Innovationen	**Technologieberatungen**	Initiativen / Projekte	Pilotseminare / Informationsveranstaltungen	Kooperationen

Technologien – bei #einfachmachen

Unter dem Fokus der Kampagne #einfachmachen zeigte das Handwerk in diesem Jahr den Jugendlichen die Vielfältigkeit des Handwerks in den verschiedensten Sparten dabei wurde das Ausprobieren zelebriert. Sie wurden ermutigt, ohne Druck ihren Interessen nachzugehen und dabei vielleicht auch das Handwerk als berufliche Option zu entdecken.

Die Veranstaltung am 16.05.2019 war primär auf dem Erlebnis Handwerk geprägt. Mehr als 20 Handwerksberufe waren live in den Lehrwerkstätten zu erleben – Berufswahl also mal ganz anders und zum Mitmachen und Anfassen: Die Schülerinnen und Schüler konnten unter anderem das Kfz-Handwerk, das Metallhandwerk, das Elektrohandwerk, das Bauhandwerk und die Gesundheitshandwerke, um nur einige zu nennen, hautnah erleben.

Im Rahmen der Veranstaltung wurde, initiiert durch die Beauftragten für Innovation und Technologie besonderes Augenmerk auf die Anwendungen innovativer Technologien gesetzt.

Im Fallbeispiel 1 konnte die Anwendung von Virtual Reality als computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung live ausprobiert werden.

Abb. 1: - Anwendung von Virtual Reality

Erste praktische Anwendungen sind bereits realisiert in den Handwerksgewerken der Tischler, Raumausstatter sowie den Installations- und Heizungsbau. Zielstellung dabei ist, mit einer mediengerechten, konsistenten Umsetzung der unterschiedlichen Kundenanforderungen einen Marktvorsprung zu erzielen.

Fallbeispiel 2 zeigt die Additive Fertigung als Prozess, bei dem auf der Basis von digitalen 3D-Konstruktionsdaten durch das Ablagern von Material schichtweise ein Bauteil aufgebaut wird. Immer häufiger wird der Begriff „3D-Druck“ als Synonym für die Additive Fertigung verwendet.

Abb. 2: - Additive Fertigung als Prozess

Ansprechpartner:

BIT der HWK für Ostthüringen
Ilona Hohle

Kooperationspartner:
Batix Software GmbH
Ernst-Abbe-Hochschule