niedrig	mittel	hoch

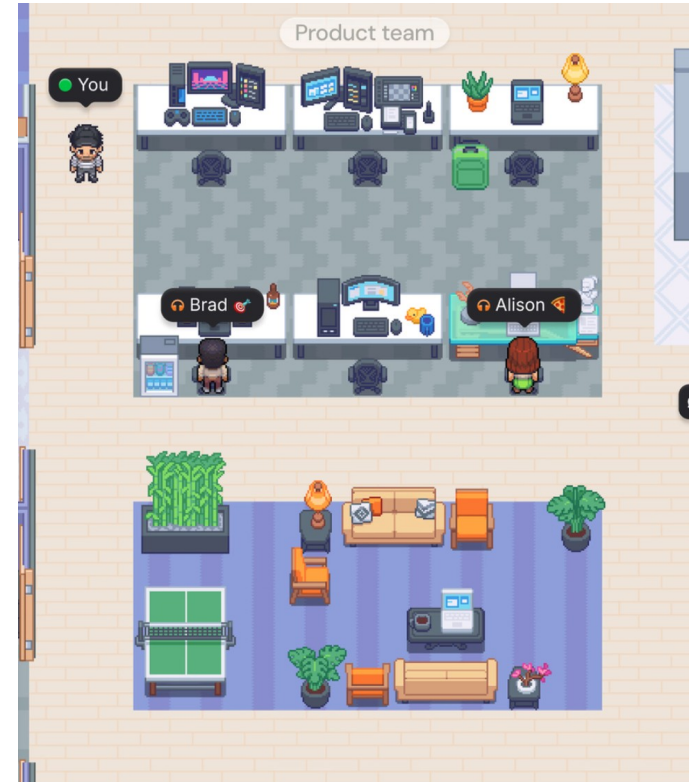
Möglichkeiten

Untersuchte Produkte

Roam, Whova, Gather,
SpatialChat, GoBrunch,
WorksUp, ovice, SoWork,
Teamflow, spot, Kumospace,
Teemyco, deskmy, **Cosmos**,
WorkAdventure, Sococo,
SaySom, Topia, Remo, Zep.us,
HyHve

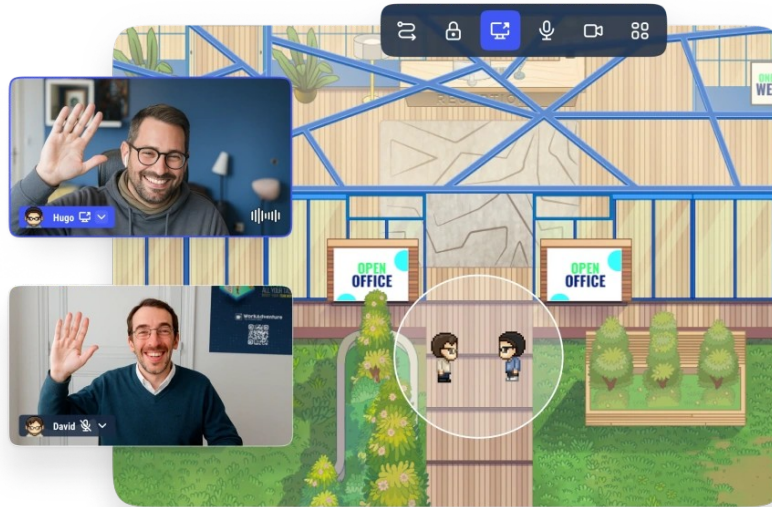
(Stand: November 2025)

Media Lab
27/08/26



[Bildquelle: Screenshot, Ausschnitt, B4]

