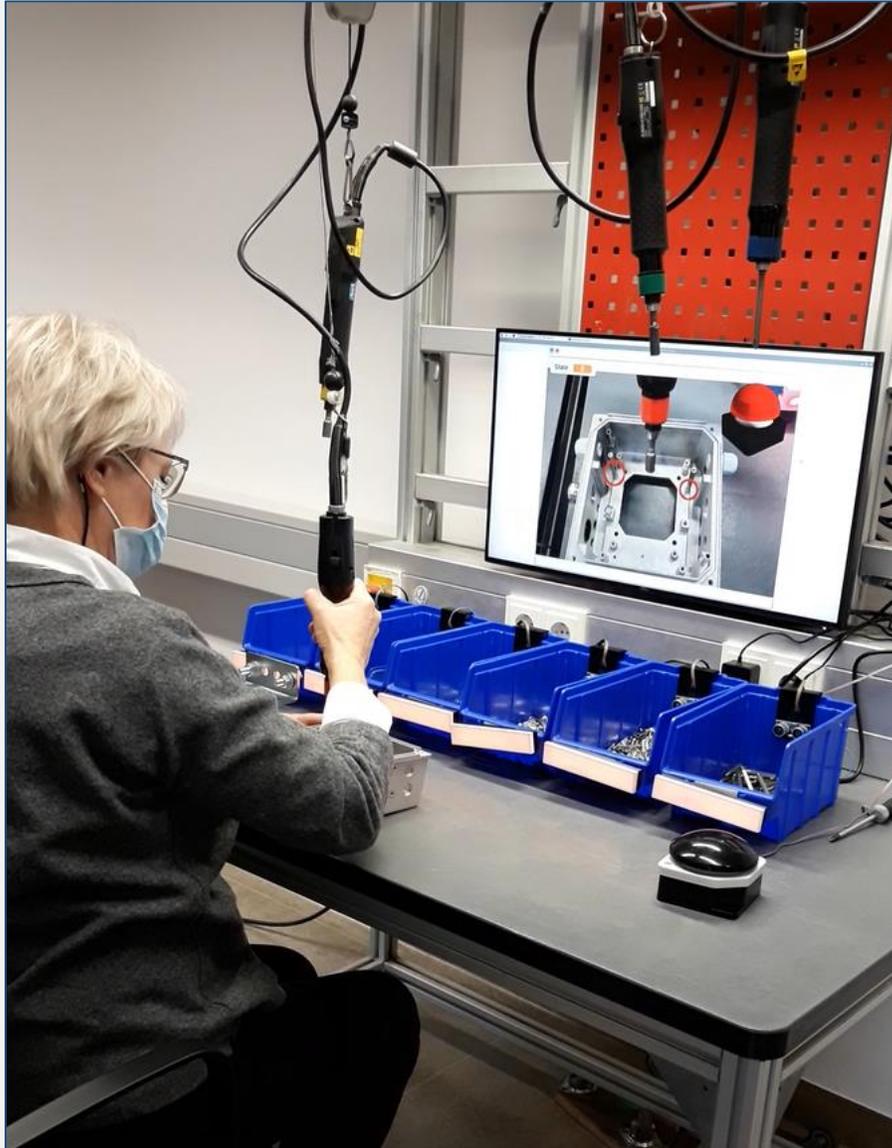




# Digitales Assistenzsystem - Sidekick

... entstanden im Rahmen des ESF-Projekts „Wissen macht Zukunft  
– mit Digitalisierung die Arbeitswelt von morgen gestalten.“



# Teilhabe im Fokus

Einsatz von digitalen Assistenzsystemen  
(Pick-by-Light) in der Fertigung

Kooperation mit der  
Hochschule Emden-Leer  
(Fachbereich Technik)

„Wissen macht Zukunft – mit Digitalisierung die Arbeitswelt von morgen gestalten.“



Ziel des Programms  
Sicherung der Beschäftigungsfähigkeit von Beschäftigten in der Sozialwirtschaft in Verbindung mit einer integrierten und nachhaltigen Personal- und Organisationsentwicklung.

