



V/AR-Beratungsbedarf identifiziert

Fellbach, 30.03.2021 – Das Virtual Dimension Center Fellbach (VDC) hat den Bedarf der Wirtschaft an Beratungsleistungen im Kontext Virtual Reality und Augmented Reality erhoben.

Neben einem Bedarf an Wissenstransfer und Infrastruktur zum Experimentieren besteht für die betriebliche Einführung von Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) auch ein Bedarf an spezifischer projektbezogener Orientierung und an Coaching. Die V/AR-Landschaft hat sich in den vergangenen zehn Jahren stark gewandelt: Grundvoraussetzungen für den V/AR-Einsatz wie 3D-CAD sind nun vielerorts vorhanden; neue Soft- und Hardwaresysteme wie Game Engines und Head Mounted Displays haben Einzug gehalten, vielen sind die Begriffe VR und AR bekannt. Die bestehenden Beratungskonzepte aus den 2000er Jahren sind damit - wenn überhaupt - nur noch eingeschränkt tauglich.

Der Bedarf der Wirtschaft an Beratung im Kontext XR ist zurzeit allerdings kaum öffentlich zugänglich erhoben. Das VDC hat daher nun im Rahmen der Arbeiten im Projekt „Applikationszentrum V/AR“ den Versuch einer Identifikation des V/AR-Beratungsbedarfs unternommen. Methodisch wurden dabei drei Richtungen eingeschlagen: Erstens analysierte das VDC Untersuchungen der letzten Jahre zu V/AR-Nutzungshemmnissen, zu B2B-Kooperationsmotivationen und zu V/AR-Firmenübernahmen. In all diesen Punkten werden Wissenslücken bzw. Wissensbedarfe interpretiert, die unter Umständen auch durch V/AR-Beratungen leistbar wären. Zweitens wurden neue V/AR-basierte Geschäftsmodelle skizziert, die das Potenzial haben, traditionelle Geschäftsmodelle zu ergänzen oder zu ersetzen. Denn: Der Übergang vom traditionellen auf ein neues Geschäftsmodell kann sinnvoll durch V/AR-Beratungen initiiert und begleitet werden. Drittens wurde eine Unternehmensbefragung durchgeführt. Die Fragestellungen wurden dabei aus den Erkenntnissen der ersten beiden Forschungsansätze gewonnen.

Die ermittelten Beratungsbedarfe ließen sich insgesamt in vier Gruppen ordnen. Diese waren [1] die Verbesserung der eigenen Arbeitsfähigkeit mittels V/AR (operative und taktische Fähigkeiten zum effizienten und effektiven Umgang mit V/AR), [2] neue Märkte und Geschäftsfelder mittels V/AR, [3] Einsatz von V/AR zur Verbesserung der eigenen Fähigkeiten (strategische Beiträge der V/AR zu Unterstützung von z.B. Reaktionsfähigkeit, Innovationsfähigkeit, Kosteneffizienz), und [4] V/AR-Mergers und -Acquisitions.

