

Wie kann der Einsatz von Augmented Reality in der Industrie zu neuen Geschäftsmodellen führen?

Simon Kuhn

Zusammenfassung—Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

I. EINFÜHRUNG

In den letzten Jahren hat Augmented Reality (AR) sowohl allgemein, als auch in der Industrie zunehmend an Bedeutung gewonnen. AR ermöglicht es, digitale Inhalte in die physische Welt zu projizieren und somit die Realität mit virtuellen Informationen und Objekten zu erweitern. Diese Technologie eröffnet weitreichende Möglichkeiten zur Optimierung von Prozessen, Steigerung der Produktivität und Entwicklung innovativer Geschäftsmodelle in der Industrie.

Der Einsatz von AR in der Industrie ist bereits weit verbreitet und vielfältig. Er findet Anwendung beim Training und der Schulung von Mitarbeitern, bei der Wartung und Instandhaltung von Maschinen und Anlagen sowie bei der Produktentwicklung und Optimierung von Produktionsprozessen. Dabei kommen verschiedene AR-Technologien und Plattformen zum Einsatz, wie beispielsweise Head-mounted Displays (HMDs), Smart Glasses oder markerbasierte AR-Systeme.

II. TECHNISCHE GRUNDLAGEN DER AUGMENTED REALITY

Die Grundlage eines funktionsfähigen Augmented Reality-Systems bilden verschiedene technische Systeme und Verfahren. Diese lassen sich in folgende drei Bereiche unterteilen.

A. Sensoren und Erfassungstechnologien

Um virtuelle Inhalte nahtlos in die reale Welt zu integrieren, ist eine präzise Bestimmung der Position des AR-Systems im Raum erforderlich. Dazu werden verschiedene Sensoren und Erfassungstechnologien eingesetzt, die die Umgebung analysieren und die Position sowie Ausrichtung des AR-Geräts ermitteln. Optische Tracking-Verfahren wie Infrarot-Sensoren, 3D-Kameras und herkömmliche Kameras im sichtbaren Lichtspektrum werden aufgrund ihrer geringen Kosten und hohen Verfügbarkeit häufig verwendet. Sie erfassen

visuelle Informationen aus der Umgebung und dienen zur Erkennung von Markern oder speziellen Merkmalen, um die Position und Ausrichtung des AR-Geräts präzise zu bestimmen. Insbesondere 3D-Kamerasysteme, die auf structured Light oder Time of Flight basieren, sind in den letzten Jahren immer beliebter geworden. Mithilfe fortschrittlicher Bildverarbeitungsalgorithmen erfolgt eine genaue Erkennung und Verfolgung visueller Elemente, um virtuelle Objekte in Echtzeit in die reale Welt zu integrieren.

Ein weiterer wichtiger Bestandteil im Bereich der AR sind Inertiale Messeinheiten (IMUs). Diese Sensoren messen Beschleunigung, Winkelgeschwindigkeit und magnetische Felder. Durch die Integration von IMUs in AR-Geräte können Bewegungen und Rotationen des Geräts erfasst und verfolgt werden, um die relative Position im Raum zu bestimmen. IMUs sind unempfindlich gegenüber äußeren Störeinflüssen und erfordern keine direkte Sichtlinie zu anderen Sensoren. Es besteht jedoch das Problem, dass sich die gemessene Position und Ausrichtung im Laufe der Zeit verschiebt und von der tatsächlichen Position abweicht. Daher werden IMUs häufig in Kombination mit anderen Sensoren wie 3D-Kameras verwendet, um präzisere Ergebnisse zu erzielen.

B. Datenverarbeitung und -darstellung

Die Datenverarbeitung und Darstellung spielen eine entscheidende Rolle im Bereich der Augmented Reality (AR). Um eine nahtlose Integration von virtuellen Inhalten in die reale Welt zu ermöglichen, müssen die erfassten Daten zunächst verarbeitet und interpretiert werden. Anschließend erfolgt die Darstellung der AR-Inhalte in einer für den Benutzer verständlichen Form. Dabei ist eine Kalibrierung der Tracking-Systeme, wie beispielsweise der Kamera, erforderlich, um genaue Positionierungsinformationen zu erhalten.