Programm für die  
Beschäftigten und  
Unternehmen in der  
Sozialwirtschaft.

Projektlaufzeit  
01.08.2019 –  
30.06.2022

Projektträger  
Ostfriesische  
Beschäftigungs- und  
Wohnstätten GmbH



Kooperations-  
unternehmen  
Lebenshilfe Leer e.V.



- Digitale Kompetenzerweiterung: Beschäftigungsfähigkeit von Mitarbeiter\*innen mittels Qualifizierungen im Bereich neuer Medien sichern
- Arbeitsprozesse durch digitale Workflows in den Bereichen effizienter gestalten
- E-Learning: arbeitsplatznahes, orts- und zeitunabhängiges Lernen ermöglichen
- digitale Assistenzsysteme: Erprobung des Einsatzes in der Fertigung

# Agenda

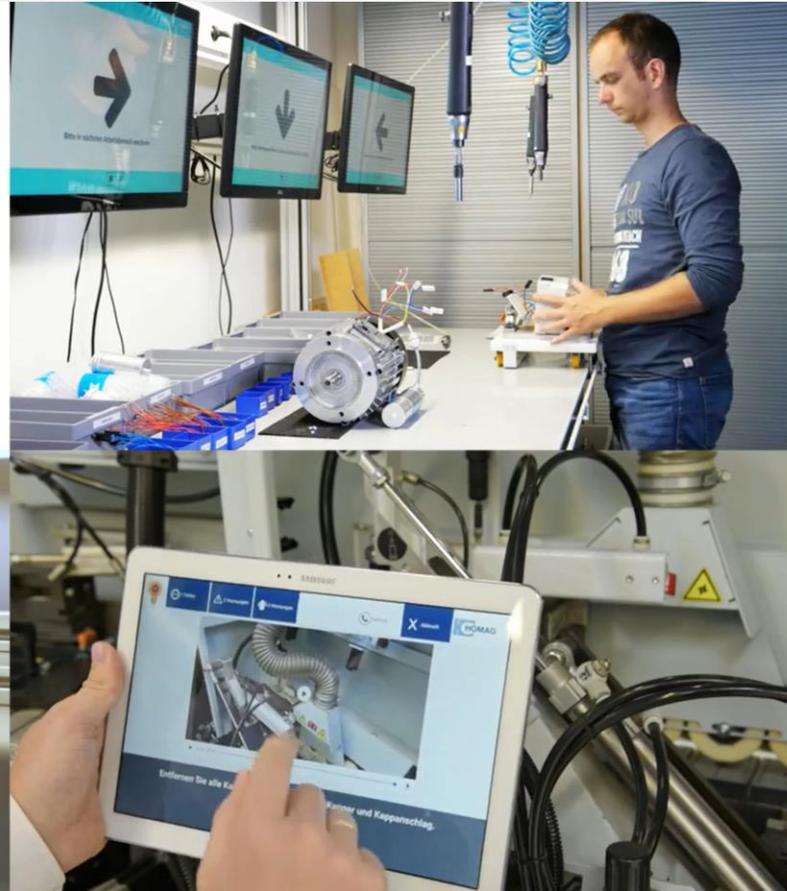
1. Begrüßung und Einführung
2. Sidekick: Pick-by-Light-System
3. Nachhaltigkeitskonzept und Praxistransfer
4. Fragerunde

**Kurzes Video zur Zielsetzung und  
Motivation des Sidekick-Projekts.**

## 2. Sidekick Pick-by-light-System Werkerführung

Adaptiv und situationsabhängig

Assistenz entsprechend aktueller Situation und Benutzerwünschen und -erfahrung



Führung durch komplexe Prozesse - am Beispiel eines Forschungsdemonstrators vom CoR-Lab/Universität Bielefeld.

