

# VR<sup>2</sup>epair –

## Virtual reality erleichtert Reparaturen





# Allgemeine Informationen zum Projekt

## Problematik:

- EU-Gesetz „Recht auf Reparatur“ wurde verabschiedet
- Thema spielt eine immer geringere Rolle im Lehrplan und in der beruflichen Praxis der Auszubildenden
- Viele Fehler bzw. Reparaturansätze lassen sich in der Wirklichkeit nur schwer abbilden

PERLEN<sup>4.0</sup>

## Eckdaten zum Projekt:

- Projektpartner: Institut für Informationssysteme, Berufliches Schulzentrum Kronach, ROOM 466 by WKO Steiermark, MIND CONSOLE – Visual Concept Bureau, KRIXAcademy
- Unterrichtliche Integration im Rahmen von **PERLEN4.0**
- Thema: Reparatur haushaltsüblicher Elektrogeräte
- Ziel: Verbesserung der Berufsaus- und Weiterbildung durch immersive VR-Erfahrungen

### Reparatur einer Waschmaschine

- Austausch eines Spannungsreglers auf einer Leiterplatte
- Austausch einer Heizwendel
- Normenkonforme Messungen mit realistischen Prüfgeräten (DIN VDE)

### Reparatur eines TV-Gerätes

- Typische herstellerübergreifende elektronische Fehler
- Reparatur unter der Berücksichtigung sicherheitsrelevanter Vorschriften

**Freier Modus**

Reparatur ohne explizite Hinweise

**Stand-alone-Anwendung**

Keine teuren und rechenintensiven PCs nötig

**Geführter Modus**

Textbasierte und auditive Hinweise

