

eQualification 2017

Projektlupe_F_20. Februar 2017

Projekt Classroom

Das Training von morgen. „Mit Virtual Reality (VR) und Smart Glasses“

Datenbrillen bieten im Schulungsbereich vielversprechende Einsatzszenarien:

Mit ihnen wird es erstmals möglich, auch schwierige Szenarien nachzubilden, wie beispielsweise schlecht zu erreichende Stellen wie Motorinnenräume oder Tanks bis hin zu realitätsnahen Gefahrensituationen.

Am Beispiel des Technischen Kundendienstes in der Landmaschinenbranche zeigt die Projektlupe auf, wie VR in der Schulung von Wartungsprozessen verwendet wird. Dazu wird ein bereits entwickeltes Schulungsszenario mit der Datenbrille Oculus Rift abgebildet, das und von jedem Teilnehmer selbst erprobt werden kann. Das Besondere an dem Classroom-Schulungssystem ist die Kopplung der Datenbrille mit einer Gestensteuerung (Leap Motion). Erst durch die Integration der Gestensteuerung und Interaktion in der Virtuellen Welt wird es möglich, Wartungsschritte realitätsgetreu selbst durchzuführen. Ergänzend zu dem Schulungssystem in der VR kann der Servicetechniker durch die Einblendung von Zusatzinformationen in das Blickfeld des Benutzers durch den Arbeitsprozess geleitet werden, ohne seine Tätigkeit am Arbeitsort zu unterbrechen. Durch Einsatz der Smart Glasses wird es erstmals auch möglich, aus Sicht des Technikers Videos und Bilder aufzuzeichnen. Somit können erfahrene Techniker zum einen neue Lernszenarien aufnehmen und in das Schulungskonzept einbringen, aber auch unerfahrene Techniker Feedback zurückspielen, falls sie noch Probleme mit einzelnen Schritten hatten. Ein mit Google Glasses umgesetzter Demonstrator kann ebenfalls ausprobiert werden.

Weitere Informationen:

Dirk Metzger, Universität Osnabrück

dirk.metzger@uni-osnabrueck.de