## 2. Sidekick Pick-by-light-System

Werkerführung in der Teilhabe - besondere Bedürfnisse der Werkenden

Beim Einsatz digitaler Assistenzsysteme stehen dem gegenüber:

- Hohe Anschaffungskosten
- Aufwände für Umrüstung auf neue Arbeitsprozesse
  - Flexibilität der Hardware
  - Aufwand der Programmierung

## 2. Sidekick Pick-by-light-System

### Das Projekt SIDEKICK

Jeder Superheld hat seinen Sidekick:

*Batman – Robin, Han Solo – Chewbacca, Super Mario – Luigi,  
Sherlock Holmes – Dr. Watson, Frodo – Samweis,  
Harald Schmidt – Herbert Feuerstein, ...*

Das Ziel:

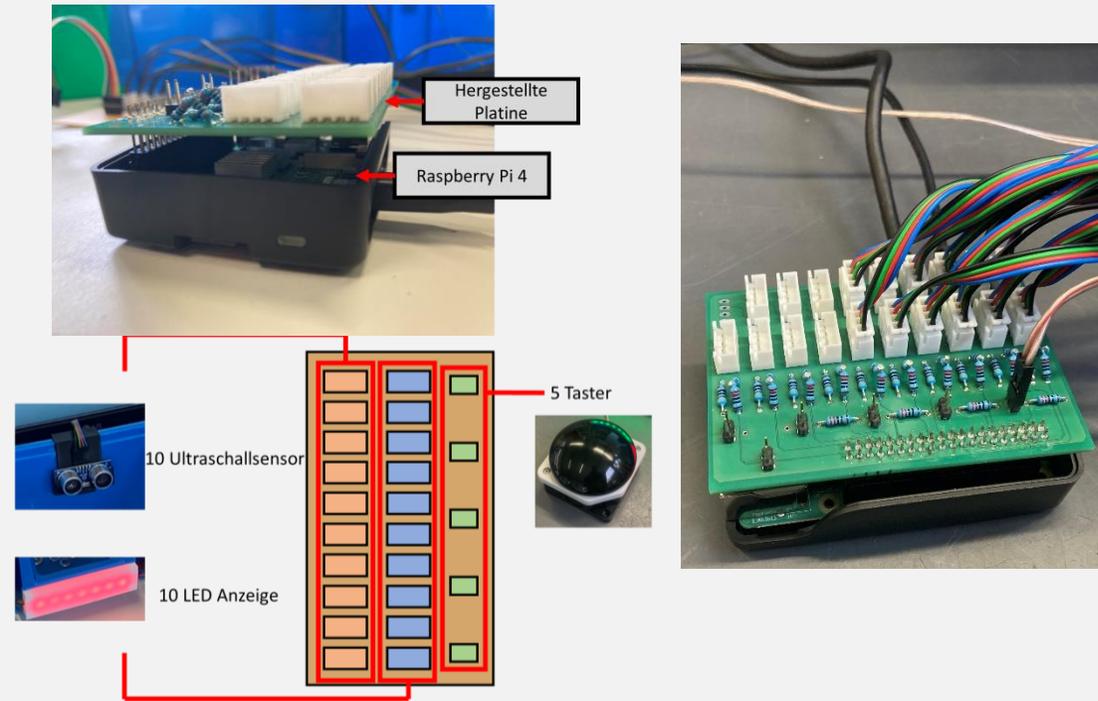
Digitale Werkerführung so einfach wie möglich...  
...und so günstig wie möglich machen!



## 2. Sidekick Pick-by-light-System – Bottom-Up Ansatz des Projekts SIDEKICK

### Drei zentrale Aspekte

- offene, günstige Hardware
- offene, einfach erlernbare Software
- Anpassbarkeit an persönliche Präferenzen

