



## ABOUT XR4CRAFTS

Das EU-Projekt „XR4CRAFTS – Extended Reality (XR) für das Handwerk“ entwickelt maßgeschneiderte Inhalte und Konzepte für den Einsatz von Augmented Reality, Virtual Reality und VR-Haptik in der praktischen Ausbildung von Maurern, Tischlern, Malern und Lackierern sowie Parkettlegern.



Technical Research  
Centre of Furniture and  
Wood of the Region of  
Murcia

# CE TEM



**SCP**  
School of  
Certified  
Professionals



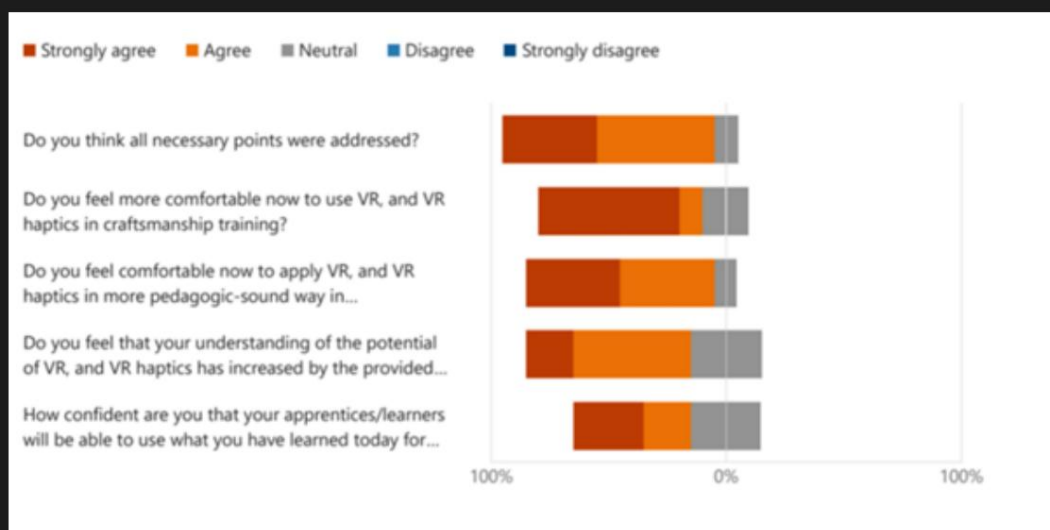
## ERFOLG AUF GANZER LINIE

Am 05.07.2024 fand die Abschlusskonferenz in Bordeaux statt. 30 Vertreter von Ausbildungsbetrieben testeten im Rahmen der Veranstaltung die Virtual Reality (VR) und Virtual Reality Haptik Szenarien für die Berufe Maurer, Schreiner, Maler und Parkettleger auf Herz und Nieren.



Zu den getesteten Szenarien gehörten: das Verlegen einer Ziegelwand (VR und VR-Haptik), das Verlegen von Parkett (VR und VR-Haptik), das Schleifen einer Holzoberfläche mit einer Oberfräse (VR und VR-Haptik) und das Beschichten einer Wand mit einem Airless-Gerät (VR und VR-Haptik, Augmented Reality No-Code-Lösung „Guides“).

Das erhaltene Feedback war durchweg positiv. Die Benutzer schätzten die einfache Handhabung der VR- und VR-Haptik-Hardware und dass die entwickelten Szenarien es ihnen ermöglichten, ihr Verständnis zu verbessern, bevor sie es in der Realität umsetzten. Dies stellt beispielhaft die folgende Grafik dar, die das Ergebnis von 10 Rückmeldungen von Branchenexperten für das Tischlerszenario ist.



## WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

In den nächsten Wochen werden die XR4CRAFTS-Ergebnisse auf <https://www.sbg-dresden.de/aktuelles/projekte/xr4crafts> verfügbar sein. Dazu gehören die pädagogischen Richtlinien, Lernvideos und insbesondere der Best-Practice-Leitfaden.

Falls Sie unseren Newsletter noch nicht abonniert haben, können Sie dies hier tun.



## ÜBER UNS

XR4CRAFTS entwickelt, erprobt, evaluiert und transferiert mit digitalen Medien angereicherte Lehr- und Lernszenarien. Ausbilder und Berufsschullehrer werden pädagogisch und methodisch im Einsatz von Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) und VR-Haptik in der praktischen Ausbildung geschult. Der Fokus des zweijährigen Projekts (22.10.-24.09.) liegt auf folgenden Berufen: Maurer, Tischler, Maler und Lackierer sowie Parkettleger.

Wenn Sie über den Fortgang des Projekts und seine Endergebnisse auf dem Laufenden gehalten werden möchten, können Sie uns gerne Ihr Interesse bekunden. Umfassende Einzelheiten werden während der Abschlusskonferenz im Jahr 2024 enthüllt und bekannt gegeben.

Weitere Informationen zum Projekt finden Sie auf unserer Website. Dort finden Sie auch ausführlichere Einzelheiten.“

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