WorkAdventure



Media Lab
27/08/26

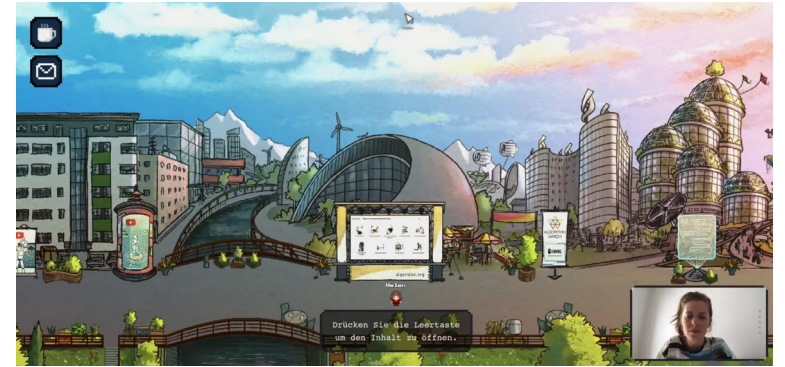
[Bildquelle: Screenshot, Ausschnitt, B6]

- (nahezu) Open Source, github.com/workadventure
- Integration mit bestehenden Uni-Systemen (BBB, Matrix, Nextcloud)
- Freemium-Modell, SaaS mit Whitelabeling, Self-Hosting
- <https://workadventu.re/>
- <https://docs.workadventu.re/>

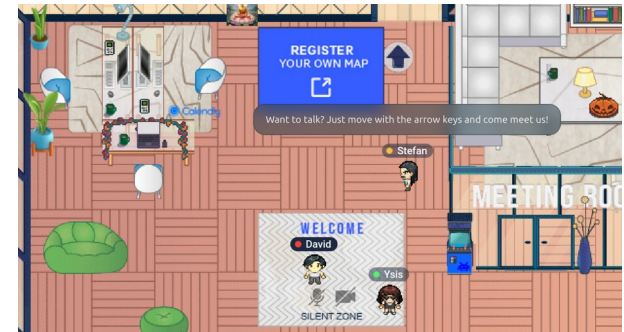
Grundbegriffe: Karte (Pixel-Ästhetik)



[Bildquelle: Screenshot, Ausschnitt, B10]

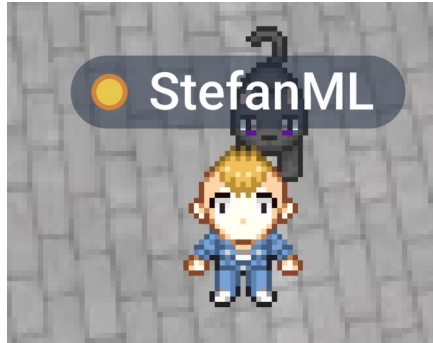


[Bildquelle: Filmstill, Ausschnitt, B7]

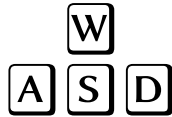


[Bildquelle: Screenshot, Ausschnitt, B6]

