



Pressemeldung

Studie: 30% der Unternehmen sehen durch Einsatz von Virtual- und Augmented Reality Kostenersparnisse

Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR), Technologien, die bisher hauptsächlich durch die Computerspiele-Industrie gefördert wurde, erhält Einzug im B2B-Markt und in den Unternehmen. VR und AR stellen Kunden und Unternehmen neue Möglichkeiten der Interaktion und Optimierung zur Verfügung. In seiner Masterarbeit an der Rheinischen Fachhochschule Köln (RFH) hat Jan Scholten durch eine empirische Untersuchung die Chancen und Einsparpotenziale von Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) in deutschen produzierenden Unternehmen in der Praxis dargestellt. Von über 120 angeschriebenen deutschen Konzernen haben 30 teilgenommen. Sie sollten Ergebnisse liefern, welches Potenzial Sie in der VR-/AR-Technologie sehen. Immerhin sehen bereits 30 Prozent der befragten Unternehmen durch den Einsatz von VR/AR Kostenersparnisse.

Virtual und Augmented Reality (VR&AR) werden als neue Digital-Plattformen gehandelt, die Unternehmen neue Umsatzmöglichkeiten als auch Einsparpotenziale ermöglichen. Fast täglich liest man über die computergenerierte Erweiterung unserer Realität und wie diese Technologien insbesondere in den Bereichen Entertainment, aber auch gerade bei noch nicht produzierten Gütern und schwer erklärbaren Dienstleistungen wie beispielsweise Reisen erlebbaren Mehrwert für Konsumenten schaffen. **Es gibt Studien zur Anwendbarkeit von VR/AR im Unternehmenskontext, sie liefern aber nicht die nötigen praxisnahen Ergebnisse im produzierenden Gewerbe in Deutschland.**

Die **empirische Untersuchung** von Jan Scholten belegt, dass große deutsche Unternehmen VR/AR teilweise bereits im Produktivbetrieb einsetzen und Kostenersparnisse erkennen. Kleine Unternehmen sehen die Chancen, die VR/AR aktuell und zukünftig bieten könnten, kritisch an und lehnen diese im Moment ab. **Anhand von Unternehmensbeispielen lässt sich ein Einsparungspotenzial aufzeigen.**

„Das ist ein beachtliches Ergebnis und zeigt auf, dass die VR/AR Technologie in der Zukunft ein spannendes Trendthema bleiben und viele neue Geschäftsmöglichkeiten für Unternehmen im Bereich Prozess- und Kostenoptimierung bieten wird“, so **Prof. Dr. Kai Buehler**, der die Masterarbeit betreut hat.

Die VR/AR Technologie steht am Anfang der Entwicklung im Unternehmenskontext und bietet zukünftig auf dem Blue-Ocean-Markt viel Marktwachstum und Potenzial. Es bleibt abzuwarten, wie Unternehmen diese Technologien für ihre Prozess- und Kostenoptimierung nutzen werden.

Weitere Informationen zur Studie: www.rfh-koeln.de

Kontakte

Presse- & Öffentlichkeitsarbeit, Beate Czikowsky, Beate.Czikowsky@rfh-koeln.de, Telefon: 0221-20302-8002 | Prof. Dr. Kai Buehler, E-Mail: buehler@rfh-koeln.de | Jan Scholten, Jan.Scholten@outlook.de

Die Rheinische Fachhochschule Köln ist eine staatlich anerkannte Fachhochschule in privater gemeinnütziger Trägerschaft und bietet 18 Bachelor- und 10 Masterstudiengänge Vollzeit, dual und



berufsbegleitend an. Das Studium zeichnet ein hohes Maß an Praxisnähe aus, auch durch die enge Zusammenarbeit mit der Wirtschaft.

Die RFH versteht sich als Bildungspartner in der Digitalisierung. Neben personalisiertem Lernen im engen Austausch zwischen branchenerfahrenen Dozenten/-innen und Studierenden in realer Lernumgebung bietet die RFH auch digitale Lern- und Medienformate an, besonders für die berufsbegleitenden Studiengänge. Mit ca. 6.500 Studierenden gehört die RFH Köln zu den größten Bildungsträgern in Köln.