

## Wiener Linien lernen von Gaming-Industrie: Extended Reality für Ausbildung

Wien (OTS) - Die Wiener Linien forschen seit 2019 an virtueller und erweiterter Realität (VR/AR)\*. Vor allem bei Wartungen in der Hauptwerkstätte in Simmering, sowie in der Lehrlingsausbildung sieht das Öffi-Unternehmen riesiges Potential. Der Generationenwechsel im Konzern treibt den Technologiewandel rasant voran.

61 Handgriffe sind notwendig, bevor ein Stromabnehmer bei U-Bahnen montiert werden kann. Jeder Handgriff muss bei dieser risikobehafteten, millimetergenauen Arbeit sitzen. Aus diesem Grund werden im Vorfeld die komplexen Abläufe der Montage geübt. Damit die Schulungen noch effektiver werden, entwickeln die Wiener Linien gemeinsam mit dem Wiener Startup 3Dmacher ein virtuelles Training mithilfe einer VR-Brille. Dabei sollen den MitarbeiterInnen in der Werkstätte neben den richtigen Abläufen auch die Konsequenzen von Fehlern aufgezeigt werden. So funktioniert's: Die Arbeitsanweisungen werden via VR-Brille direkt in das Sichtfeld des Benutzers/ der Benutzerin projiziert. Somit hat man die Hände frei zum Arbeiten, und kann Schritt für Schritt die notwendigen Arbeitsschritte durchführen. Die Vorteile liegen auf der Hand: die Technologie erleichtert die Arbeit, macht Abläufe sicherer und spart MitarbeiterInnen in der Werkstätte Zeit.

### Entwicklung mit Wiener Startup

„Die Wiener Öffis sind fahrende Rechenzentren mit komplexer Technologie, die für Sicherheit und Komfort der Fahrgäste sorgt. Um die modernen Fahrzeuge zukünftig noch besser warten zu können ist es wichtig, dass MitarbeiterInnen bei den neuesten technischen Entwicklungen stets up-to-date bleiben. Es freut mich daher besonders, dass die Wiener Linien schon jetzt gemeinsam mit einem Wiener Startup modernste AR- & VR-Technologie in der Ausbildung einsetzen. Mit Vorzeigeprojekten wie diesem zeigen wir, wie Digitalisierung in einer Smart City funktioniert“, sagt Öffi-Stadtrat Peter Hanke.

Die Technologien sind so weit fortgeschritten, dass VR und AR nicht nur im Gaming Bereich Anwendung finden, sondern auch stark in der Industrie. Seit 2019 forschen die Wiener Linien an Prototypen für unterschiedliche Anwendungsfälle: von Anleitungen für

Wartungsarbeiten bei U-Bahnen bis zu virtuellen Sicherheitstrainings. Auch die Jüngsten, die Lehrlinge der Wiener Linien, werden „future-ready“ gemacht und unterstützen tatkräftig beim Entwickeln sinnvoller Programme für die Wartung des größten, klimafreundlichen Fuhrparks der Stadt – und haben auch noch Spaß dabei. Bereits mehrere Projekte wurden erfolgreich im „Lehrlings-Innovations-Lab“ umgesetzt, wie eine AR-App, um Abläufe bei Öffi-Bremsreparaturen virtuell dazustellen oder eine CO2-Ampel, die in der Corona-Zeit entwickelt wurde, den CO2-Wert in einem Raum anzeigt und damit angibt, wann gelüftet werden soll.

#### Zahlreiche Vorteile für MitarbeiterInnen und Fahrgäste

In Zukunft wollen die Wiener Linien AR und VR-Technologien noch stärker für Sicherheitsschulungen, Wartungen und (Lehrlings-)Ausbildung entwickeln. Augmented Reality soll auch in der Qualitätssicherung von Bus, Bim und U-Bahn Anwendung finden. Dadurch könnten Öffis in Zukunft noch zuverlässiger werden – so profitiert auch die beste Fahrgemeinschaft Wiens vom technologischen Fortschritt.

Andreas Kollegger, Stabstellenleiter strategische Planung bei den Wiener Linien ist überzeugt, dass sich das AR-Format langfristig in der Ausbildung und bei Wartungen von Flexity-Straßenbahnen und vollautomatischen X-Wagen-U-Bahnen durchsetzen wird: „Die vergangenen zehn Jahre waren technologisch sehr spannend. Aufgrund des bevorstehenden Generationenwechsels in unserem Unternehmen und den neuen hochkomplexen Fahrzeugen – Stichwort vollautomatische U5 – werden die nächsten zehn Jahre noch viel spannender. Wir freuen uns auf die technischen Herausforderungen gemeinsam mit allen MitarbeiterInnen.“

Bildmaterial finden Sie auf unserer Bildstrecke:  
<https://www.bildstrecke.at/index.php?/search/6172>

#### \* Begriffsdefinition:

AR = Augmented Reality / „erweiterte Realität“, bezeichnet die computergestützte Ergänzung der Realität durch virtuelle Elemente (wie z.B. bei Pokémon Go)

VR = Virtual Reality, die reale Welt wird vollständig ausgeblendet, damit die UserInnen in die virtuelle Umgebung abtauchen

können, AR etabliert sich mehr und mehr, ist Menschen prinzipiell bekannt (speziell Spiele-industrie etc.)

~

Rückfragehinweis:

Wiener Linien GmbH & Co KG  
Kommunikation  
(01) 7909-17002  
presse@wienerlinien.at  
www.wienerlinien.at

~

Digitale Pressemappe: <http://www.ots.at/pressemappe/1269/aom>

\*\*\* OTS-ORIGINALTEXT PRESSEAUSSENDUNG UNTER AUSSCHLISSLICHER  
INHALTLICHER VERANTWORTUNG DES AUSENDERS - WWW.OTS.AT \*\*\*

OTS0152 2021-09-09/13:21

091321 Sep 21

Link zur Aussendung:

[https://www.ots.at/presseaussendung/OTS\\_20210909\\_OTS0152](https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20210909_OTS0152)