



Begeisterung RUMP-Geschäftsführer Marcel Adriano (links) hält VR-Brille und Controller in der Hand, die Kunden in die virtuelle Welt versetzen. Detlef Jakobsmeier, Geschäftsführer der gleichnamigen Medienagentur, zeigt auf seinem Smartphone eine Augmented Reality-Anwendung. Auf dem Bildschirm im Hintergrund ist die VR-Software der RUMP GmbH zu sehen.

Die Tour ins Innere der Maschine

Digitalisierung, Industrie 4.0, Virtual und Augmented Reality beschäftigen immer mehr Unternehmen in der Region. Vieles ist im Umbruch – zum Beispiel in der Industrie. Die **RUMP Strahlanlagen GmbH & Co. KG** aus Salzkotten wagt die ersten Schritte in virtuelle Realitäten. Unterstützt wird es vom Paderborner Medien-Unternehmen **RLS Jakobsmeier GmbH**

Die Virtual Reality-Brille aufgesetzt, den Controller in die Hand genommen und dann geht es los in die virtuelle Welt. Am Ende der animierten Halle steht eine meterhohe Strahlanlage der Firma RUMP aus Salzkotten. Neben der Anlage leuchtet auf dem Boden ein grüner Kreis mit einem Pfeil – ein Teleportationspunkt. Kurz den Pfeil mit dem Controller anvisiert und im nächsten Moment bewegt sich der Besucher quer durch den

Raum. Dort erscheint ein neuer Teleportationspunkt. Mit einem weiteren Klick steht der potenzielle Kunde in einem offenen Container, der verschmutzt ist und zur Reinigung direkt in die Strahlanlage fährt. Im nächsten Moment erlebt er, wie Industriewerksstücke per Druckluft gereinigt werden.

Die RUMP Strahlanlagen GmbH & Co. KG aus Salzkotten setzt auf dieses virtuelle Erlebnis, um ihre Strahlanlagen auf Messen zu präsen-

tieren. Beim Strahlvorgang werden die Oberflächen von Werkstücken gereinigt. Potenzielle Interessenten können selbst auf der Strahlanlage stehen und von oben hinabblicken, um die Dimensionen und Größen der Maschinen zu erleben oder um auf Förderbändern in die Anlage hineinzufahren, um hautnah bei Transport, Sortierung und Strahlprozess dabei zu sein. „Dank der Virtual Reality können wir unsere Maschinen auf eine völlig neue Art und

Weise zeigen. Sie werden virtuell begehbar“, sagt RUMP-Geschäftsführer Marcel Adriano. Das Maschinenbauunternehmen plant und fertigt maßgeschneiderte Strahlanlagen für Industrie und Gießereien und ist ein Unternehmen in der Region, das bereits die Virtual Reality-Technologie im Geschäftsalltag nutzt.

