ALeS

Arbeitsplatz-integriertes Lernen in der Smart Factory

Programm / Ausschreibung	Digital Pro Bootcamps, Digital Pro Bootcamps 2. AS	**Status**	abgeschlossen
Projektstart	01.04.2021	**Projektende**	31.03.2022
Zeitraum	2021 - 2022	**Projektlaufzeit**	12 Monate
Keywords	Arbeitsplatz-integriertes Lernen; Smart Factory; Augmented Reality		

Projektbeschreibung

Arbeit, Ressourcen und Kapital sind die klassischen Produktionsfaktoren der industriellen Produktion. Vor dem Hintergrund der steigenden Globalisierung, Fortschreiten der Digitalisierung und massiven Erhöhung der Komplexität von Produkten und Produktion, haben Wissen, Know-How und Kompetenz jedoch mittlerweile einen mindestens genauso wichtigen Stellenwert eingenommen.
Als neuer vierter Produktionsfaktor stellt das intellektuelle Kapital zur effizienten und hochqualitativen Durchführung von Prozessen in vielen Fällen das Alleinstellungsmerkmal und einen hohen Anteil an der Gesamtwertschöpfung von Unternehmen dar, mit steigender Tendenz.
Vor allem vor dem Hintergrund des existierenden Fachkräftemangels, kommt der Aus- und Weiterbildung von Mitarbeitern mittels moderner, effizienter Maßnahmen, eine immer zentralere Rolle zu. Dabei geht es nicht mehr allein “um die Gewinnung von »High Potentials« für ausgewählte Schlüsselfunktionen, sondern der Mangel bzw. der Verlust von qualifizierten Kräften nagt am gesamten Wissens- und Know-how-Fundament der Unternehmen und bedroht damit mittelfristig deren ökonomische Basis” [1].
Ziel des Bootcamps ist es, Expert*innen für eine arbeitsplatzintegrierte, digitale Vermittlung von Wissen und Kompetenzen im Produktionskontext (Smart Factory) auszubilden - also das Know-How zur Mitarbeiterqualifizierung mit für den Anwendungskontext geeigneten digitalen Medien und Methoden nachhaltig in die Unternehmen zu bringen.
Die Teilnehmer*innen sind nach Abschluss des Bootcamps durch das entwickelte Kompetenzbündel in der Lage, unter Berücksichtigung didaktischer Prinzipien arbeitsplatzintegrierte Lernszenarien mit Augmented Reality-Werkzeugen in ihren Unternehmen zu konzipieren, umzusetzen und zu evaluieren. Das Bootcamp fokussiert sich dabei auf zwei Kompetenzschwerpunkte aus dem DigiComp: Kreation digitaler Inhalte (Kompetenzbereich 3, Kompetenz 3.1 & 3.2), Kommunikation und Zusammenarbeit (Kompetenzbereich 2, Kompetenz 2.2) sowie Problemlösen und Weiterlernen (Kompetenzbereich 5, Kompetenz 5.3).
Es werden sowohl technologische als auch sozio-technische Aspekte aus den Bereichen Extended Reality / Augmented Reality, Arbeitsplatzintegriertes Lernen, Mediendidaktik, Gestaltung von digitalen Lerninhalten, Micro-Learning, soziales E-Learning, sowie Ethik, Datenschutz und Arbeitnehmerrecht im Kontext des Unternehmens-E-Learnings adressiert.
Neben der direkten Qualifizierung der Teilnehmer*innen wird durch das Projekt auch ein nachhaltiges Ausbildungsangebot entwickelt, das im Kontext der produzierenden Industrie vermarktet werden soll.

Projektkoordinator

- Research Studios Austria Forschungsgesellschaft mbH

Projektpartner

- ENOVA GmbH
- EVVA Sicherheitstechnologie GmbH
- FH OÖ Forschungs & Entwicklungs GmbH
- Fill Gesellschaft m.b.H.
- hublz GmbH
- Responsive Spaces GmbH
- Takeda Austria GmbH