

Projektinhalte und -ziele

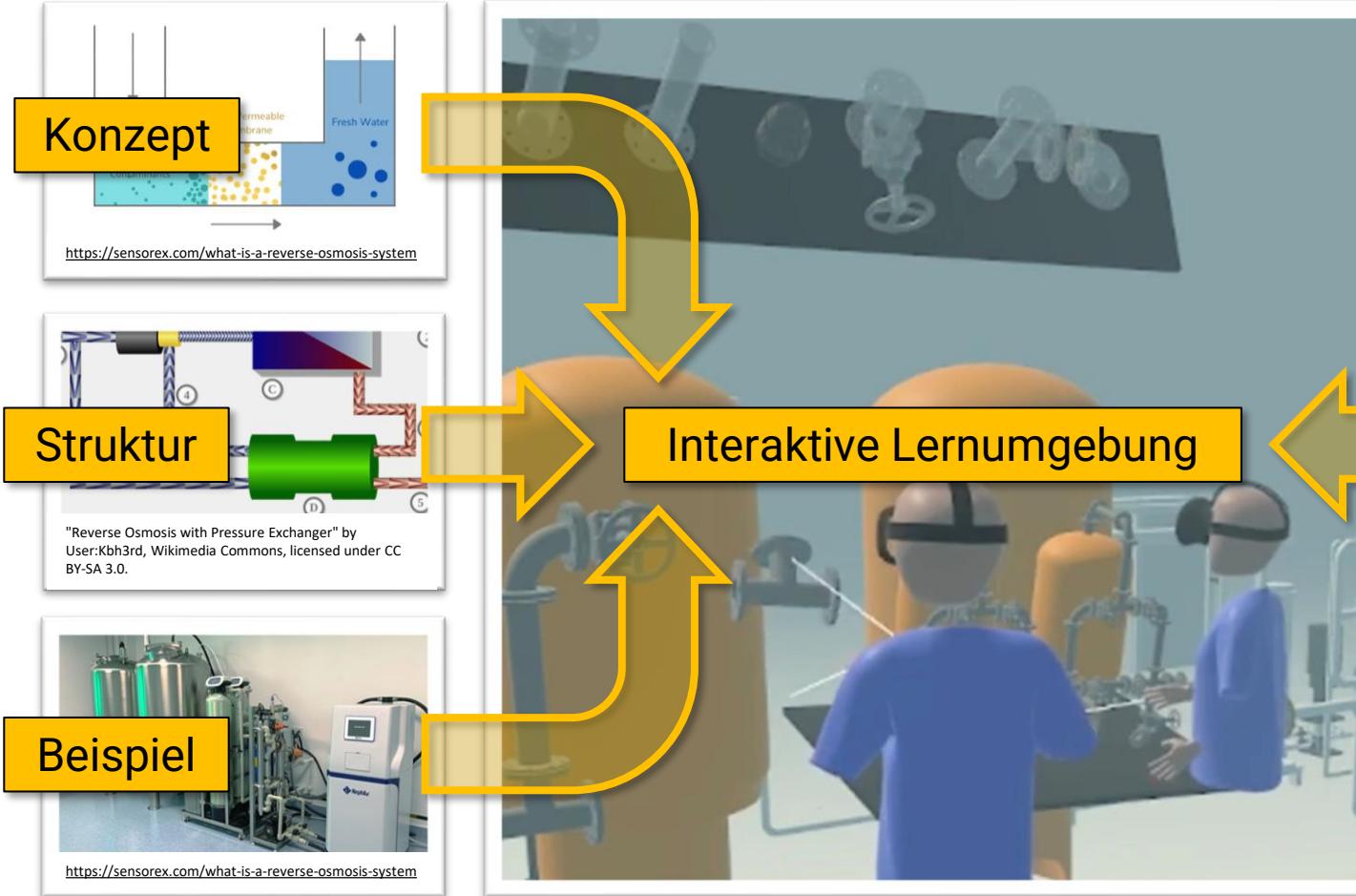


Abb. 1: Illustration der Idee und Implementierung einer Lernumgebung für wasserwirtschaftliche Systeme in Social XR

Wichtigste Ergebnisse/Highlights



Abb. 2: Ko-Kreative Entwicklung eines Lernszenarios für innovative Lösungen zur Salzwasseraufbereitung mittels LEGO® Serious Play® (Workshop mit der RWTH Aachen, 01/2025)

WaterLab

Muehlhaus, S.¹, S. Kanatouri², O. Sossna³, A. Kulik¹, F. Klan², S. Truckenbrodt² & C. Erfurth³

Ausblick

- Demonstrator eines generischen Editors für Wasserwirtschaftliche Anlagen mit Import-Pipeline für neue Bauteile (Abb. 3)
- Gemeinsame Weiterentwicklung für die Berufsausbildung mit der BVE Weimar (Abb. 4)
- Trainingsanwendung mit Stadtwerken Jena geplant; auch Nutzung für Nachwuchsförderung
- Integration in das AR/VR Labor der EAH Jena
- Nutzung des virtuellen Planungstools für Wasserentsalzungsanlagen wird in der Lehre der RWTH Aachen angestrebt (Abb. 5 & 6)
- Nachnutzung im Projekt entwickelter Lehr-Lern-Szenarien und –bausteine im DLR_School_Lab



Credit: Consensive / DLR

Abb. 4: Einführungsworkshop an der BVE Weimar



Abb. 3: Illustration von Verhaltensmodellen für Rohrbauelemente (Pipeworks Editor)



Abb. 5 & 6: Ko-Kreativ mit Lehrenden und Studierenden der RWTH Aachen entwickeltes VR-Lehr-Lern-Szenario zur Planung von Wasserentsalzungsanlagen