Die Darstellung der AR-Inhalte erfolgt in Echtzeit, um eine immersive und interaktive Erfahrung zu gewährleisten. Hierbei spielen Grafiktechnologien wie Computergrafik, Rendering-Algorithmen und Shading eine wichtige Rolle. Die virtuellen Objekte müssen realistisch und überzeugend in die reale Umgebung integriert werden. Dies erfordert die Berücksichtigung von Aspekten wie Beleuchtung, Schatten und Perspektive, um eine konsistente und immersive AR-Erfahrung zu schaffen.

Die Darstellung der AR-Inhalte kann auf verschiedene Arten erfolgen. Bei der video-gestützten Variante wird die Kamera des AR-Geräts verwendet, um eine Echtzeit-Videoaufnahme der Umgebung zu erfassen und auf dem Display darzustellen. Die AR-Inhalte werden dabei durch Bild-

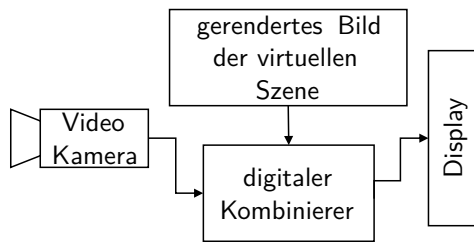


Abbildung 1. Aufbau von Video-basierten AR-Displays [1]

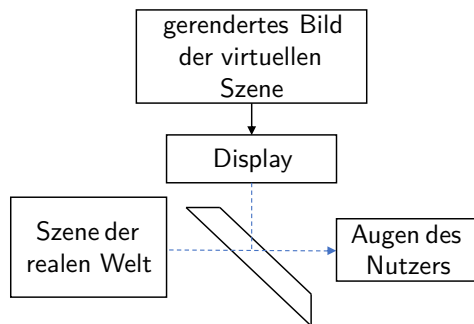


Abbildung 2. Aufbau von optischen, durchsichtigen AR-Displays [1]

verarbeitungstechniken in die realen Aufnahmen integriert. Bei der optischen Variante wird ein transparentes Display verwendet, um die virtuellen Inhalte direkt in das Sichtfeld des Benutzers zu projizieren.

Eine andere Variante sind optische, durchsichtige AR-Displays, die auf halbdurchlässigen Spiegeln basieren. Der Benutzer kann dabei die reale Welt durch den halbdurchlässigen Spiegel sehen und gleichzeitig die reflektierte Anzeige der AR-Inhalte wahrnehmen. Ein bekanntes Anwendungsbeispiel für diese Technologie sind Head-up-Displays in Autos.

Eine weitere Variante nutzt einen Projektor, um Texturen oder Bilder auf bestehende Objekte zu projizieren und so die realen Objekte zu erweitern.

Diese verschiedenen Technologien der AR-Darstellung können in verschiedenen Formen für den Benutzer zugänglich gemacht werden. Häufig geschieht dies in Form von sogenannten Head-Mounted-Displays, wie beispielsweise AR-Brillen. Diese ermöglichen es dem Benutzer, die AR-Inhalte direkt vor seinen Augen wahrzunehmen und in die reale Welt einzubetten.

C. Benutzerschnittstellen und Interaktion

Die Benutzerschnittstellen und Interaktion spielen eine zentrale Rolle im Bereich der Augmented Reality (AR) und tragen maßgeblich zur intuitiven Bedienbarkeit, Benutzerfreundlichkeit und Immersion von AR-Anwendungen bei.

Eine der gängigsten Formen der Benutzerschnittstelle in AR-Anwendungen ist das Head-Mounted Display (HMD), das dem Benutzer ermöglicht, die virtuellen Inhalte direkt vor seinen Augen zu sehen. Das HMD kann mit Sensoren ausgestattet sein, um die Umgebung, sowie Bewegungen

des Nutzers zu erkennen. Dies ermöglicht eine Reihe von Interaktionsmöglichkeiten mit der AR-Anwendung.

