

# Fertigungstechnisches Kolloquium

**ETH** Zurich

inspire



## Programm für Donnerstag, 14. November: „Virtual und Mixed Reality in Konstruktion und Produktion“

**14:15 – 14:20 Begrüssung durch Prof. Andreas Kunz, ETH Zürich**

**14:20 – 15:00 Praxisbeispiele und Skalierbarkeit erfolgreicher Virtual Reality Anwendungen in der Produkt- und Prozessschulung**

*Joy Gisler, Co-Founder; Atlas VR*

Die Effektivität und Effizienz von Virtual Reality (VR) in der Produkt- und Prozessschulung ist wissenschaftlich hinlänglich erwiesen. Mit guten VR-Schulungen können Endanwender selbständig, rasch, unkompliziert und zuverlässig Kompetenzen erwerben. Trotzdem wissen bisher nur wenige Unternehmen die Vorteile von Virtual Reality im beruflichen Kontext für sich zu nutzen. In seinem Vortrag wird Joy, Co-Founder der AtlasVR AG, einen Einblick in bereits umgesetzte Praxisbeispiele geben und demonstrieren, wie AtlasVR-Lösungen die Mehrwerte von VR-Schulungen für die Industrie zugänglich und nutzbar machen.

**15:00 – 15:40 Entwicklung von nützlichen Virtual Reality-Anwendungen: Use Cases, Methodik, Phasen und Kosten**

*Thomas Tresch, CEO; BinaryONE*

Die Urner Firma BINARY one GmbH entwickelt moderne digitale Applikationen für die Bereiche Web, VR, AR und MR. Dieser Vortrag widmet sich dem «Making of» von Virtual Reality (VR)-Anwendungen und bietet einen ganzheitlichen Einblick in die Welt der VR-Entwicklung. Der Fokus liegt auf der Identifizierung geeigneter sowie ungeeigneter Use Cases, der detaillierten Vorgehensweise bei der Entwicklung, den essenziellen Überlegungen und Herausforderungen sowie einer Zusammenstellung der involvierten Phasen und Kosten.

**15:40 – 16:10 Pause**

**16:10 – 16:50 Virtual Reality als Lernort für die berufliche Grundbildung**

*Martin Berger, Dozent; PHZH*

XR-Simulationen haben ein großes Potenzial für das selbstständige Erlernen komplexer Handlungskompetenzen. Eine lernwirksame XR-Simulation setzt jedoch einerseits eine optimale Passung zwischen fachdidaktischen Bedürfnissen und technologischen Möglichkeiten voraus und bedarf andererseits einer adäquaten Rahmung mit pädagogischen Elementen. Martin Berger gibt einen Einblick in das Projekt «Virtual Reality als Lernort für die berufliche Grundbildung», das beide Aspekte fokussiert und am Beispiel der Ausbildung von Elektrofachkräften aufzeigt, wie XR als Lerntechnologie in der Berufsbildung effektiv eingesetzt werden kann.

**16:50 – 17:30 MetaBuild - Digitale und reale Synergien**

*Aaron Häusler, TBF + Partner AG*

Diese Verfügbarkeit der Daten bildet eine optimale Ausgangslage für Applikationen, bei welchen die digitalen Pläne mit der Realität verschmelzen. Dadurch wird eine nahtlose Integration von virtuellen Modellen und realen Baufortschritten ermöglicht. Erfahren Sie mehr über die Use-Cases und die innovativen Teillösungen solcher Applikationen in unserem kommenden Referat!

**17:40 Ende der Veranstaltung**



**ETH Zentrum  
RZ F21**

Clausiusstrasse 59  
8092 Zürich

und online



**Donnerstag  
14. November**



**Start 14:15  
Ende 17:40**

Gesamtprogramm



Zoom Link: <https://ethz.zoom.us/j/61443056724>