

IMPACT-sXR

Industrial Manufacturing Process And Collaboration Tools for sustainable XR

| | | | |
|---------------------------------|--|------------------------|---------------|
| Programm / Ausschreibung | IWI, IWI, Basisprogramm Ausschreibung 2022 | Status | abgeschlossen |
| Projektstart | 01.09.2022 | Projektende | 31.12.2023 |
| Zeitraum | 2022 - 2023 | Projektlaufzeit | 16 Monate |
| Keywords | | | |

Projektbeschreibung

Der Hauptbeitrag des Projekts IMPACT-sXR besteht in der Entwicklung eines Trainings- und Assistenzkonzepts, das es dem Anwender/der Anwenderin ermöglicht, neue Arbeitsweisen intuitiv zu erlernen, aber auch sein technisches Fachwissen durch die Bereitstellung von aufgabengerechten Planungs-, Ausführungs- und Fertigungsinformationen anzuwenden. Das Trainings- und Assistenzkonzept nutzt Augmented Reality (AR) und Mixed Reality (MR)-Technologien und -Ansätze (abgekürzt als XR), um den Menschen z. B. beim Training für oder während Montage- und Wartungsprozessen sowie bei der Qualitätsprüfung zu unterstützen.

Im Speziellen werden dabei zwei Kernprozesse unterstützt:

- 1) Neuartige Formen der raumunabhängigen Zusammenarbeit (u. a. kollaboratives Arbeiten mittels Integration von Echtzeit 3D Tiefeninformation der realen Umgebung und Visualisierung von und Interaktion mit Echtzeitproduktionsdaten) und
- 2) XR-gestützte Schulungs- bzw. Lernmethoden (u. a. parametrisierbare und adaptive Trainingsszenarien, Ausrollen von Trainingsinhalten für mehrere Teilnehmer und Integration von Gamification-Mechanismen).

Die Implementierungen der XR-Lösungen erfolgten im Sinne der Nachhaltigkeit, damit Energie- und Ressourceneffizienz und (in weiterer Folge) eine mögliche Reduktion des ökologischen Fußabdrucks erreicht werden kann.

Im Rahmen dieser Kernprozesse werden die folgenden vier Forschungsstränge von den Forschungsakteuren des IMPACT-sXR-Projekts bearbeitet:

- (a) Spatial Computing: Zusammenführung der räumlichen Beziehungen von industriellen Umgebungen und den darin involvierten Menschen
- (b) Neuartige didaktische Formen für XR-gestützte Schulungs- bzw. Lernmethoden (z.B. mehrere parallele Benutzer in einer XR Umgebung; Gamification im industriellen Umfeld)
- (c) Nachhaltigkeitsbeurteilung von Prozessen sowie Technologieakzeptanzförderung und
- (d) Multikriterielle Evaluierung auf unterschiedlichen Ebenen (Prozess Sicht bzw. User Sicht).

Projektpartner

- ecoplus.Niederösterreichs Wirtschaftsagentur GmbH