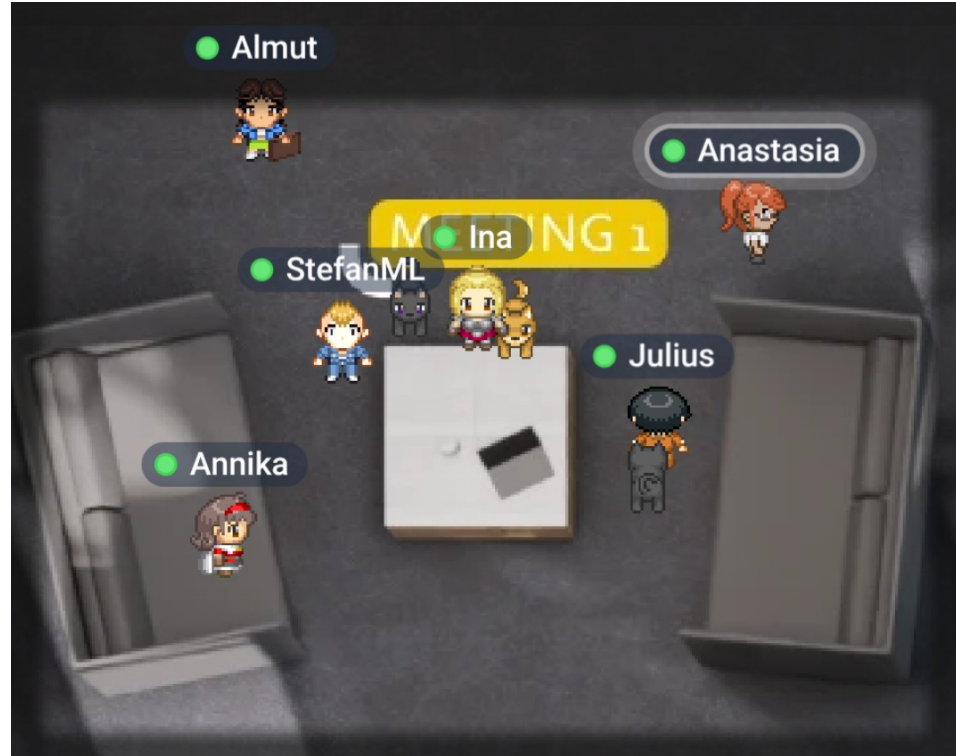
Grundbegriffe: Avatar



[Bildquelle: Screenshot, Ausschnitt, B8]



Media Lab
27/08/26

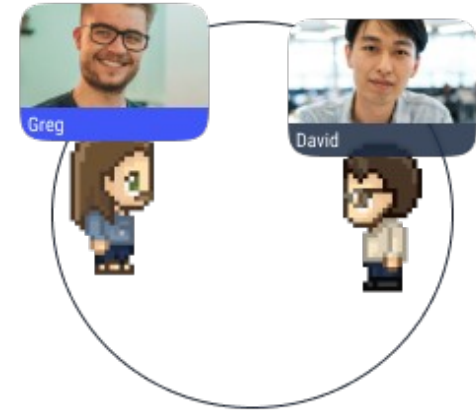


[Bildquelle: Screenshot, Ausschnitt, B8]

Grundbegriffe: Videokonferenz / Gesprächsbubble



[Bildquelle: Screenshot, Ausschnitt, B8]

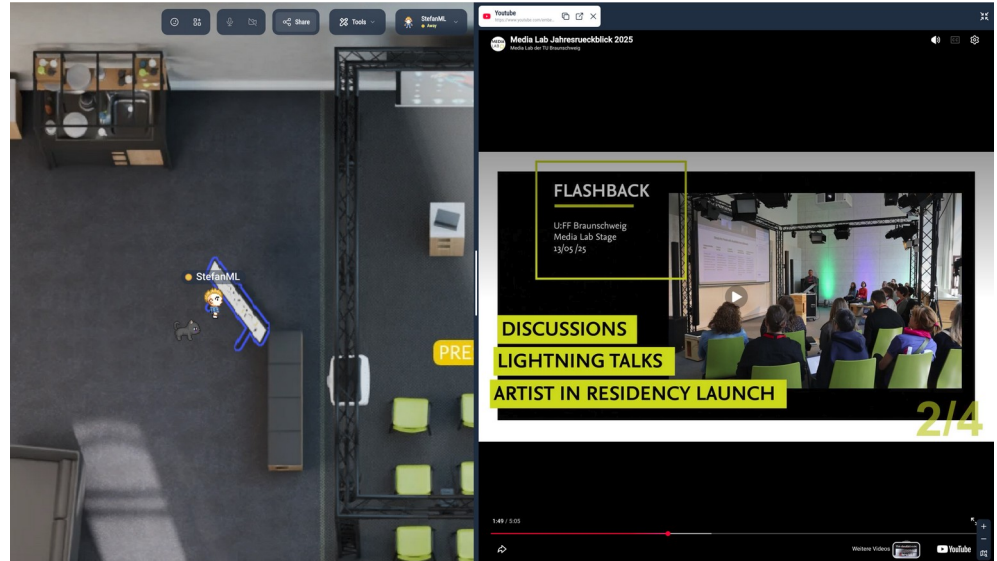


[Bildquelle: Screenshot, Ausschnitt, B6]

Grundbegriffe: Objekt



[Bildquelle: Screenshot, Ausschnitt, B8]



[Bildquelle: Screenshot, Ausschnitt, B8]

Media Lab
27/08/26

Szenarien

- virtueller Campus
- selbstorganisierte studentische Teams
- Seminarraum mit Kleingruppen
- (hybride) Events
- Simulation und Spiele
- ...

