



Jednatel stavební společnosti STAMURA s.r.o. Jakub Mucha si jako jeden z prvních vyzkoušel Baumit aplikace s využitím virtuální reality

## VIRTUÁLNÍ REALITA vstoupila do vzdělávání

Společnost Baumit představila zcela nový prvek ve vzdělávání odborníků pracujících ve stavebnictví a tím je virtuální realita. Mezi prvními dostupnými aplikacemi z nabídky Baumit Quido Virtuální reality je nyní technologický postup kotvení zateplovacího systému a také kreativní tvorba povrchu fasády. V budoucnu se však počítá s rozšířením celkového počtu takto virtuálně zpracovaných technologických postupů.

Výrobce stavebních materiálů Baumit tímto vstoupil v roli inovátora jako první ve svém oboru do světa virtuální rea-

lity a následoval tak i jiná průmyslová odvětví, kde je tento způsob počítačového zpracování dnes již zcela běžný.

Nabízí se tedy otázka, co k tomu reno-  
vaného výrobce stavebnin vedlo. Právě první dvě aktuálně představené VR aplikace nabízejí široké možnosti uplatnění ve spojení nejen s realizačními firmami, ale také s koncovými zákazníky. Jako sekundární využití postupů zpracovaných Baumitem ve virtuální realitě se nabízí také uplatnění ve školství.

Baumit nabízí prezentaci VR aplikací pro jednotlivce nebo několikačlenné pracovní party s minimální stavební praxí, a to hned na třech místech v ČR: v Brandyse nad Labem a také v Brně–Modřicích a Dětmovicích. Baumit Quido Virtuální realita se tak přidává k rodině ostatních aplikací s označením Quido, do níž patří například Baumit Quido



Shop, Baumit Quido Creative, Baumit Quido Kalkulátor a další.

### ZÁŽITKEM KE VZDĚLÁNÍ

To, co virtuální realitu v obou uvedených aplikacích charakterizuje, je mimořádný osobní zážitek, podobně jako tomu je v herním průmyslu, který VR technologii v podobě softwaru, speciálních 3D brýlí a ovladačů uvedl před lety fakticky v život. První VR aplikace určená pro zájemce z řad realizačních firem provádí uživatele technologickým postupem instalace zateplovacího systému pomocí lepicích kotev Baumit StarTrack. Dokonale vykreslené prostředí „reálné“ stavby doplňuje odborný komentář popisující pracovní postup krok za krokem.

Jednotlivé úkony provádí uživatel na virtuální stavbě pomocí obou ručních ovladačů, přičemž správná realizace každého úkonu (např. umístění kotev, zateplovací desky či nanesení lepicí nebo stěrkové hmoty) je dopředu vizuálně indikována. Uživatel musí vždy provést danou operaci správně, aby byl systémem puštěn do té následující, což se např. při zaučování pracovníka na reálné stavbě často nemusí podařit zajistit.

Tato VR aplikace doslova uchvátí skvěle graficky propracovanými detaily (vrtačka, míchání lepicí směsi nebo vložení sklotextilní síťoviny), které reálně známe z prostředí skutečné stavby, a tím doslova vtahuje uživatele do probíhajícího děje. Samozřejmě v posledním kroku může uživatel opticky zhodnotit celou svoji virtuální práci při zateplení objektu.

### OHLASY ODBORNÍKŮ

Na premiérové aplikaci s použitím virtuální reality dostává Baumit reakce i ze strany zavedených českých stavebních firem. Jednou z nich je společnost STAMURA s.r.o., která se dlouhodobě orientuje na stavbu rodinných domů vyššího standardu. Její jednatel Jakub Mucha byl jedním z prvních uživatelů, který Baumit VR aplikaci vyzkoušel.

„I přes skutečnost, že praxi nelze ničím nahradit, je virtuální realita z mého pohledu budoucností i v našem



oboru. Takto zpracovaná aplikace totiž dává předpoklad, že pomůže lidem, kteří ve stavebnictví stojí na úplném počátku, tedy ještě před získáním praktických zkušeností. Naše firma pracuje na náročných realizacích s již zkušenými odborníky, a to v každé stavební profesi. Umím si ale představit, že takto pojatý vzdělávací koncept mohou využít některé realizační firmy s daným zaměřením při zaučování svých nových zaměstnanců v konkrétní stavební činnosti. Ještě větší přínos VR aplikací však vidím v jejich začlenění do studijních osnov absolventů odborných stavebních učilišť, neboť mladá generace má k těmto technologiím mnohem blíže,“ potvrzuje úlohu virtuální reality ve vzdělávání Jakub Mucha.

### PŘÍLEŽITOST PRO INSPIRACI

A zatímco první VR aplikace s technologickým postupem kotvení zateplovacího systému Baumit cílí především na vzdělávání zaměstnanců realizačních firem, druhou virtuální aplikaci ocení hlavně koncoví zákazníci či investoři. Právě oni si mohou tímto způsobem v příjemném prostředí VR studia Baumit vizualizovat své představy ohledně fasády domu, a to z pohledu barevných odstínů i použití různých druhů kreativních omítek.

Stejně jako u první VR aplikace i v tomto případě uchvátí uživatele množství zpracovaných detailů a verzí finální po-

doby virtuálního domu. Pomocí 3D brýlí a ručních ovladačů lze opět vytvářet nekonečné množství variant zpracování fasády rodinného domu a jediným limitem v této kreativní tvorbě je vlastní inspirace uživatele. Navrženou podobu domu lze vidět ze všech jeho stran a aplikace umožňuje i simulaci denní doby nebo aktuálního počasí. Zároveň si uživatel může svůj finální návrh zálohovat a následně odeslat přímo z aplikace na svoji e-mailovou adresu.

### PROKÁZANÉ BENEFITY

„Virtuální realitu vnímáme do budoucna jako nedílnou součást našich aktivit na trhu. Z našeho pohledu se jedná o inspirativní formu vzdělávání. Mluvíme-li o realizačních firmách, jsme přesvědčeni, že naše současné i budoucí VR aplikace nabídnou efektivní formu vzdělávání zaměstnanců například v zimním období, kdy jsou venkovní stavební činnosti částečně limitovány počasím. Nezanedbatelným benefitem vzdělávání pomocí VR aplikací je mimo jiné i úspora nákladů a času v porovnání s praktickou výukou na reálné stavbě. Věříme, že tento inovativní přístup ke vzdělávání odborníků ve stavebnictví pro nás bude také možností k akvizici nových obchodních partnerů společnosti Baumit,“ říká Vladimír Franc, business & development manager společnosti Baumit. ■

