

VR-basierte Schulungsumgebung für die Longboard-Montage

Zielgruppen:

- Praxisprojekt + BA • Master Mechatronics Project
- Pro2 • Master-Thesis

Projektbeschreibung:

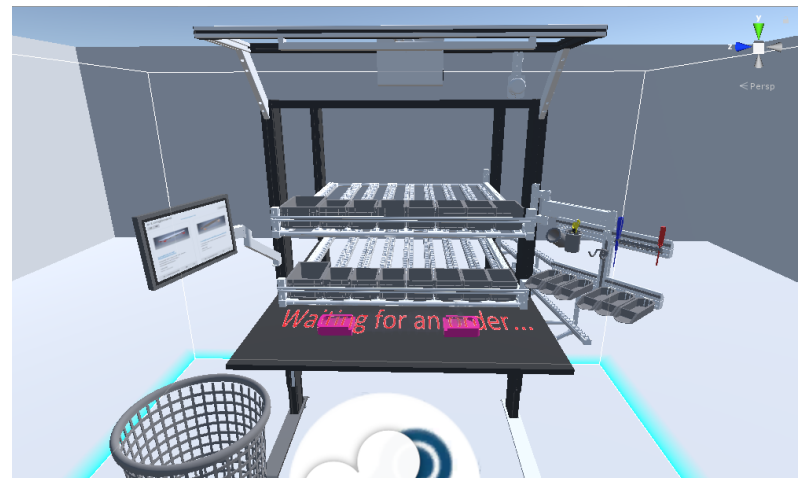
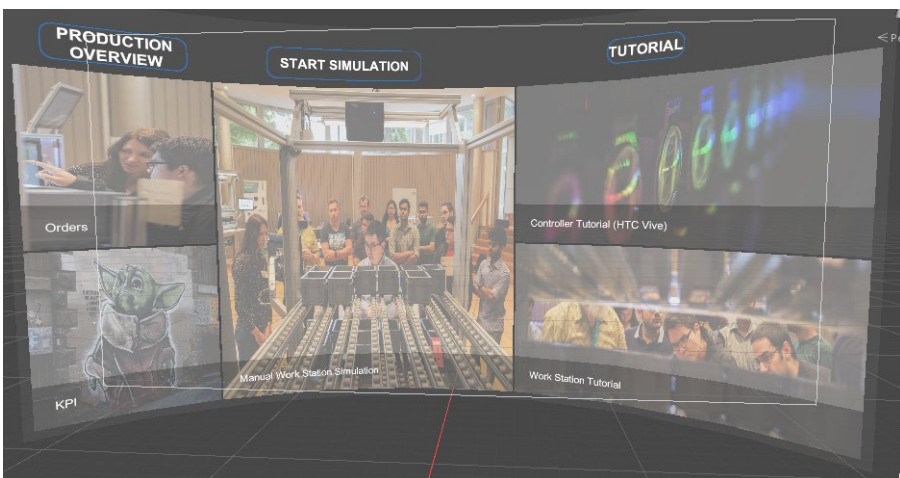
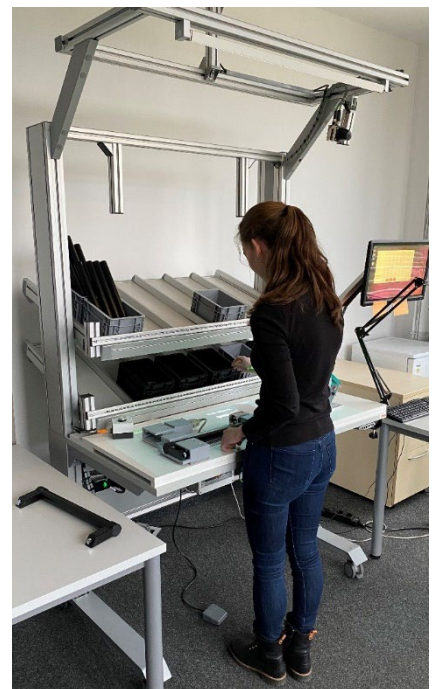
Die fortschreitende Digitalisierung eröffnet innovative Wege in der Ausbildung und Schulung von Produktionsprozessen. Virtuelle Realität (VR) bietet eine immersive Lernumgebung, in der komplexe Montagevorgänge interaktiv und risikofrei erlernt werden können. Dieses Projekt zielt darauf ab, eine VR-basierte Schulungsumgebung zu entwickeln, die es den Nutzern ermöglicht, die Montage eines Longboards in einer virtuellen Umgebung mithilfe der Unity-Plattform zu erlernen. Durch die Simulation realer Montageprozesse in einer kontrollierten, virtuellen Umgebung können Lernende die erforderlichen Fähigkeiten effizient und effektiv erwerben.

Was dich erwartet:

- Entwicklung eines detaillierten Konzepts für die VR-Schulungsumgebung, einschließlich der Lernziele, der zu vermittelnden Montageschritte und der Interaktionsmöglichkeiten innerhalb der VR.
- Nutzung von Unity zur Erstellung der VR-Umgebung, einschließlich der Modellierung der Longboard-Komponenten, der Gestaltung des virtuellen Arbeitsplatzes und der Implementierung von Interaktionsmechanismen.

Das bringst du mit:

- Grundlagen in objektorientierter Programmierung.
- Interesse an der Entwicklung virtueller Inhalte



Ansprechpartner:

Prof. Dr.-Ing. Jörg F. Wollert
Raum 02 303
Telefon +49.241.6009 52503
Email wollert@fh-aachen.de

M.Sc. Johannes Hug
Raum 03 040
E-Mail hug@fh-aachen.de