



ERPROBUNG BBS II Göttingen

Protokoll und Handlungsempfehlungen

Erstellt von:

Thomas Hagenhofer
Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien
Wilhelmshöher Allee 260
34131 Kassel

1. Teilnehmer

Alf Özen und Michael Staszak, Fachlehrer

Dominic Fehling, Bergische Universität Wuppertal

Thomas Hagenhofer, Zentral-Fachausschuss Druck und Medien, Kassel

17 Auszubildende Mediengestalter/in Digital und Print aus dem 1. Ausbildungsjahr

12 Auszubildende Medientechnologe/in Druck, aus dem 1. Ausbildungsjahr

Mehrere Personen der Firma Jungfer Druckerei und Verlag in Herzberg und die Schulleitung

2. Agenda

Der Erprobungstermin fand am 17. März 2017 im Drucksaal der BBS II in Göttingen statt.

Vorbereitet wurde der Termin durch die Teilnahme von Alf Özen an der Roadshow des BIBB in Kassel (inklusive SVL-Test), Telefonate und E-Mail-Kommunikation. Das Thema wurde bislang nicht im Unterricht der erprobenden Klassen behandelt.

3. Ablauf

Donnerstag, 16.03.2017

Nachmittags wurde die Erprobungstechnik aufgebaut und eingerichtet. Bei dieser Erprobung wurden zwei VR-Brillen (HTC Vive) in einer gemeinsamen VR-Umgebung eingesetzt. Hierfür wurden zwei ca. 3 x 3 Meter große Areale im Drucksaal genutzt. Die Areale hatten so viel Abstand, dass eine gegenseitige Beeinträchtigung vermieden wurde z. B. durch Hinweise für die Teilnehmer aus der anderen Gruppe. Herr Staszak hatte als Fachlehrer Gelegenheit, sich intensiv mit der VR-Umgebung vertraut zu machen.

Freitag, 17.03.2017

Die Erprobung fand in zwei Durchläufen statt. In den ersten 90 Minuten nutzte eine Klasse von Mediengestalter-Azubis die VR-Brillen, der zweite Durchgang wurde mit angehenden Medientechnologen Druck durchgeführt.

Alf Özen begrüßte die SVL-Mitarbeiter und stellte den Ablauf vor. Dominic Fehling und Thomas Hagenhofer informierten über Hintergrund und Ziele der Erprobung.

Unterstützt von den Teammitarbeitern erkundeten die Azubis nacheinander ausgiebig die SVL-Lernumgebung parallel an beiden Stationen (beide Gruppen je ca. 90 Minuten).

Interessant war der Unterschied zwischen den beiden Gruppen zu Beginn der Erprobung. Während die Mediengestalter-Azubis es kaum erwarten konnten, sich die Brille aufzusetzen, war bei den Medientechnologen eine gewisse Zurückhaltung spürbar. Die VR-Technik schien ihnen of-

fensichtlich fremder. Aber auch bei dieser Erprobung war keine Einarbeitungszeit zur Nutzung des VR-Raums und der Controller nötig. Hin und wieder mussten die Azubis an einzelne Bedienschritte erinnert werden.

Nicht optimal war bei dieser Erprobung die Tonqualität, die Audios der Zusammenbauübung stotterten beim Abspielen. Ein Problem war ab und an, dass während des Abspielens einer Aufzeichnung der andere Nutzer im VR-Raum keine Interaktion am 3D-Modell durchführen konnte.

Die Lehrer griffen nicht aktiv in die Erprobung ein, sondern verließen sich auf die Selbstlernfähigkeiten der Azubis. Diese nutzten intensiv die interaktiven Übungen zum Zusammenbau des Farbwerks. Alle Azubis konnten die Übung erfolgreich durchführen, wobei die Mediengestalter/innen naturgemäß mehrere Anläufe zur genauen Positionierung der Walzen benötigten.

Nach der Erprobung durch die Medientechnologen Druck wurde zunächst in der Gruppe um Feedback gebeten. Gerade Azubis, die in ihrem Betrieb keine Bogenoffsetmaschine hatten sondern andere Druckverfahren einsetzen, fanden diese neue Möglichkeit des Lernens sehr vorteilhaft. Viele Teilnehmende wünschten sich eine bessere Unterscheidbarkeit der Walzen durch sichtbare Unterschiede in der Textur und einen textlichen Hinweis.

Anschließend wurden zwei Auszubildende und zwei Lehrer einzeln interviewt.

Im Gruppenfeedback und den Einzelinterviews wurden folgende Verbesserungen vorgeschlagen:

- Die Linien der Zeichenfunktion sollten länger angezeigt werden oder per Funktion gelöscht werden können.
- 3D-Objekte sollten bemalt/beschriftet werden können.
- Tonsignal bei Verlassen des Arbeitsbereiches der Basisstationen
- Es sollten verschiedene Farben zum Einfärben genutzt werden können.
- Walzenbeschriftung zur besseren Erkennbarkeit
- Andere Druckverfahren wie der Rollen- oder Flexodruck sollten in SVL einbezogen werden.
- Verbesserung der Audiokommunikation

In der Pause zwischen den beiden Erprobungsdurchläufen testeten Vertreter des Ausbildungsunternehmens Jungfer Druckerei und Verlag in Herzberg die VR-Umgebung. Das Unternehmen beschickt die Schule mit einer großen Zahl an Azubis in unterschiedlichen Druck- und Medienberufen. Derzeit wird geprüft, ob eine Kooperation zur Anschaffung der technischen SVL-Ausstattung möglich ist, da die Schule dazu derzeit nicht in der Lage ist.