



Die Professur Arbeitswissenschaft und Innovationsmanagement der TU Chemnitz, der Verband sächsischer Wohnungsgenossenschaften (VSWG) und das USEability LAB am IHD haben ein neuartiges Test- und Demonstrationszentrum entwickelt. Ziel des WohnXperium ist es, innovative Produkte für besondere Zielgruppen den am Bau

Beteiligten und Entscheidern nahe zu bringen. Auf ca. 515 m<sup>2</sup> Fläche sollen dort Architekten, Handwerker, Bauherren, Betreiber von Pflegeeinrichtungen, Pflegekräfte und andere die Möglichkeit erhalten, in realer Umgebung räumliche Situationen und Produkte für besondere Anforderungen zu testen und Vor- und Nachteile kennen zu lernen. Dies soll sie bei der Auswahl geeigneter Produkte für ihre Bauvorhaben unterstützen. Anbietern solcher Produkte wird die Möglichkeit gegeben in innovativer Umgebung auf ihre Produkte aufmerksam zu machen und die spezifischen Eigenschaften hervorzuheben.

Aktuelle Forschungsergebnisse zeigen, dass Lernen ein erfahrungsbasierter Prozess ist, der eine dauerhafte Verhaltensänderung auslöst. Dabei heißt es: „Nicht der Begriff, sondern die Erfahrung zählt, nicht Rationalität, sondern Gefühl, nicht gedankliches Probehandeln, sondern wirkliches Tun“. Lernen ist vor allem dann wirksam und effizient, wenn es arbeitsplatznah, aktiv und mit zugeschnittenen Angeboten erfolgt. Dies ermöglicht das WohnXperium anhand passgenauer Workshop-Angebote für die Zielgruppen immer verbunden mit neuen innovativen Produkten.

Anhand von Studien konnte nachgewiesen werden, dass bei der visuellen und haptischen Wissensvermittlung mehr Informationen gespeichert werden, als bei der reinen auditiven Vermittlung. Durch das eigene Erleben wird die Verknüpfung von Rationalität und Kreativität angeregt, so dass die Behaltensquoten nach drei Tagen bei ca. 90 Prozent liegen – beim Lesen sind das nur 10 Prozent.

Im WohnXperium wird ein weitgehend offenes Raumkonzept umgesetzt, das es ermöglicht, mit einer Vielzahl an Demonstratoren und Exponaten zu arbeiten. In einer Erlebnisausstellung bestehend aus Bewegungsräumen, Exponaten, Licht & Farbe im Sinnesparcours und multimodaler Informationspräsentation (Virtuelle Realität (VR), Projektionen) sowie Alterssimulation können an die Weiterbildungsziele angepasste Szenarien dargestellt, variiert und erprobt werden.

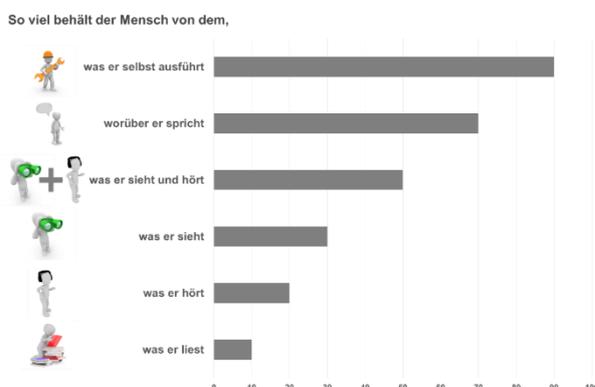


Abbildung 1: Behaltensquoten im Lernprozess

Dies sichert einen Perspektivwechsel in die jeweilige Wohnsituation. Erkenntnisse zur Ausgestaltung von Räumen in Abhängigkeit vom Raumangebot und den verwendeten Ausstattungselementen können direkt im Workshop gewonnen und durch Veränderung der Erprobungsumgebung überprüft werden. Die Teilnehmer werden dabei auf Vor- und Nachteile besonderer Ausstattungen aufmerksam und erlangen das notwendige Wissen geeignete Produkte für vorgefundene bauliche Situationen auswählen zu können.