- **2D User Interfaces:** Bei dieser Form der Interaktion, werden physische Knöpfe und Tasten verwendet, um mit den virtuellen Inhalten zu interagieren. Dies umfasst beispielsweise das Auswählen von Objekten, das Ausführen von Aktionen oder das Navigieren in Menüs. Auch Touch-Eingaben sind möglich.
- Für eine erweiterte Interaktionsmöglichkeit werden 3D-Benutzerschnittstellen verwendet, die Manipulationen an Objekten mit sechs Freiheitsgraden ermöglichen. Dies umfasst das Bewegen, Drehen und Skalieren von Objekten. Die Eingabegeräte selbst können unterschiedliche Formen annehmen, wie beispielsweise 3D-Mäuse oder Stäbe.
- **Gestensteuerung:** Bei dieser fortschrittlichen Form der Interaktion werden Gesten, Handbewegungen und auch Kopfbewegungen verwendet, um mit den virtuellen Inhalten zu interagieren. Dies umfasst das Zeigen auf Objekte, das Ziehen und Drehen von Objekten sowie das Ausführen von Gesten wie Pinch-to-Zoom. Darüber hinaus können Kopfbewegungen zur Steuerung von Menüs, zum Navigieren durch virtuelle Umgebungen oder zum Anpassen von Blickwinkeln genutzt werden. Durch die Einbindung von Kopfbewegungen in die Gestensteuerung wird eine natürlichere und immersivere Interaktion mit den AR-Inhalten ermöglicht. So kann der Benutzer beispielsweise durch Drehen des Kopfes seine Perspektive in der erweiterten Realität ändern oder durch Kopfbewegungen Menüoptionen auswählen. Diese erweiterte Form der Gestensteuerung trägt dazu bei, die Interaktion mit AR-Inhalten intuitiver und realitätsnäher zu gestalten. Auch Eye-Tracking ist hierbei möglich, um Objekte durch das Ansehen auszuwählen.
- **Sprachbefehle:** Auch Sprachbefehle können genutzt werden, um mit Objekten im Raum zu interagieren. Benutzer können bestimmte Sprachbefehle verwenden, um Aktionen auszuführen, Objekte zu steuern oder Informationen abzurufen. Diese Art der Interaktion kann besonders nützlich sein, wenn die Hände des Benutzers beschäftigt sind.

Die Benutzerschnittstellen und Interaktionsmethoden in der AR werden kontinuierlich weiterentwickelt, um die Benutzererfahrung zu verbessern und neue Möglichkeiten der Interaktion zu erschließen. Durch die Integration von fortgeschrittenen Technologien wie maschinellem Lernen und Künstlicher Intelligenz ist es möglich, natürlichere und kontextbezogene Interaktionen zu ermöglichen. Die Gestaltung der Benutzerschnittstellen und Interaktionsmethoden spielt eine entscheidende Rolle, um AR-Anwendungen zugänglich, benutzerfreundlich und ansprechend zu gestalten und den Benutzern ein immersives und interaktives Erlebnis zu bieten.

III. AR IN DER INDUSTRIE: STAND DER TECHNIK

AR hat sich in den letzten Jahren zu einer vielversprechenden Technologie in verschiedenen Branchen entwickelt, insbe-

sondere in der Industrie. Unternehmen setzen AR erfolgreich ein, um die Effizienz zu steigern, Fehler zu reduzieren und die Sicherheit am Arbeitsplatz zu verbessern. Dabei findet AR besonders in den nachfolgenden Bereichen Anwendung.

A. Wartung und Instandhaltung

Die Integration von AR in den Bereich der Wartung und Instandhaltung hat das Potenzial, die Effizienz und Genauigkeit dieser Prozesse signifikant zu verbessern [2]. Durch die Nutzung von AR-Brillen oder anderen AR-Geräten können Techniker während ihrer Arbeit visuelle Informationen und Anweisungen direkt in ihr Sichtfeld eingeblendet bekommen. Dies ermöglicht eine schnellere und präzisere Fehlerdiagnose, da relevante Informationen, wie beispielsweise Schaltpläne, technische Datenblätter oder historische Daten, in Echtzeit angezeigt werden können. Darüber hinaus können AR-gestützte Wartungsanleitungen und -simulationen den Technikern helfen, komplexe Reparaturen oder Wartungsarbeiten durchzuführen, indem sie visuelle Hilfestellungen und Schritt-für-Schritt-Anleitungen bereitstellen. [3] Dies reduziert das Risiko von Fehlern und verkürzt die Ausfallzeiten von Maschinen oder Anlagen. Durch die Integration von AR in den Wartungsprozess können Arbeiter effizienter arbeiten und die cognitive Arbeitslast reduziert werden [4].