Virtueller Campus URI und TUBS



Media Lab
27/08/26

[Bildquelle: Screenshot, Ausschnitt, B8]

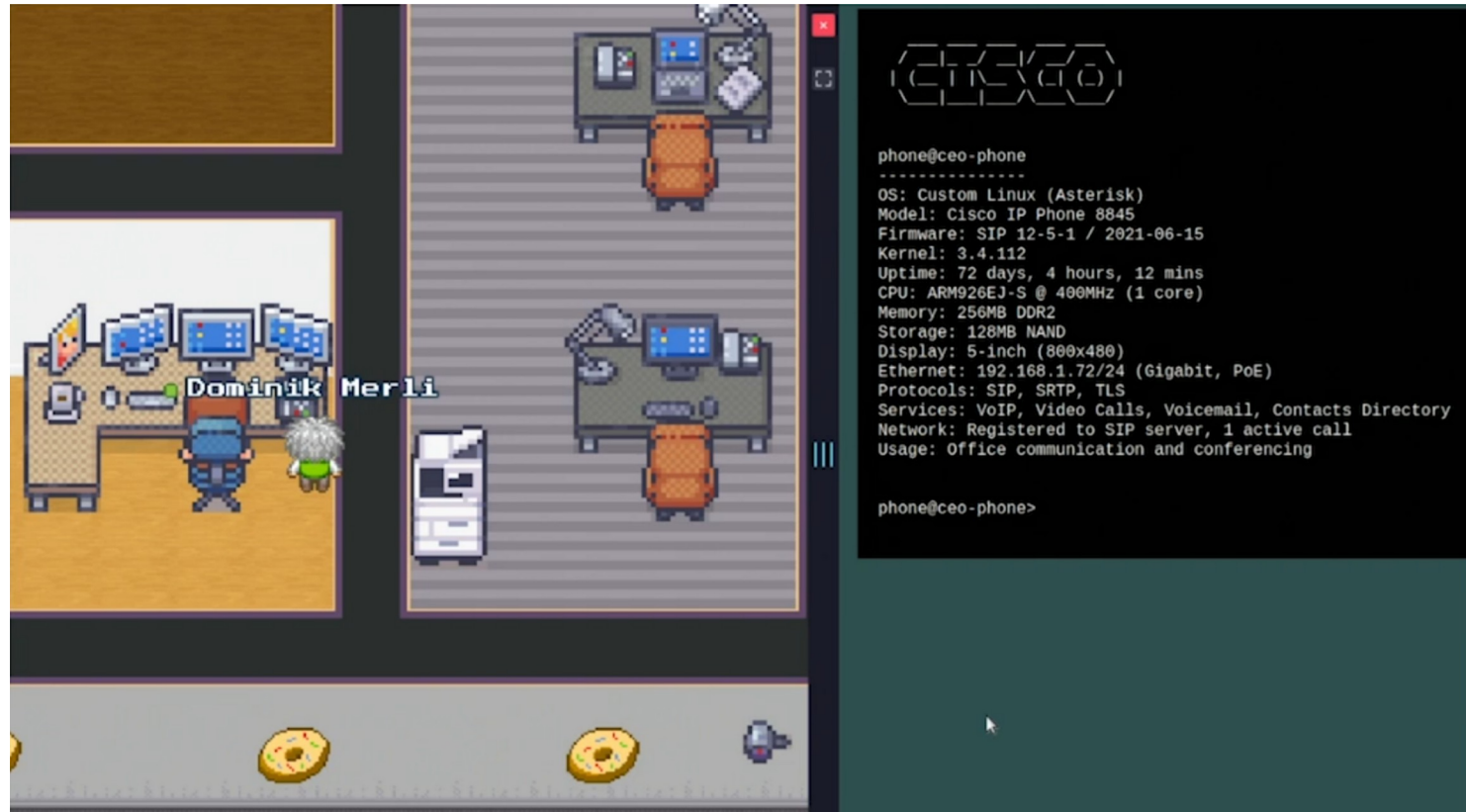
CyberFestival



Media Lab
27/08/26

[Bildquelle: B9]

