

VIRTUELLES TRAINING MACHINE@HAND 2.0

Machine@Hand 2.0 macht Ihren Einstieg in die Welt des virtuellen Trainings zum Kinderspiel!

Mit unserem einfach bedienbaren Autorenwerkzeug erstellen Sie ohne Programmierkenntnisse Trainings für komplexe, schwierige oder gefährliche technische Handlungsabläufe. Das Training erfolgt im Selbstlernmodus oder in der Gruppe am virtuellen Maschinenmodell in einer geschützten Virtual-Reality-Umgebung.





KONTAKT:

Fraunhofer-Institut für

Graphische Datenverarbeitung IGD

Joachim-Jungius-Straße 11, 18059 Rostock

Abteilung »Visual Assistance Technologies«

Dr.-Ing. Mario Aehnelt

mario.aehnelt@igd-r.fraunhofer.de

Tel: +49 381 4024-100

www.igd.fraunhofer.de

Funktionen

Machine@Hand 2.0 vereint Funktionen, mit denen Sie schnell und einfach komplexe technische Sachverhalte für Virtual Reality aufbereiten, erklären und trainieren.

- Intuitives Erstellen von 3D/VR Trainings am Desktop und in Virtual Reality
- Animation von 3D/VR Objekten zur Veranschaulichung komplexer Abläufe
- Am Markt einzigartig: Teamabläufe im kooperativen Training schulen
- Variantenreiche 3D/VR Elemente für Informationen und Erklärungen
- Multiple Trainingswelten für einen authentischen Lerneindruck
- Import vieler 3D Standardformate möglich (z.B. FBX, STEP, OBJ)
- Zentrale Ablage und Verteilung für 3D/VR Trainings
- Multiplattformfähigkeit für Windows und Android-Systeme
- Anbindung an LMS/EPSS über xAPI

Mehrwerte

Durch die Anwendung von Machine@Hand 2.0 profitieren Sie auf unterschiedliche Art und Weise:

- Motivationssteigerung der Teilnehmer beim Training
- Kostengünstige Erstellung und Nutzung von 3D/VR Trainings
- Training in einer abgesicherten virtuellen Umgebung
- Reduzierung der Trainingszeit an realen Maschinen und Trainingsorten
- Einbindung in Ihre vorhandene IT- und Trainings-Infrastruktur
- Keine Programmierkenntnisse erforderlich



www.igd-r.de/machineathand