B. Qualitätskontrolle und Inspektion

Die Anwendung von AR in der Qualitätskontrolle und Inspektion bietet vielfältige Vorteile, um Prüfprozesse effizienter und präziser zu gestalten. AR ermöglicht es Inspektoren, eine optimale Version des fertigen Produktes als Vergleich einzublenden. Dadurch können Inspektoren Abweichungen oder Mängel leicht erkennen und bewerten. Dies trägt zur Reduzierung menschlicher Fehler und zur Verbesserung der Genauigkeit bei der Inspektion bei. Darüber hinaus kann AR dazu beitragen, den Prozess der Qualitätskontrolle zu beschleunigen. Hierfür werden potentiell fehlerhafte Bereiche durch Bildverarbeitung oder Deep-Learning erkannt und für den Nutzer markiert [5].

Forschung auf dem Gebiet der AR in der Qualitätskontrolle und Inspektion hat gezeigt, dass die Nutzung dieser Technologie zu einer höheren Inspektionsgenauigkeit, einer schnelleren Fehlererkennung und einer verbesserten Effizienz führen kann. Die Integration von AR in diesen Bereich bietet somit großes Potenzial, die Qualitätssicherung in verschiedenen Industriezweigen zu optimieren und die Inspektionsprozesse zu verbessern.[6]

IV. BESTEHENDE HERAUSFORDERUNGEN UND FORSCHUNGSANSÄTZE

Trotz der enormen Fortschritte im Bereich der Augmented Reality in den letzten Jahren, bestehen weiterhin einige Herausforderungen, die es zu bewältigen gilt. In diesem Zusammenhang gibt es viele Forschungsansätze im Bereich der Augmented Reality.

A. Tracking

Eine präzise und zuverlässige Tracking-Methode stellt eine essenzielle Komponente für AR dar. Obwohl in den letzten Jahren erhebliche Fortschritte in diesem Bereich erzielt wurden, sind die Verfahren noch nicht vollständig ausgereift. Die derzeitigen technologischen Möglichkeiten erlauben eine genaue Bestimmung der Position des AR-Systems ohne Verwendung von Markern durch Bildverarbeitungstechniken und Deep-Learning. Dies erfolgt beispielsweise durch den Abgleich von hinterlegten Objektmodellen mit der realen Umgebung.[7] Allerdings sind in Produktionsumgebungen oft nicht ausreichend markanten Stellen vorhanden, die ein zuverlässiges Tracking ermöglichen [8]. Darüber hinaus werden häufig nur wenige Punkte in der Umgebung zur Lokalisierung genutzt, was zu einer teilweise unpräzisen Erfassung der Umgebung führen kann [9].

B. Herausforderungen im Bereich der AR-Darstellung

Im Bereich der AR-Darstellungstechniken kommen häufig HMD zum Einsatz. Bei diesen gibt es nach wie vor einige Herausforderungen, die angegangen werden müssen. Oftmals ist das Sichtfeld, das durch das AR-System bereitgestellt wird, noch zu klein, um ein vollständig immersives Gefühl zu erzeugen. Zudem kann der Rechenaufwand je nach Auflösung und Sichtbereich zu Verzögerungen führen, wodurch Einblendungen in die reale Welt nicht in Echtzeit erfolgen können. Auch zu langsame Bildwiederholraten können das Gefühl der Immersion beeinträchtigen. Darüber hinaus ist die Darstellung von Schatten und Lichteffekten sehr rechenintensiv und kann häufig nicht in Echtzeit erfolgen [10]. Um die genannten Probleme anzugehen, werden kontinuierlich Forschungen betrieben, um effizientere Hardware- und Softwarelösungen zu entwickeln. Insbesondere im Bereich der Akkutechnik sind weitere Fortschritte erforderlich, um das Gewicht von AR-Brillen zu reduzieren und die Batterielaufzeit zu verbessern, um deren praktischen Einsatz zu optimieren [11].