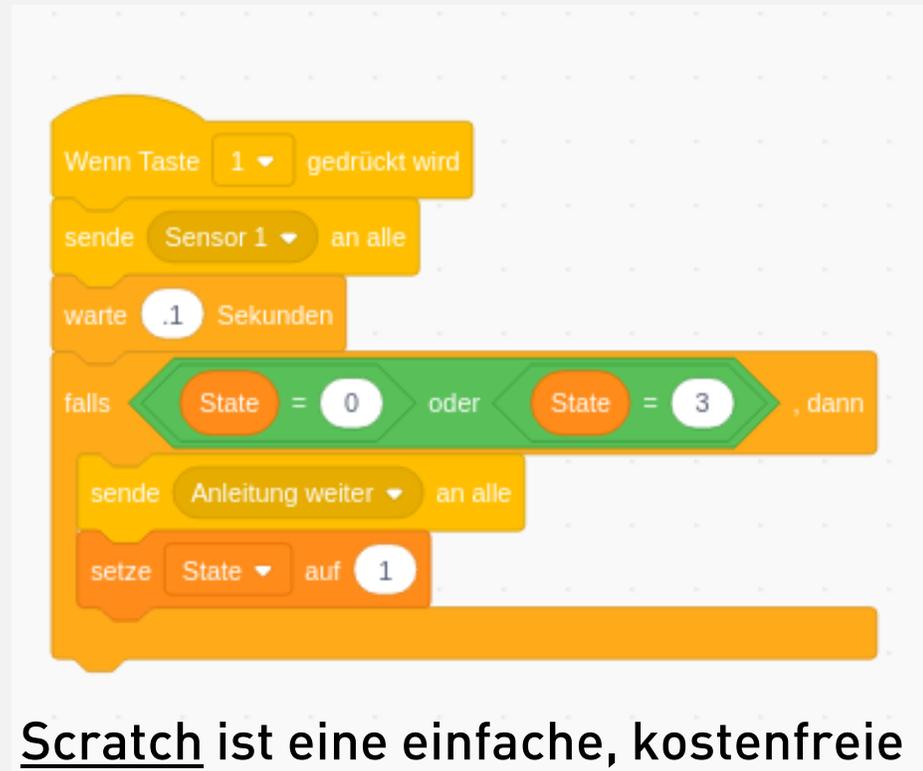


Eingesetzte Hardware aus der Maker-Community ist erschwinglich und weit verbreitet.

