

Berlin, 22.07.2020
Pressemitteilung

Die Zukunft der Arbeit sieht rosig aus! Wenn Virtual Reality Zeit, Geld und CO2 spart

Der Klimawandel erfordert ein Umdenken, die Coronakrise wirkt wie ein „Denkbeschleuniger“. In Zeiten, in denen es nicht nur wenig nachhaltig ist, kreuz und quer um den Globus zu fliegen, um gemeinsam an Projekten zu arbeiten, sondern durch Grenzschießungen und neue Hygiene- und Abstandsregeln schlicht unmöglich, sorgt kollaboratives Arbeiten im virtuellen Raum flächendeckend für Entlastung: Hunderte Stunden Reisezeit werden pro Jahr eingespart, Hunderttausende Kilo CO2 nicht ausgestoßen, aufwendige Prototypen nicht produziert und transportiert und Projektlaufzeiten drastisch verkürzt!



Konstrukteure im Maschinen- und Anlagenbau müssen kommunizieren, präsentieren, abstimmen und überwachen – on time und über Landesgrenzen, Kontinente und Sprachbarrieren hinweg. Kleinste Fehler in der Abstimmung können zu unbezahlbaren Problemen

heranwachsen und ganze Projektabläufe zum Erliegen bringen. Ein Gutteil der wertvollen Arbeitszeit von Ingenieuren vergeht auf der Reise von A nach B. WeAre Rooms legt jedes A mit jedem B und jedem potenziellen C, D und E in einen virtuellen Raum. Ein Treffen kann hier komplett ohne Geschäftsreisen, sogar ohne das Verlassen des Büros oder Homeoffice, stattfinden – mit beliebig vielen Beteiligten von überall auf der Welt.

Das jeweilige Projekt hat jeder Projektbeteiligte nicht nur vor Augen, sondern direkt in der Hand – live und virtuell bege- und erfahrbar. Komplexe CAD- und Konstruktionszeichnungen werden per Drag-and-drop und direkter Datenanbindung in kürzester Zeit zu dreidimensionalen Objekten, die frei im Raum präsentiert, demontiert, und gemeinsam bearbeitet werden können. Das Tool ist intuitiv bedienbar. Wie selbstverständlich agiert man schon nach kurzer Zeit mit VR-Brille und Controllern ganz natürlich. Maschinen und Gebäude

werden so begreif- und begehbar, bevor sie überhaupt gebaut werden; die aufwendige Produktion von Prototypen entfällt. Das alles spart Zeit, Geld und natürlich – durch die Vermeidung von Geschäftsreisen – CO₂, und zwar signifikant!

Anhand eines konkreten Kundenbeispiels von WeAre lassen sich folgende Ersparnisse berechnen:

Ein international tätiges Maschinenbauunternehmen ersetzt je 25 Prozent der Präsenzmeetings zweier Projektteams durch Virtual Reality. Beide Teams bestehen aus fünf Mitgliedern, eines arbeitet an einem nationalen, eines an einem internationalen Projekt.

Das national agierende Team hat 4 Reisetage pro Monat mit je 3 Stunden für An- und Abreise. Das internationale Team reist vier Mal pro Jahr für 5 Tage nach Shanghai – von Tür zu Tür dauert das rund 20 Stunden.

Die so gesparte Reisezeit beträgt insgesamt 560 Stunden, 360 Stunden national, 200 international. Bei einem Stundensatz von rund 60 Euro für einen Ingenieur werden so für das Unternehmen und seine Kunden 33.600 Euro eingespart. Obendrein steigt die Mitarbeiterzufriedenheit, da stressige Geschäftsreisen zum Teil entfallen, was einer gesunden Work-Life-Balance zuträglich ist.

In Zeiten des Klimawandels und des nötigen Umdenkens im großen Stil ist jedoch nicht nur die Zeitersparnis essentiell, es geht darum, zukünftig möglichst wenig CO₂ auszustoßen. Die Maßnahme der Firma spart alleine 27 Tonnen CO₂ durch nicht getätigte Flugreisen und knapp 11,5 Tonnen CO₂ durch nicht gefahrene Kilometer im eigenen Land.

Für das Maschinenbauunternehmen ergeben sich jedoch noch viele weitere Vorteile. Zum Beispiel müssen Prototypen nicht mehr physisch gebaut werden, WeAre Rooms kriecht anhand von CAD-Zeichnungen virtuelle Modelle, die dann auch immer überall auf der Welt verfügbar sind; umständliches Versenden komplexer, teurer versicherter Modelle entfällt also zusätzlich.

Die Projektzeit verkürzt sich jedoch nicht nur durch das Wegfallen zeitintensiver Prototyp-Produktionen drastisch: Die Dreidimensionalität der Pläne beschleunigt das Verständnis und damit die Abstimmungsprozesse gegenüber zweidimensionalen Medien und herkömmlichen TeamViewer-Konferenzen deutlich. Präsenztermine mit allen wichtigen Projektbeteiligten sind stets eine logistische Meisterleistung. Bei Projektlaufzeiten von einem Jahr müssen im Vorfeld Termine abgestimmt, geblockt, Reisen gebucht und alles untereinander abgeglichen werden. Beim Beispielskunden werden so bis zu 3,5 Wochen pro Projekt eingespart.

Beeindruckende Zahlen mit viel Potenzial, schließlich wurden bisher nur 25 Prozent der Meetings in den virtuellen Raum verlegt.

Über WeAre:

Die WeAre GmbH wurde 2017 von Maximilian Noelle, Co-Founder und CEO, und Marvin Tekautschitz, Co-Founder und COO, gegründet. Das Unternehmen mit Sitz in Berlin und Bochum entwickelt ein VR-Konferenzsystem, mit dem Industrieunternehmen ihre Kommunikationsprozesse im Engineering verschlanken und somit Fehlerquoten reduzieren und gleichzeitig ihren Time-to-Market beschleunigen können. WeAre ist die Kommunikationsbasis für den dezentralen Austausch im Engineering und richtet sich als Kollaborationslösung explizit an Ingenieure. In einem virtuellen Konferenzraum können alle gängigen CAD-Formate und Dateien ohne Vorbereitungsaufwand visualisiert werden, um diese im Anschluss Kunden und Kollegen interaktiv und immersiv zu präsentieren. WeAre ermöglicht somit als erstes Unternehmen, alle am Entwicklungsprozess Beteiligten flächendeckend und aktiv mit einzubeziehen. Mit der VR-Lösung von WeAre lassen sich dank einer innovativen Technologie Opportunitätskosten einsparen und die Bindung zu Kunden und Stakeholdern festigen. Das Unternehmen beschäftigt derzeit 15 Mitarbeiter an den Standorten in Berlin und Bochum.

Unternehmenskontakt:

WeAre GmbH

Sabrina Rymarowicz

Mail: rymarowicz@weare-rooms.com

Mobil: +49 (0) 162 282 2141

Pressekontakt:

CandyStorm PR GmbH
Machnower Straße 27
14165 Berlin

Tel.: 030 120898800
info@candystormpr.de