

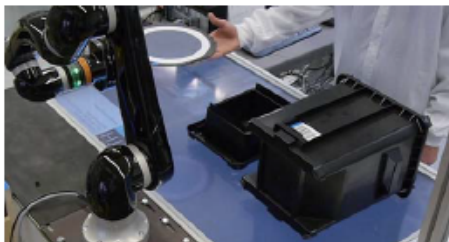
Ein inklusiver Ansatz beim Anlernen?

Um die Lebensqualität und Arbeitsfähigkeit von Menschen mit Behinderung oder älteren Menschen zu verbessern, untersucht Lisa Glashauser, Studentin an der Fakultät für Angewandte Sozial- und Gesundheitswissenschaften der OTH Regensburg, in ihrer Masterarbeit inwiefern Gamification-Anwendungen beim Anlernen von Gesten geeignet sind.

Die Grundlage ihres Experiments stellt ein von der Regensburg Robotics Research Unit (RRRU) und der Infineon Technologies AG entwickelter intelligenter Arbeitsplatz – die Smart Work Bench (SWoB) – dar. Er unterstützt Personen bei manuellen Handhabungsaufgaben und führt bestimmte Produktionsprozesse teilautomatisiert aus.

Um die Anlage mit Gestensteuerung bedienen zu können, muss im Vorfeld eine Einweisung erfolgen, die von Menschen oder durch ein Lerntutorial mit spieltypischen Elementen zur Motivationssteigerung (Gamification) durchgeführt werden kann. Lisa Glashauser möchte unter anderem herausfinden, welche Form des Anleitens aus welchen Gründen eher akzeptiert oder abgelehnt wird. Seit November 2015 lässt sie das mit Clemens Pohl (RRRU) entwickelte Tutorial testen.

Praxisnahe und interdisziplinär ausgerichtete Studien zur Mensch-Technik-Interaktion, wie die von Lisa Glashauser,



Anlernen von Gesten an der Smart Work Bench. Foto: RRRU

sind durch eine Kooperation zwischen dem Institut für Sozialforschung und Technikfolgenabschätzung (IST, Leitung: Prof. Dr. Sonja Haug und Prof. Dr. Karsten Weber) sowie der Regensburg Robotic Research Unit (RRRU, Leitung: Prof. Dr. Thomas Schlegl) möglich.

Alena Wackerbarth ■