## 2. Sidekick Pick-by-light-System – Bottom-Up Ansatz des Projekts SIDEKICK

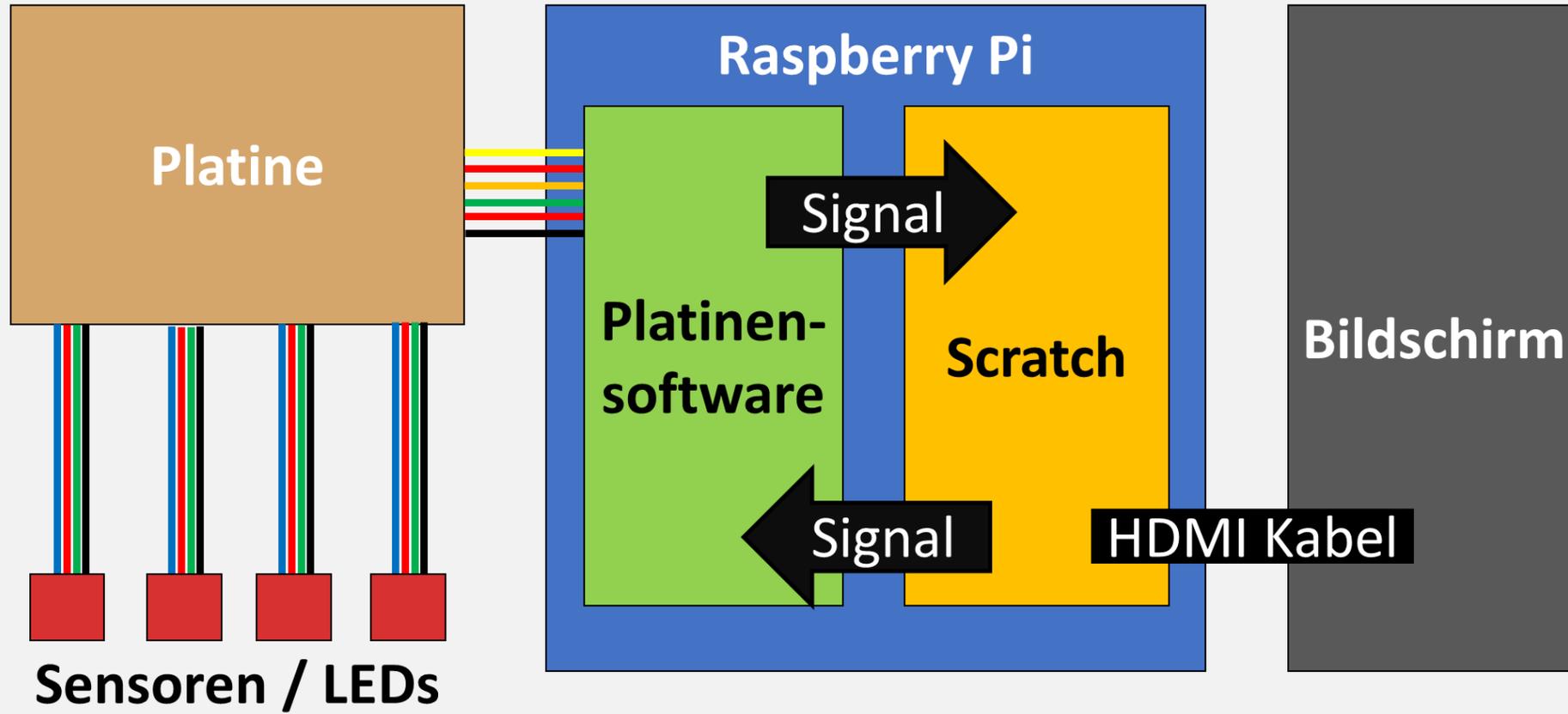
### Drei zentrale Aspekte

- offene, günstige Hardware
- offene, einfach erlernbare Software
- Anpassbarkeit an persönliche Präferenzen



Scratch ist eine einfache, kostenfreie Software - speziell gestaltet für ein leichtes Erlernen der Programmierung.