LV »Sichere Industriesysteme«, Dominik Merli



Media Lab
27/08/26

[Bildquelle: Screenshot, Ausschnitt, B4]

Abstrakte Räume

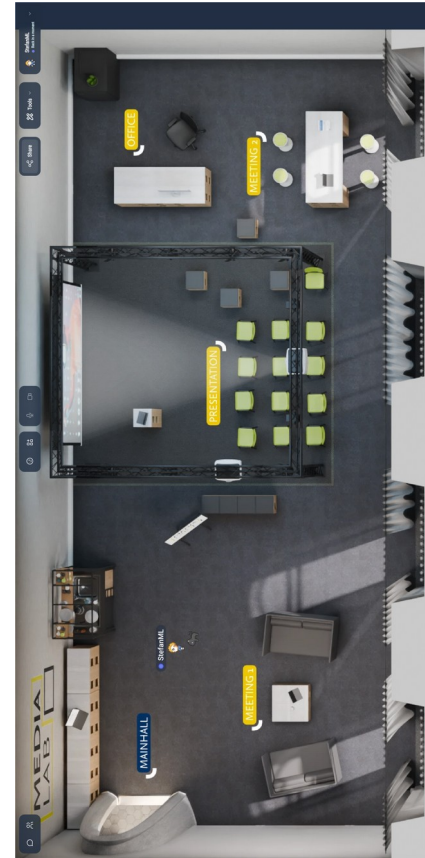


Media Lab
27/08/26

Fazit

- Online-2D-Welten als Sweetspot
- bestehende Lern-Materialien oftmals 2D
- unterschiedliche Szenarien
- Effekt von Präsenz, Immersion noch näher zu untersuchen

Media Lab
27/08/26



[Bildquelle: Screenshot, Ausschnitt, B8]

Challenge

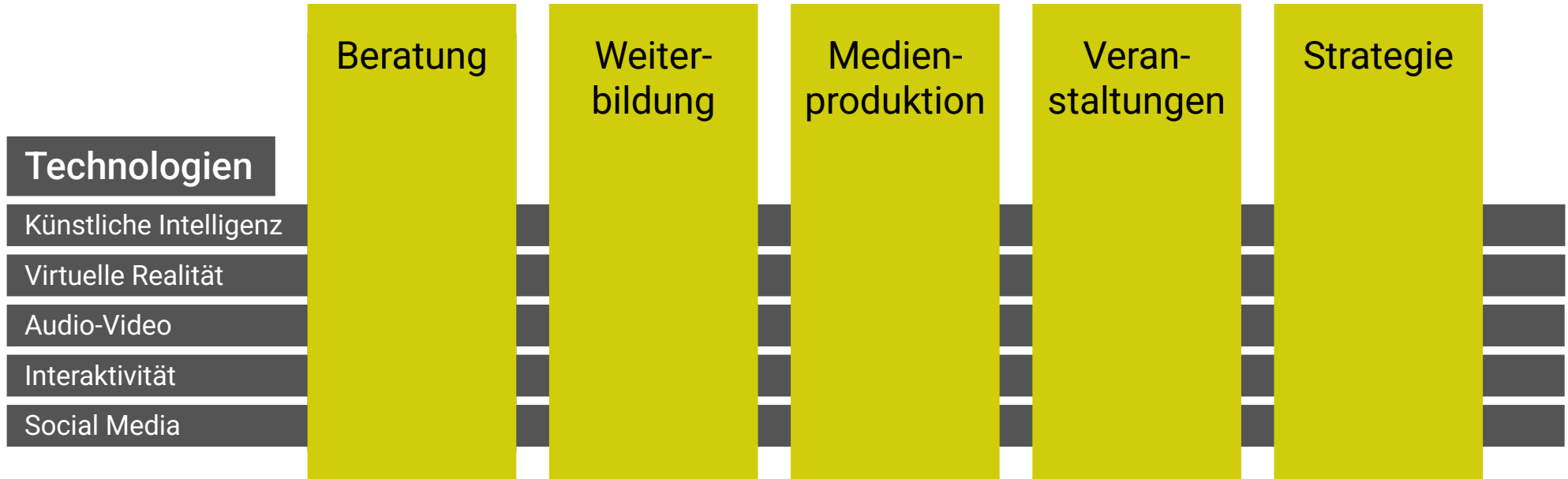
Working together to inspire
better education through
learning technologies