Semi-Transparente-Displays haben zusätzliche Nachteile, wie beispielsweise eine beschränkte Sichtfeldunterstützung und keine vollständige Verdeckung der realen Welt. Zudem können die AR-Einblendungen aufgrund des starken Umgebungslichts teilweise schwer erkennbar sein [12]. Um diese Mängel zu beheben, wurden verschiedene Designs für durchsichtige Displays entwickelt. Es wurde beispielsweise untersucht, wie elektronische Maskierungselemente zu durchsichtigen Displays hinzugefügt werden können, um die Problematik einer besseren Überblendung zu lösen [13].

Eine weitere vielversprechende Forschungsrichtung im Bereich der Displays liegt in der Entwicklung von Head-Mounted Projection Displays (HMPD). Frühe Projektor-Systeme waren sperrig und nicht tragbar, jedoch konnten durch Fortschritte in der Pico-Projektortechnologie diese Einschränkungen überwunden werden. Es wird auch daran geforscht, wie die Interaktion mit projizierten AR-Inhalten verbessert werden kann, beispielsweise durch Gestensteuerung oder den Einsatz physischer Objekte als Benutzerschnittstelle [14].

Ein weiterer Ansatz sind kontaktlinsenbasierte Displays. Das Ziel besteht darin, ein Head-Mounted Display zu entwickeln, das für andere Personen um den Benutzer herum nicht wahrnehmbar ist. Durch den Einsatz von MEMS-Technologie und drahtloser Energie- und Datenübertragung könnten aktive Pixel in eine Kontaktlinse integriert werden. Es wurden bereits Prototypen entwickelt, jedoch gibt es noch Herausforderungen wie die Integration von Optiken, sowie die kontinuierliche Stromversorgung und Datenübertragung, die bewältigt werden müssen [9].

C. Datenschutz

Bei tragbaren AR-Systemen bestehen häufig Bedenken hinsichtlich des Datenschutzes. Da AR zunehmend in industrieller Fertigung, Wartung und Schulung eingesetzt wird, können Informationen über Maschinen, Produktionsprozesse und geschützte Betriebsgeheimnisse visualisiert werden. Datenschutzprobleme können auftreten, wenn AR-Anwendungen Zugriff auf sensible Unternehmensdaten erhalten oder unbefugt Informationen über Produktionsabläufe und -muster sammeln. Unternehmen müssen sicherstellen, dass die Daten, die in AR-Anwendungen verwendet werden, angemessen geschützt und vor unbefugtem Zugriff gesichert sind. Darüber hinaus können AR-Brillen oder -Geräte in industriellen Umgebungen auch die Privatsphäre der Mitarbeiter beeinträchtigen, insbesondere wenn sie kontinuierlich Video- oder Audioaufnahmen machen. Es ist wichtig, klare Richtlinien und Vereinbarungen zum Schutz der Privatsphäre der Mitarbeiter aufzustellen und sicherzustellen, dass AR-Technologien verantwortungsvoll eingesetzt werden, um sowohl den Datenschutz als auch die Arbeitsplatzsicherheit zu gewährleisten.[15], [16]

V. POTENZIAL VON AR FÜR NEUE GESCHÄFTSMODELLE

Neben den bestehenden Anwendungsfällen von AR in der Industrie ergeben sich durch den stetigen technologischen Fortschritt neue potentielle Anwendungsfälle und Geschäftsmodelle. In diesem Kapitel werden einige der interessantesten Potentiale von AR in der Industrie dargestellt.

A. Produktdesign und -entwicklung

Augmented Reality (AR) bietet ein großes Potenzial für den Anwendungsbereich des Produktdesigns. Durch die Integration von AR-Technologien in den Designprozess können Designer und Ingenieure hochwertige Vorschauen und interaktive Simulationen ihrer Produkte erstellen. Die Nutzung einer cloud-basierten Anwendung ermöglicht Echtzeit-Kollaboration und Meetings zwischen Designern weltweit, unabhängig von ihrem Standort. Dies fördert die Zusammenarbeit, verbessert die Kommunikation und ermöglicht präzisere Entscheidungen während des Designprozesses. Mit AR können virtuelle Prototypen in der realen Welt platziert werden, um das Aussehen, die Funktionalität und die Benutzererfahrung zu bewerten. Dies hilft dabei, Designkonflikte und -probleme frühzeitig zu erkennen und zu lösen.