## 2. Sidekick Pick-by-light-System



## 2. Sidekick Pick-by-light-System – Bottom-Up Ansatz des Projekts SIDEKICK

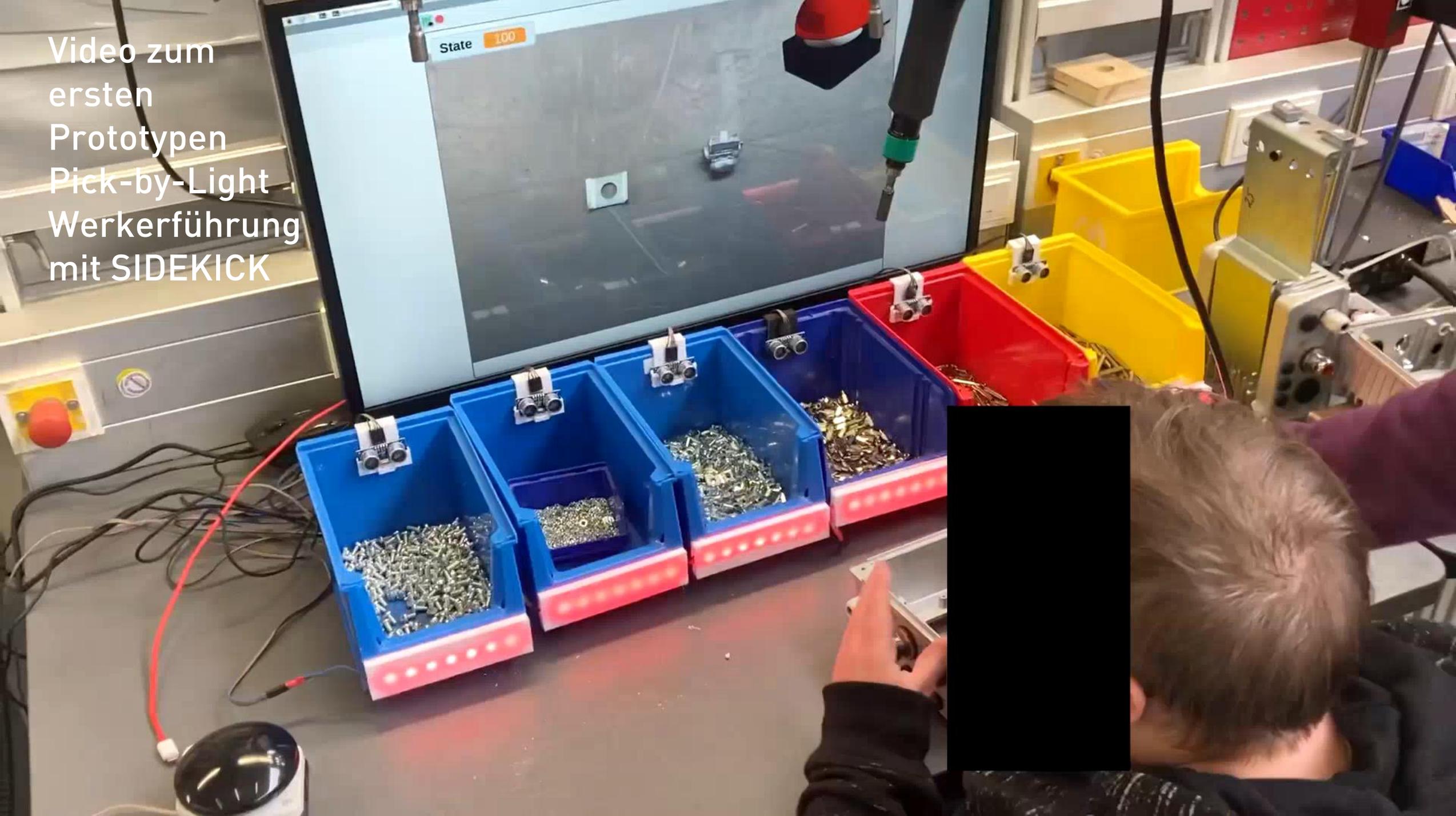
### Drei zentrale Aspekte

- offene, günstige Hardware
- offene, einfach erlernbare Software
- Anpassbarkeit an persönliche Präferenzen



Verschiedene Sensoren/Aktuatoren können mit Sounds und z.B. verschiedenen Charakteren kombiniert werden, um individuell motivierende Werkerführungen zu erstellen.

Video zum  
ersten  
Prototypen  
Pick-by-Light  
Werkerführung  
mit SIDEKICK



# 3. Nachhaltigkeitskonzept und Praxistransfer

- Workshops zum Nachbau von „Sidekick“
    - Scratch
    - Hardware-Komponenten
  - Follow-up-Workshop zum Zwischenstand der Nachbauten
  - E-Learning-Einheiten im Intranet zum Thema Nachbau
  - Interne Workshops zum Thema „Scratch“ u. „Hardware-Komponenten“
  - Baupläne und Scripte im Github (netzbasierter Dienst zur Versionsverwaltung für Software-Entwicklungsprojekte)
  - Bereichs- und unternehmensübergreifender Austausch in 2022-2023 zum Zwischenstand „Implementierung der Assistenzsysteme“
  - Einführung der Systeme Pick-by-Light ab Herbst 2022
- Videos der Schulungen wurden aufgenommen.
- Blended-Learning

## 4. Fragerunde

Sehen Sie sich die Projektergebnisse auch auf unserer Website an:

[www.obw-emden.de/branchendialog-2022/](http://www.obw-emden.de/branchendialog-2022/)

# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.



Das Projekt Wissen macht Zukunft wird im Rahmen des Programms „rückenwind+“ durch das Bundesministerium für Arbeit und Soziales und den Europäischen Sozialfonds gefördert.