



© FH St. Pölten

An der FH St. Pölten werden zurzeit mehrere Studierende bei ihren Abschlussarbeiten zum Einsatz von digitalen Technologien im Unterricht, aber auch für industrielle Anwendungen betreut.

## Bildung 4.0

Smartphones und Virtual Reality: FH St. Pölten untersucht den sinnvollen Einsatz von Technik in der Lehre.

ST. PÖLTEN. „Digitale Technologien verändern den Lernkontext. Durch Augmented Reality etwa lässt sich Virtuelles im Unterricht in die Realität einbauen und pädagogisch nutzen“, erklärt Franz Fidler, Leiter der Studiengänge Digitale Medientechnologien und Smart Engineering an der FH St. Pölten.

Im kommenden Wintersemester startet im Studiengang

Digitale Medientechnologien die neue Masterklasse „Augmented und Virtual Reality“.

### Lernräume werden virtuell

Diese Masterklasse wird unter anderem untersuchen, wie moderne Technik für den Unterricht genutzt werden kann.

Die Studierenden werden dabei auch eine HoloLens von Microsoft einsetzen, eine Brille, die

Informationen über Augmented Reality in die Realität einbaut.

„Die Lernräume der Zukunft werden nicht nur in vier Wänden und Gebäuden liegen. In den realen Raum werden virtuelle Objekte eingebunden. Dadurch ändert sich das Lernen und Lehren stark.“

In Forschungsprojekten, Studierendenprojekten und Abschlussarbeiten untersuchen

und entwickeln wir an der FH St. Pölten diese neuen Möglichkeiten“, sagt Fidler.

### Von Schule bis Wirtschaft

Grischa Schmiedl, FH-Dozent am Department Medien und Digitale Technologien und stellvertretender Leiter des Studiengangs Digitale Medientechnologien, entwickelt mit Kerstin Blumenstein von der Forschungsgruppe Media Computing am Institut für Creative Media Technologies der FH St. Pölten etwa im Projekt „seekoi“ ein Tool zum einfachen Erstellen von kontextorientierten Anwendungen („Mobilot“), das für diese neuen Formen des Unterrichts genutzt werden kann.

„Eine der Hauptzielgruppen des Projekts sind Schulen bzw. der pädagogische Bereich im Allgemeinen“, erklärt Blumenstein. „Im Unterricht sind viele Einsatzmöglichkeiten denkbar: vom Erstellen einfacher Naturlehrpfade bis zu komplexeren Social Games, in denen Schülerinnen und Schüler zusammenarbeiten müssen, um eine Aufgabe zu lösen. Auch eine Erlebnis-Rallye, in der man Orte finden muss, ist einfach erstellt. Weitere Zielgruppen sind öffentliche Einrichtungen und die Wirtschaft.“ (red)

## Vom Kaffee ein Sprung ins kalte Wasser

café+co International-CEO Gerald Steger wechselt mit 1. April zur BWT-Gruppe.

WIEN. Nach dem erfolgreichsten Jahr in der Unternehmensgeschichte von café+co International und mehr als 17 Jahren an der Spitze übernimmt CEO Gerald Steger (56) eine neue Herausforderung im Vorstand der BWT-Gruppe, Europas führendem Wasseraufbereiter.

Der gebürtige Kärntner hat mit seinem Team café+co zum Nachhaltigkeitspionier und

technischen Vorreiter entwickelt. café+co wurde zum erfolgreichsten Kaffee-Dienstleister in Zentral- und Osteuropa mit mittlerweile 1.800 Mitarbeitern in zwölf Ländern und mehr als 70.000 Espresso-Anlagen und Automaten am Markt. Die beiden letzten Jahre standen vor allem im Zeichen der Vorbereitung des Starts in die digitale Welt („Industrie 4.0 für Kaffee-

maschinen und Automaten“) und der Entwicklung einer neuen Maschinengeneration, die im ersten Quartal 2017 auf den Markt kommen wird.

Steger wird für café+co noch bis 31. März 2017 im Einsatz sein und auch die Eigentümer bei der Nachfolge unterstützen. Seine neue Position im Vorstand der BWT-Gruppe wird er zum 1. April 2017 antreten. (red)



© leisure.at/Christian Jobst

Steger hat café+co mit seinem Team zum Nachhaltigkeitspionier entwickelt.