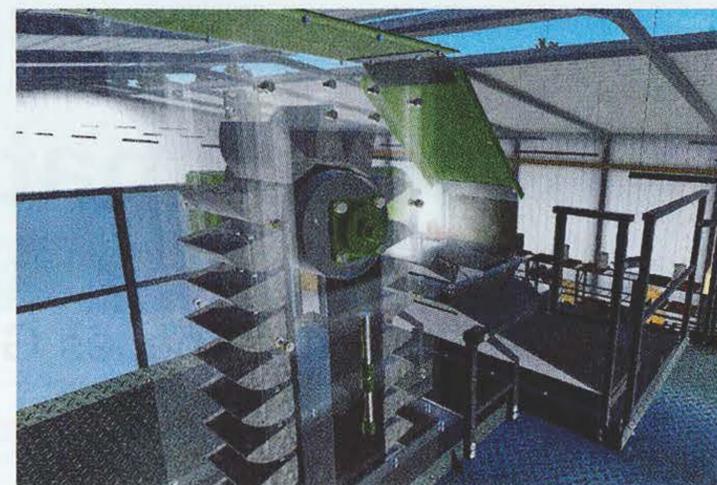
VERTRIEB 4.0

Virtual Reality (VR) bedeutet übersetzt virtuelle Realität und versetzt den Nutzer per Datenbrille, VR-Controller und einer entsprechenden Software innerhalb von Sekunden in eine virtuelle 3D-Welt. Ursprünglich für die Computerspielbranche entwickelt, entdecken nun auch andere Branchen einen Nutzen für ihr Gebiet. Als Ergänzung zu VR bietet die Augmented Reality-Technologie (AR) außerdem die Möglichkeit, mit einer Datenbrille, Smartphone oder Tablet die tatsächliche Umgebung des Nutzers um virtuelle Elemente wie 3D-Modelle oder Videos zu erweitern. „VR- und AR-Anwendungen optimieren Prozesse, sorgen für Zeit- und Kosteneinsparungen und sind gleichzeitig ein ideales Vertriebs-, Schulungs- und Marketinginstrument mit echten Mehrwerten“, sagt Detlef Jakobsmeier, Geschäftsführer der RLS Jakobsmeier GmbH aus Paderborn. Sein international tätiges Medienunternehmen befasst sich seit fast 40 Jahren mit analogen und digitalen Medien sowie Technologien wie Virtual und Augmented Reality und zählt heute laut eigenen Angaben zu einem der führenden Anbieter. „Innovative Unternehmen können sich jetzt einen deutlichen Vorsprung sichern und sich im Rahmen der Digitalisierung und Industrie 4.0 technisch von Mitbewerbern ab-

heben und gleichzeitig völlig neue Dimensionen der Kundenansprache schaffen“, sagt Jakobsmeier. Auch die Darstellungsplattformen wie Tablet oder Smartphone entwickelten sich rasant weiter. Mit ein paar Klicks auf dem Handy die neue Industriemaschine in der eigenen Halle platzieren, Windräder an Ort und Stelle aus dem Boden schießen lassen oder per VR-Brille verschiedene Auflieger für Lkw erproben – mit virtueller und erweiterter Realität lassen sich solche Projekte umsetzen. Für Jakobsmeier ist die Technologie für die Produktpräsentation so revolutionär, dass er im Zuge dessen den Begriff Vertrieb 4.0 verwendet. „Ich sehe Virtual- und Augmented Reality als eine innovative Form des Marketings, mit denen man Produkte völlig neu erlebbar machen und emotionalisieren kann. Wer Maschinen oder andere Produkte verkaufen will, kann dank VR- und AR-Technologie mit den Kunden in einen ganz anderen Dialog treten, besonders bei der Projektplanung, aber auch wenn es um Wartung, Support und Schulung geht.“

MEHRWERT GENERIEREN

Die RUMP GmbH hat sich für eine Virtual Reality-Lösung entschieden, um seinen Kunden die meterhohen Anlagen auf Messen und am Unternehmenssitz vorführen zu können. „Unsere Anlagen haben teilweise eine Werkstückgrößenordnung von sechs Metern Durchmesser und zwölf Metern Höhe. Das passt in keine Messehalle“, sagt Adriano. Neben der Tour ins Maschinen-Innere lassen sich anhand des virtuellen Modells ebenfalls Funktionsweise und Aufbau der Strahlanlagen erklären. Die 3D-animierten Maschinen würden dafür im Maß-



Einblicke Dank VR-Technologie können Vorgänge im Inneren einer Strahlanlage sichtbar gemacht werden.

stab 1:1 dargestellt. „Wir generieren damit einen wirklichen Mehrwert, denn wir unterstützen unsere Kunden bei ihrer Kaufentscheidung“, sagt Adriano. „Häufig verkaufen wir Einzelanfertigungen und unsere Kunden brauchen bei der Planung eine hohe technische Vorstellungskraft. Anstatt Simulationen, zweidimensionaler Modelle oder Fotos können wir nun auf ein Werkzeug zurückgreifen, das die Dimensionen unserer Anlagen viel realistischer visualisiert – ein klarer Wettbewerbsvorteil“, begründet Adriano sein Interesse an der VR-Technik. „Außerdem können Kunden ihre Anlagen maßstabsgetreu für ihre Hallen planen und als VR-Simulation direkt darin herumlaufen und Arbeitsschritte ausprobieren“, sagt der Geschäftsführer. Darüber hinaus sehe er noch weitere Einsatzgebiete, zum Beispiel in der Schulung neuer Mitarbeiter. „Wir merken, dass VR das Verstehen erleichtert. Deshalb sind in den kommenden Jahren auch noch neue Industrielösungen geplant“, blickt er in die virtuelle Welt voraus.