Darüber hinaus ermöglicht AR eine immersive Darstellung von Produkten, sodass Kunden und Stakeholder sie vor dem eigentlichen Bau oder der Produktion in einem realistischen Kontext erleben können. Dies verbessert nicht nur das Verständnis des Produkts, sondern ermöglicht auch wertvolles Feedback und iteratives Design. Durch die Nutzung von AR im Produktdesign können Unternehmen die Effizienz steigern, die Fehlerquote verringern und letztendlich bessere Produkte entwickeln, die den Bedürfnissen der Kunden entsprechen.[17]

B. Montage

Die Nutzung von Augmented Reality (AR) zur Unterstützung von Wartungsarbeiten an industriellen Geräten hat sich als vielversprechender Anwendungsbereich erwiesen. Ein weiterer Schritt in dieser Entwicklung wäre der verstärkte Einsatz von AR in der Produktmontage. Im Vergleich zu gedruckten Handbüchern bietet AR klare Vorteile, da sie die Aufmerksamkeit auf das zu bearbeitende Objekt lenkt und Fehler erkennt und reduziert. Frühe Arbeiten auf diesem Gebiet waren experimentell und konzentrierten sich auf spezifische Objekte. Dabei wurden häufig Tracking-Techniken wie fiduziale Marker verwendet. Durch Fortschritte in Bereichen wie Deep Learning kann AR jedoch zunehmend komplexe Montageprozesse unterstützen. Dennoch ist es teilweise schwierig, die konkreten Vorteile von AR in diesem Bereich nachzuweisen, und Studien kommen zu unterschiedlichen Ergebnissen [18]. Dies kann auf verschiedene Faktoren zurückzuführen sein, wie z.B. die Komplexität der Montageprozesse, die Qualität der eingesetzten AR-Anwendungen und die Einarbeitung der Mitarbeiter in die Nutzung der Technologie. Trotzdem wird die kontinuierliche technologische Weiterentwicklung AR in Zukunft noch leistungsfähiger machen und den Unternehmen noch mehr Möglichkeiten bieten, komplexe Montageprozesse zu unterstützen und zu optimieren. Es ist zu erwarten, dass AR in der Industrie einen immer größeren Stellenwert einnehmen wird und zu einer effektiven Unterstützung bei der Montage von Produkten wird.[19]

C. AR als Grundlage für neue Produkte und Services

AR-Systeme können auch als Grundlage für neue Produkte und Services dienen. Ein Beispiel hierfür ist die Verwendung von AR in der Produktdesign-Phase. Durch die Nutzung von AR-Systemen können Designer und Ingenieure virtuelle Prototypen von Produkten erstellen und diese in einer realistischen Umgebung testen. Dadurch können Fehler vermieden und die Zeit bis zur Markteinführung verkürzt werden. Ein weiteres Beispiel sind AR-basierte Services. Hierbei können Unternehmen AR-Brillen oder mobile Geräte an Kunden vermieten, die ihnen dabei helfen, ihre Produkte zu warten oder zu reparieren. Dieser Service kann für Kunden besonders attraktiv sein, da er ihnen Zeit und Geld sparen kann.

D. Personalisierte Produkthanpassung

AR kann auch Unternehmen dabei unterstützen, personalisierte Produkthanpassungen anzubieten, was zu neuen Geschäftsmodellen führen kann. Durch die Integration von

AR in den Produktkonfigurationsprozess können Kunden ihre eigenen Produkte individuell anpassen und in Echtzeit sehen, wie das Endprodukt aussehen wird. Dies ermöglicht Unternehmen, maßgeschneiderte Produkte anzubieten und Kundenbedürfnisse besser zu erfüllen.

