



### Didactische structuur in de wereld van het virtueel leren

Simulatiegame voor automatisering in de metaal- en kunststofindustrie

**Uitdaging:** Medewerkers die een machine moeten leren bedienen, maken zich vooral de trucjes eigen en begrijpen niet goed genoeg waaróm handelingen op een bepaalde manier uitgevoerd worden. Door tijdgebrek bij de instructeurs ligt het tempo te hoog.

**Oplossing:** De praktijk is nagebootst in CRAFT simulation. Gebruikers leren in de game op eigen tempo de machines bedienen en krijgen daarbij direct de theorie uitgelegd.

**Mkb-partners:** [BMO Automation](#) (automatiseringsoplossingen in de metaal) en [CRAFT education \(ontwikkelaar van scholing\)](#)

**Softwareleverancier:** [The Barn](#)

**Gouden tip van de bedenkers:** "Bij simulaties geldt: 'show don't tell': laat de medewerker zien wat het effect en resultaat is van eigen keuzes of handelingen, in plaats van ze met tekst te vertellen of iets goed of fout is gegaan."



### Robot meets service engineer 4.0

3D virtuele applicatie binnen een bestaand online platform voor servicemonteurs

**Uitdaging:** Ervaren mensen komen niet aan hun eigen werk toe omdat ze voortdurend minder ervaren collega's uit de brand moeten helpen. Dat werkt demotiverend.

**Oplossing:** Met een applicatie binnen een bestaand online platform kunnen de servicemonteurs in het veld zelf problemen oplossen en hard en soft skills ontwikkelen. Van elke machine (robot) is een 3D-model beschikbaar waar instructie en andere informatie aanhangt.

**Mkb-initiatiefnemer:** [Riwo Engineering](#) (industriële automatisering en mobiele, machine- en procesbesturing)

**Leveranciers:** [Total Reality](#) (3D, VR- en AR-oplossingen voor de maakindustrie)

**Gouden tip van de bedenkers:** "Wees als partijen eerlijk tegen elkaar over wat je uit het project wilt halen. Het is altijd meer werk dan je denkt en als je er allebei belang bij hebt, doe je allebei hier en daar een toegift, waardoor er iets moois uitkomt."

