

## Projekt Applikationszentrum V/AR formuliert Anforderungen an V/AR-Bildung

**Fellbach, 03.02.2021 – Das Virtual Dimension Center (VDC) identifiziert notwendige V/AR-Kompetenzen aus der Perspektive von Wirtschaft und Forschung. Auch Handlungsbedarf wird aufgezeigt.**

Viele Unternehmen haben sich in den letzten Jahren mit dem Arbeitsplatz der Zukunft auseinandergesetzt. Zu den interessantesten und vielversprechendsten Technologien gehören in diesem Zusammenhang Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR). Es ist nicht die Frage, ob diese den Einzug in die Arbeitswelt halten, sondern vielmehr wie stark die Veränderungen sein werden. Mit der Änderung des Arbeitsplatzes ändert sich ebenso die Ausbildung des Berufsbildes. Somit ist es bereits im Studium und in der Ausbildung notwendig, gewisse Grundkenntnisse der neuen Technologie zu lehren, um auf den Wandel der Berufsbilder einzugehen. Doch welche Berufsbilder sind tangiert und welche Wissensdomänen sind dafür wichtig? VR und AR (auch V/AR) sind Querschnittstechnologien und -methoden, die eine riesige Anzahl von Wissensdomänen umfassen können. Dazu zählen die Wahrnehmungs-/ Kognitionspsychologie, Arbeitswissenschaften, Computergraphik, Akustik, Haptik, User Interface Design, Hardware-Entwicklung, Software-Entwicklung, etc. Dazu kommt für die praktische Nutzung häufig noch geballtes Wissen aus dem Anwendungsfeld (etwa Design, Wartung, Ergonomie, Industrial Engineering, Marketingkommunikation, etc.) und aus der Branche.

Aktuell fehlt es noch an einem allgemein akzeptierten oder auch nur dokumentierten Kompetenzprofil für V/AR-Spezialisten. Klar ist, dass es völlig unrealistisch ist, die Gesamtheit an Kompetenzen an ein einzelnes Berufsbild vermitteln zu wollen. Es wäre auch ökonomisch nicht zielführend, da erstens nicht jeder alles wissen muss und zweitens nicht für alle V/AR-bezogenen Aktivitäten hochbezahlte Spezialisten benötigt werden.

Um V/AR erfolgreich und nachhaltig in Unternehmen zu implementieren, ist die Entwicklung technologischer und organisatorischer Kompetenzen erforderlich. Das V/AR-Bildungsziel ist auf der abstrakten Ebene klar: V/AR soll erfolgreich genutzt werden können, um auf diese Weise besser, schneller, effizienter, richtiger, kreativer arbeiten zu können. Die Analyse des VDCs zeigt jetzt V/AR-orientierte Berufsbilder (siehe Abbildung) und die dafür notwendigen V/AR-Kompetenzen. Die VDC-Analyse umfasst auch einen großen Vergleich von V/AR-Lehrbüchern. Schließlich werden bestehende Lücken der V/AR-Bildung als neue Bildungsanforderungen (siehe

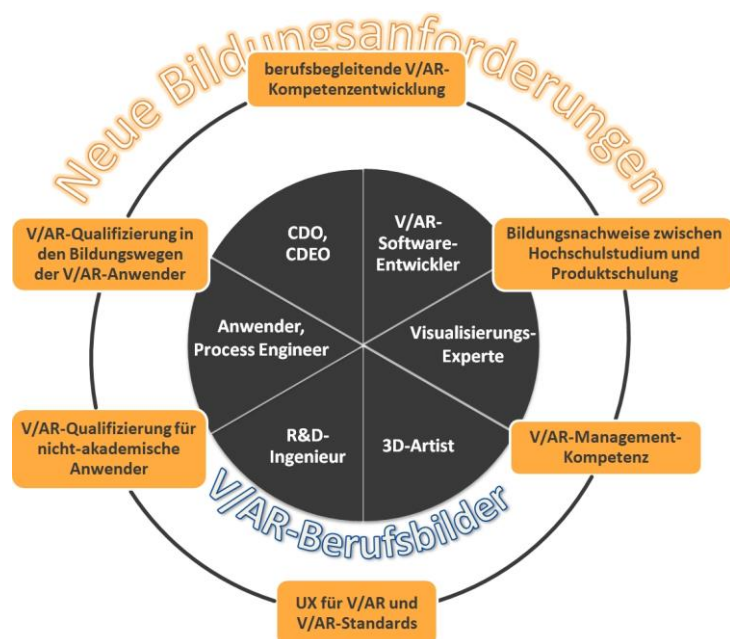


Abbildung: XR-Berufsbilder und neue Anforderungen an die XR-Qualifikation



Abbildung) benannt. So sieht das VDC Bedarf für mehr Qualifizierung in den Feldern User Experience, V/AR-Standards und Management-Kompetenz; weiterhin sollte es mehr Qualifizierungsmöglichkeiten jenseits von Hochschulstudium oder Produktschulungen geben. Die V/AR-anwendenden Disziplinen (wie Architekten, Ingenieure, Mediziner, Handwerker, Kaufleute, etc.) sollten in ihrem Bildungsweg mehr V/AR-spezifisches Anwendungswissen erwerben können, schließlich werden dringend berufsbegleitende Möglichkeiten zur V/AR-Kompetenzentwicklung benötigt.

Der gesamte Bericht **Applikationszentrum V/AR Bericht #15: AP3 - Kompetenzaufbau - VAR-Bildungsanforderungen** ist hier zu finden: [www.vdc-fellbach.de/wissen/fachinformationen/studien-analysen/](http://www.vdc-fellbach.de/wissen/fachinformationen/studien-analysen/)

Die vorgestellten Arbeiten entstanden im Rahmen des Projekts „Applikationszentrum V/AR“, welches durch das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg gefördert wird.

**Baden-Württemberg**

MINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT, ARBEIT UND WOHNUNGSBAU

Umfang: 3.068 Zeichen (ohne Leerzeichen)

**Profil VDC Fellbach**

Das Virtual Dimension Center (VDC) ist Deutschlands führendes Kompetenznetzwerk für Virtuelles Engineering. Technologielieferanten, Dienstleister, Anwender, Forschungseinrichtungen und Multiplikatoren arbeiten im VDC-Netzwerk entlang der gesamten Wertschöpfungskette Virtuelles Engineering in den Themen 3D-Simulation, 3D-Visualisierung, Product Lifecycle Management und Virtuelle Realität zusammen. Die Mitglieder des VDC setzen auf eine höhere Innovationstätigkeit und Produktivität durch Informationsvorsprung und Kostenvorteile.

Download Pressemitteilung und Bilder: [www.vdc-fellbach.de/pressemeldungen/](http://www.vdc-fellbach.de/pressemeldungen/)

Bitte lassen Sie uns ein Belegexemplar zukommen an: [presse@vdc-fellbach.de](mailto:presse@vdc-fellbach.de)

**Bei Fragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.**

Pressekontakt:

Denise Eich

Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach

Auberlenstraße 13

70736 Fellbach

Tel: +49 (0) 711 58 53 09-14

Mail: [denise.eich@vdc-fellbach.de](mailto:denise.eich@vdc-fellbach.de)