

TV-Service – Sehen was bewegt

BASF in Bewegung

tvservice.basf.com

Digitalisierung in der Produktion

Footage-Material

Hohe Effizienz durch digital vernetzte Produktionsprozesse

Digitale Anwendungen wie Augmented oder Mixed Reality unterstützen BASF dabei, Instandhaltungs- und Produktionsprozesse effizient zu gestalten. Interaktive 3D-Projektionen, zum Beispiel von Anlagenteilen und Komponenten, ermöglichen hierbei standortunabhängig Zugriff auf wichtige Informationen, eine verbesserte Entscheidungsfindung und optimierten Wissenstransfer.

(10) Andreas Ernst

Assistant Asset Manager Intermediates

(21.11.2019 / 2'54 / O-Ton / Statement)



Wir nutzen die Holo-Lens hauptsächlich im Betrieb.

Die Effizienz dabei ist unter anderem die Kostenersparnis. Wir können schneller werden mit unserer Arbeit und genauer.

Weitere Information bei:

BASF SE, Multimedia and Publications, Foto, TV und Film
Silke Buschulte-Ding
Tel. 0049 621 60 48 387
E-Mail: silke.buschulte-ding@basf.com



(Nur in deutscher Sprache / only available in German)

00:04 – 01:11

Wir nutzen die Holo-Lens hauptsächlich im Betrieb. Wir können unsere Projekte auf die Holo-Lens übertragen, gehen in den Betrieb raus, schauen mit der Holo-Lens uns an, ob an der Stelle der Apparat, diese Rohrleitung, die wir projiziert haben, auch dorthin passt. Das Thema Sicherheit ist bei uns auch sehr hoch, wo wir dann schauen, können wir die Fluchtwege gewährleisten – die bestimmten Maße. Das sehen wir dann mit der Holo-Lens, weil wir auch Maße abgreifen können in dem Moment. / Wir können unser so genanntes Redlining machen, wo wir die Rohrleitung schon sehen und können das dann draußen abgleichen, ob das so in Ordnung ist. Und wir brauchen nicht mehr direkt vor Ort gehen. Wir sehen das schon im Modell. Nur der letzte Abgleich läuft dann mit der Holo-Lens noch vor Ort, um die Stimmigkeit zu prüfen. / Weiterhin setzen wir ganz tief in die Scantechnik, die uns die Anlagen scannen, wir sie danach modellieren können und damit dann arbeiten. Die Effizienz dabei ist unter anderem die Kostenersparnis. Wir können schneller werden mit unserer Arbeit und genauer.

01:11 – 01:55

Das ist jetzt nicht so, wie man es aus Videospiele kennt, dass man eine virtuelle Umgebung sieht nur. Man sieht tatsächlich alles was echt ist, klar, und man sieht im Endeffekt nur das, was man sehen will an diesen realen Stellen. Ich sehe kein komplettes virtuelles Bild. Ich sehe ganz normal wie durch eine Sonnenbrille. Bloß die Teile, die ich noch sehen möchte, wo ich draufgespielt habe, die sehe ich noch dazu on top. / Wir können uns, schon bevor was gebaut wurde, die Umgebung anschauen. Wir können das Projektierte sehen und können daraus schließen, ob es an der Stelle so in Ordnung ist oder ob wir noch an einer bestimmten Stelle im Projekt umarbeiten müssen.

01:55 – 02:54

Das wird so sein, dass der Kollege, der mit der Holo-Lens draußen ist, sich dann auch mit der Fachabteilung verbinden kann, entsprechend sich einen Rat holt. Wir sind dann mit der Holo-Lens in der Lage Marker zu setzen, dass der gegenüber dann auch direkt sieht: aha, da ist jetzt unsere Schwachstelle, da ist unser Schaden, weil von weiten sieht man es vielleicht nicht direkt. Wir haben da direkt dann die Möglichkeit ihm zu sagen, was wir sehen, erklären und / Arbeitsanweisungen, sprich 3-D-Modelle, Hologramme, aufzuspielen, um jemandem zu zeigen, Pumpen sind bei uns sehr verbreitet, wie man sie repariert. Bedeutet: Ich habe mein Objekt vor mir stehen und ich kann in der Holo-Lens das Ganze als Hologramm sehen, kann die Arbeitsabläufe sehen, was baue ich als erstes ab? Das kann der, dieser Kollege dann auch machen und so hat er Schritt für Schritt eine Anleitung zur Reparatur, beispielsweise einer Pumpe.

Weitere Information bei:

BASF SE, Multimedia and Publications, Foto, TV und Film
Silke Buschulte-Ding
Tel. 0049 621 60 48 387
E-Mail: silke.buschulte-ding@basf.com