Außerdem soll den Akteuren die Möglichkeit gegeben werden, neue Installationsmöglichkeiten und -techniken zu entdecken, zu erlernen und anzuwenden. Damit entsteht eine Aus- und Weiterbildungs-umgebung die gerade für den Bereich Handwerk einen Anreiz bietet und den Stand der Technik darstellt.

Auch Pflegesituationen stehen im Fokus der Arbeit im WohnXperium. Die bestehende Expertise der Partner ermöglicht es, Pflegeabläufe zu simulieren und dabei die Interaktion zwischen Pflegekraft, Pflegbedürftigem und räumlicher Situation zu überprüfen. Auch der Einsatz von Hilfsmitteln beim Patientenhandling kann simuliert werden. Darüber hinaus können typische Wohnsituationen präsentiert werden, in denen die Eignung verschiedenster Produkte überprüft werden kann. Somit kann der Nutzer selbst feststellen, wie sich die ergonomische Gestaltung auf die Handhabung auswirkt und in welcher räumlichen Situation welches Produkt geeignet eingesetzt werden kann. Hersteller besonders geeigneter Produkte können zielgerichtet die bei der Produktauswahl relevanten Entscheider adressieren (z.B. Handwerker, Architekten, Bauverantwortliche der

öffentlichen Hand und der Wohnungswirtschaft). Zur Alterssimulation kann dabei der Alterssimulationsanzug MAX zur Anwendung kommen. Eine Besonderheit des Alterssimulationsanzuges MAX ist der modulare Aufbau und die Möglichkeit, die verschiedenen altersbedingten Veränderungen in drei Einschränkungsstufen erleben zu können. Somit kann die Spannweite der interindividuellen und intra-individuellen Fähigkeiten vom „physiologischen Altern“ bis zum „pathologischen Altern“ simuliert werden.

Auch Themengebiete wie Energie, Wasser, Sicherheit und gesundheitliche Überwachung werden mit in die Präsentationen einbezogen. Dabei erfolgt eine Verknüpfung mit dem Thema des „Ambient Assisted Living“ (AAL). An einem Demonstrator für AAL-Technologien kann das breite Spektrum der Assistenzsysteme entdeckt, ausprobiert und verinnerlicht werden. Dabei steht nicht nur das Endprodukt im Vordergrund, sondern es werden hinreichend bauliche Voraussetzungen und Funktionsweisen, z. B. über offene Sanitär- und Elektroinstallationen und Querschnitte verdeutlicht, so das ein „Blick hinter die Kulissen“ möglich ist.

Für das „mediengestützte Lernen“ werden in der Erlebnisausstellung vielfältige Medien zur multimodalen Informationspräsentation eingesetzt. Dazu gehören Monitore, VR-Systeme und Audioguides. In einem multimedialen, flexibel bestuhlbaren Schulungsraum können Schulungen mit, je nach Kompetenzentwicklungsformat, 10 bis 50 Personen durchgeführt werden.

### Zusammenarbeit mit Partnern aus Industrie und Forschung

Die Räumlichkeiten sollen auch für Projekte anderer zur Verfügung gestellt werden. Es wird die Möglichkeit bestehen entweder nur die Räume für eigene Weiterbildungsveranstaltungen oder Schulungen (z.B. von Handwerkern oder Architekten) zu mieten, oder Workshops für die eigene Zielgruppe vom Team der Partner des WohnXperium durchführen zu lassen. Eine individuelle Anpassung der Testumgebung ist dafür möglich. Auch können geeignete Medieninhalte verwendet werden.



Abbildung 3: mobile Testumgebung des USEability LAB am IHD



Abbildung 2: Der Alterssimulationsanzug MAX

Darüber hinaus ist geplant, die Textflächen für zukünftige Forschungs- und Entwicklungsvorhaben zu nutzen. Dabei ist auch eine Unterstützung bei der Produktentwicklung von Partnern möglich.