E. Datenanalyse und Predictive Maintenance

AR kann Unternehmen auch bei der Datenanalyse und Predictive Maintenance unterstützen. Durch die Integration von AR in IoT-fähige Geräte und Maschinen können Unternehmen in Echtzeit Daten von Sensoren erfassen und analysieren, um frühzeitig Anzeichen von Verschleiß oder Ausfällen zu erkennen. Dies ermöglicht Unternehmen, Wartungsarbeiten proaktiv zu planen und zu optimieren, um Ausfallzeiten zu minimieren und die Produktivität zu steigern.

Der Einsatz von Augmented Reality (AR) in der Industrie bietet zahlreiche Vorteile, aber es gibt auch eine Reihe von Herausforderungen, die bei der Implementierung und Nutzung von AR-Technologien berücksichtigt werden müssen. In diesem Kapitel werden einige der wichtigsten Herausforderungen identifiziert und mögliche Lösungsansätze präsentiert.

Eine der zentralen Herausforderungen besteht in der Integration von AR in bestehende Arbeitsprozesse und Systeme. Industrielle Umgebungen sind oft komplex und erfordern eine nahtlose Integration von AR in bestehende Maschinen, Ausrüstungen und Informationssysteme. Eine Lösung besteht darin, standardisierte Schnittstellen und Protokolle zu entwickeln, die eine reibungslose Kommunikation zwischen AR-Systemen und vorhandenen Infrastrukturen ermöglichen. Die enge Zusammenarbeit zwischen AR-Entwicklern, IT-Spezialisten und den verschiedenen Fachbereichen in einem Unternehmen ist entscheidend, um eine erfolgreiche Integration zu gewährleisten.

VI. FAZIT

Der Einsatz von Augmented Reality (AR) in der Industrie bietet immense Potenziale für die Optimierung von Arbeitsabläufen, Schulungen, Qualitätskontrolle und vielem mehr. AR ermöglicht es Mitarbeitern, relevante Informationen in Echtzeit einzusehen und interaktiv mit virtuellen Inhalten zu interagieren, was zu einer Steigerung der Effizienz, Produktivität und Fehlerminimierung führt. Durch die Integration von AR in bestehende Arbeitsprozesse können Unternehmen ihre Wettbewerbsfähigkeit stärken und neue Geschäftsmöglichkeiten erschließen.

Allerdings gibt es auch Herausforderungen zu bewältigen, wie die nahtlose Integration von AR in bestehende Systeme, die Sicherheit sensibler Unternehmensdaten und die Wartung von AR-Hardware und -Software. Durch eine sorgfältige Planung, Zusammenarbeit zwischen den beteiligten Stakeholdern und den Einsatz geeigneter Lösungsansätze können diese Herausforderungen erfolgreich bewältigt werden.

Ein Zukunftsausblick zeigt, dass AR in der Industrie noch weiteres Potenzial hat. Die Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) und maschinellem Lernen eröffnet neue Möglichkeiten für automatische Erkennung, Analyse und Personalisierung von AR-Erlebnissen. Mit kontinuierlicher Forschung und

Entwicklung sowie enger Zusammenarbeit zwischen Industrie und Wissenschaft können die Potenziale von AR weiter erschlossen und innovative Anwendungsszenarien entwickelt werden.

Insgesamt lässt sich sagen, dass AR in der Industrie eine vielversprechende Technologie ist, die einen positiven Einfluss auf die Arbeitswelt haben kann. Unternehmen sollten AR als strategischen Ansatz betrachten, um ihre Prozesse zu verbessern, die Mitarbeiterleistung zu steigern und ihre Wettbewerbsfähigkeit zu stärken. Die erfolgreiche Integration von AR erfordert jedoch eine sorgfältige Planung, enge Zusammenarbeit und kontinuierliche Anpassung an die spezifischen Anforderungen der Industrie. Durch die richtige Herangehensweise können Unternehmen die Vorteile von AR nutzen und einen Mehrwert für ihr Geschäft schaffen.