Media Lab
27/08/26



Arbeitsfelder und Technologien des Media Labs

Arbeitsfelder in der digitalen Lehre



www.tu-braunschweig.de/medialab

Abbildungsverzeichnis

Titelbild: Kristina Rottig/TU Braunschweig

[B1] Rostislav Uzunov (02.08.2020). Pexels. <https://www.pexels.com/de-de/foto/kunst-blau-lila-violett-5011647/>

[B2] Josef Erl (29.05.2026): Missing Link: Metaverse und Geisterstädte – Warum es Social-VR-Apps schwer haben. Heise online. <https://heise.de/-11310997>

[B3] Workadventure: Digital campus: Why the University of Rennes ditched Gather for WorkAdventure. <https://workadventu.re/customer-stories/digital-campus-university-rennes-gather-workadventure/>

[B4] Gather: Collaborate instantly. <https://www.gather.town/>

[B5] Dominik Merli (27.11.2024): Lehren in WorkAdventure – Ein Abenteuer für Studierende und Lehrende! Bd. 2024. Tag der Lehre. Didaktik-Medien-Zentrum, 2024. Vortrag, 18:21. <https://www.youtube.com/watch?v=wBx6eL2YPn4>.

[B6] WorkAdventure Unternehmenswebsite. <https://workadventu.re/>

[B7] WorkAdventure (13.05.2022): Map of the week #16 – DSEE. <https://youtu.be/jClUgoA9Hd4?si=GWNFdPdFjDEBXR5b>

[B8] Virtueller Campus TU Braunschweig (27.08.2026), Design von SpaceMakers.

[B9] Foto Stefan Böhme, TU Braunschweig (18.11.2025), International CyberFestival.

[B10] CyberFestival 2024 TU Braunschweig (20.11.2024), Design von SpaceMakers.

[B11] KI-generierte Abbildung, Stefan Böhme via FLUX 2 Pro (27.08.2026).

Quellenverzeichnis

- [1] Stolze, Felix. Prototypische Untersuchung von Lernszenarien in virtuellen Welten am Beispiel WorkAdventure zur Evaluation des Potenzials der Anwendung in der Hochschullehre im Bereich Informatik. 1. Auflage. Bd. 3. Publikationen in der Informatik. HTWK Open-Access-Hochschulverlag, 2026. <https://doi.org/10.33968/9783966270755-00>.
- [2] Foster, Sophie, Larissa Barth, und Zaryab Chaudhry. „Virtual Gathering Platforms in Academic Teaching: Potential and Applications“. *Electronic Journal of e-Learning* 22 (August 2024): 124–40. <https://doi.org/10.34190/ejel.22.3.3263>.
- [3] Dominik Merli. Lehren in WorkAdventure – Ein Abenteuer für Studierende und Lehrende! Bd. 2024. Tag der Lehre. Didaktik-Medien-Zentrum, 2024. Vortrag, 18:21. <https://www.youtube.com/watch?v=wBx6eL2YPn4>.
- [4] Erl, Josef. „Missing Link: Metaverse und Geisterstädte – Warum es Social-VR-Apps schwer haben“. heise online, 29. Mai 2026. <https://www.heise.de/hintergrund/Das-Metaverse-und-seine-Geisterstaedte-Warum-es-Social-VR-Apps-so-schwer-haben-11310997.html>.
- [5] Négrier, David. Build a virtual world with WorkAdventure. Tux-Tage 2023. 2023. 40:45. <https://www.youtube.com/watch?v=nBbLn11NHuE>.



 [medialab_tubs](#)

 lnk.tu-bs.de/ahG0oK

 tu-braunschweig.de/medialab

Media Lab
27/08/26



Wir freuen uns
auf Ihre Ideen
und Wünsche!



Das Media Lab der TU Braunschweig

Vielen Dank!