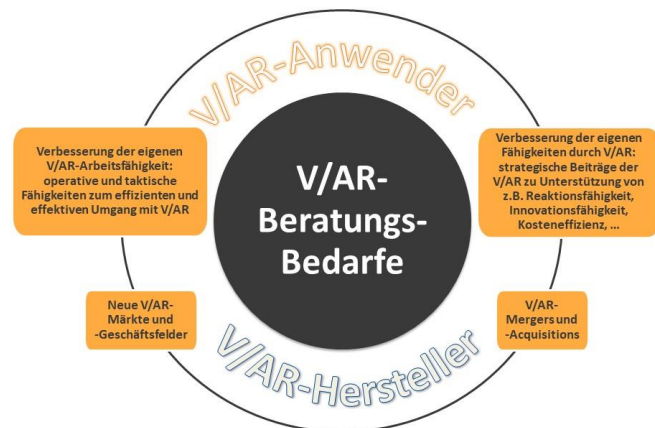


Abbildung: Übersicht V/AR-Beratungsbedarfe der Wirtschaft



Weiterhin stellte sich heraus, dass sich die Beratungsbedarfe inhaltlich und bezüglich der Größenordnung zwischen den V/AR-Herstellern und den V/AR-Endanwendern unterschieden: Bei V/AR-Anwendern wird grundsätzlich mehr Beratungsbedarf gesehen als bei V/AR-Herstellern. Der Berater sollte sowohl Vorwissen aus dem V/AR-Einsatzgebiet vorweisen als auch Vorwissen aus der Branche. Das Wissen über das V/AR-Einsatzgebiet wird dabei aber als signifikant wichtiger eingestuft. Beratungsbedarfe bestehen seit der kommerziellen Verwendung der V/AR, wandeln sich aber im Laufe der Zeit: Die V/AR-Nutzungsbarrieren Kosten, Technologie und fehlendes Know-How scheinen zu schwinden. Die V/AR-Nutzungsbarrieren Nutzen, Involvierung Mitarbeiter & Management, Prozessintegration, Usability, Data Preparation & IT-Integration und Verfügbarkeit von Spezialisten stellen sich uneinheitlich dar bzw. bestehen nach wie vor. Die V/AR-Nutzungsbarrieren IT-Projektmanagement, Lastenheft & Auswahl und Recht wurden nur von jeweils einer Untersuchung genannt. Der stärkste Beratungsbedarf wird heute bei der Integration von V/AR in die Arbeitsprozesse und bei der Wirtschaftlichkeitsrechnung gesehen. Der geringste Beratungsbedarf erscheint bei der Ergonomie von V/AR-Systemen. Auch Beratungsbedarf zu V/AR-Technologie war vorhanden, aber vergleichsweise mäßig. Die B2B-Kooperationsmodelle verweisen auf Informationsbedarf zur Verbesserung eigener Fähigkeiten (Reaktionsfähigkeit, Innovationsfähigkeit, Kosteneffizienz, Wettbewerbsvorteilen, Aufbau Markteintrittsbarrieren, Reputation, Resilienz) oder zur Erschließung neuer Kompetenzen (Erfahrungen, Systemkompetenz, Technologien, neue Märkte, Geschäftsmodelle [und in diesem Zuge zu Anwendungsfeldern V/AR, Anwendungsbranchen-Kenntnissen, V/AR-Technologien]).

Der gesamte Bericht **Applikationszentrum V/AR - Kompetenz-Matching: Bericht #17: Beratungsbedarfe V/AR** kann kostenfrei hier heruntergeladen werden:

<https://www.vdc-fellbach.de/wissen/fachinformationen/studien-analysen/>

Die vorgestellten Arbeiten entstanden im Rahmen des Projekts „Applikationszentrum V/AR“, welches durch das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg gefördert wird.



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT, ARBEIT UND WOHNUNGSBAU

Umfang: 4.102 Zeichen (ohne Leerzeichen)



Profil VDC Fellbach

Das Virtual Dimension Center (VDC) ist Deutschlands führendes Kompetenznetzwerk für Virtuelles Engineering. Technologielieferanten, Dienstleister, Anwender, Forschungseinrichtungen und Multiplikatoren arbeiten im VDC-Netzwerk entlang der gesamten Wertschöpfungskette Virtuelles Engineering in den Themen 3D-Simulation, 3D-Visualisierung, Product Lifecycle Management und Virtuelle Realität zusammen. Die Mitglieder des VDC setzen auf eine höhere Innovationstätigkeit und Produktivität durch Informationsvorsprung und Kostenvorteile.

Download Pressemitteilung und Bilder: www.vdc-fellbach.de/pressemeldungen/

Bitte lassen Sie uns ein Belegexemplar zukommen an: presse@vdc-fellbach.de

Bei Fragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Pressekontakt:

Denise Eich

Virtual Dimension Center Fellbach

Kompetenzzentrum für virtuelle Realität und Kooperatives Engineering w. V.

Auberlenstr. 13

70736 Fellbach

Tel: +49 (0) 711 58 53 09-14

Mail: denise.eich@vdc-fellbach.de