LITERATUR

- [1] Mark Billinghurst, Adrian Clark, Gun Lee u. a. "A survey of augmented reality". In: *Foundations and Trends® in Human-Computer Interaction* 8.2-3 (2015), S. 73–272.
- [2] Changchun Liu u. a. "Probing an intelligent predictive maintenance approach with deep learning and augmented reality for machine tools in IoT-enabled manufacturing". In: *Robotics and Computer-Integrated Manufacturing* 77 (2022), S. 102357.
- [3] Juri Platonov u. a. "A mobile markerless AR system for maintenance and repair". In: *2006 IEEE/ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality*. 2006, S. 105–108. DOI: 10.1109/ISMAR.2006.297800.
- [4] Steven Henderson und Steven Feiner. "Exploring the Benefits of Augmented Reality Documentation for Maintenance and Repair". In: *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 17.10 (2011), S. 1355–1368. DOI: 10.1109/TVCG.2010.245.
- [5] Shufei Li, Pai Zheng und Lianyu Zheng. "An AR-Assisted Deep Learning-Based Approach for Automatic Inspection of Aviation Connectors". In: *IEEE Transactions on Industrial Informatics* 17.3 (2021), S. 1721–1731. DOI: 10.1109/TII.2020.3000870.
- [6] Amelessodji Kokougan Etonam u. a. "Augmented reality application in manufacturing encompassing quality control and maintenance". In: *International Journal of Engineering and Advanced Technology* 9.1 (2019), S. 197–204.
- [7] Omer Akgul, H. Ibrahim Penekli und Yakup Genc. "Applying Deep Learning in Augmented Reality Tracking". In: *2016 12th International Conference on Signal-Image Technology and Internet-Based Systems (SITIS)*. 2016, S. 47–54. DOI: 10.1109/SITIS.2016.17.
- [8] Jeevan S Devagiri u. a. "Augmented Reality and Artificial Intelligence in industry: Trends, tools, and future challenges". In: *Expert Systems with Applications* (2022), S. 118002.

-
- [9] Jie Chen u. a. "Design of foveated contact lens display for augmented reality". In: *Optics express* 27.26 (2019), S. 38204–38219.
 - [10] Yiqin Zhao und Tian Guo. "Pointar: Efficient lighting estimation for mobile augmented reality". In: *Computer Vision–ECCV 2020: 16th European Conference, Glasgow, UK, August 23–28, 2020, Proceedings, Part XXIII* 16. Springer. 2020, S. 678–693.
 - [11] Fabio Arena u. a. "An overview of augmented reality". In: *Computers* 11.2 (2022), S. 28.
 - [12] Yuta Itoh u. a. "Towards indistinguishable augmented reality: A survey on optical see-through head-mounted displays". In: *ACM Computing Surveys (CSUR)* 54.6 (2021), S. 1–36.
 - [13] Yuta Itoh u. a. "Light Attenuation Display: Subtractive See-Through Near-Eye Display via Spatial Color Filtering". In: *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 25.5 (2019), S. 1951–1960. DOI: 10.1109/TVCG.2019.2899229.
 - [14] Jeremy Hartmann, Yen-Ting Yeh und Daniel Vogel. "AAR: Augmenting a wearable augmented reality display with an actuated head-mounted projector". In: *Proceedings of the 33rd Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*. 2020, S. 445–458.
 - [15] Francesco De Pace, Federico Manuri und Andrea Sanna. "Augmented reality in industry 4.0". In: *Am. J. Comput. Sci. Inf. Technol* 6.1 (2018), S. 17.
 - [16] Kevin Mühlen u. a. "A Review and Implementation Framework of Industrial Augmented Reality". In: *2021 26th IEEE International Conference on Emerging Technologies and Factory Automation (ETFA)*. 2021, S. 01–04. DOI: 10.1109/ETFA45728.2021.9613426.
 - [17] Dimitris Mourtzis u. a. "An augmented reality collaborative product design cloud-based platform in the context of learning factory". In: *Procedia Manufacturing* 45 (2020), S. 546–551.
 - [18] Arthur Tang u. a. "Comparative effectiveness of augmented reality in object assembly". In: *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*. 2003, S. 73–80.
 - [19] Yongzhi Su u. a. "Deep Multi-state Object Pose Estimation for Augmented Reality Assembly". In: *2019 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality Adjunct (ISMAR-Adjunct)*. 2019, S. 222–227. DOI: 10.1109/ISMAR-Adjunct.2019.00-42.