



# OPO Oeschger: Visualisierung von Türgriffen mit Augmented Reality

Ergon entwickelte für das Schweizer Handelsunternehmen OPO Oeschger eine Augmented Reality-App, die es ermöglicht, virtuelle Türgriffe in der echten Welt zu betrachten und bei Gefallen direkt zu bestellen. Dies reduziert sowohl das Risiko von Fehlbestellungen auf Endkundenseite als auch die Kosten auf Händlerseite, da weniger Türgriffe zurückgesendet werden.

## Geschäftspotenzial durch neue Technologien

Die Digitalisierung ist bei OPO Oeschger ein wichtiger Bestandteil der Unternehmensstrategie. Themen wie Augmented und Virtual Reality oder IoT werden seit längerem beobachtet. Aus diesem Grund ist es naheliegend, dass OPO Oeschger bei ihrer Hausmesse SCHREINER 2018 etwas Innovatives aus diesen Bereichen vorführen wollte. Voraussetzung: Die Anwendung soll nach der Messe weiterverwendet werden können.

OPO Oeschger hat sich für Ergon als Beratungs- und Umsetzungspartner entschieden. In einem ersten Schritt wurden in einem Workshop verschiedene Anwendungsszenarien geprüft. Ziemlich schnell hat man sich für eine Augmented Reality-App entschieden, mit der die Messebesucher über das iPad virtuelle Türgriffe realitätsnah auf echten Türen betrachten können.

**«Für uns war es sehr wichtig, frühzeitig mit experimentieren anzufangen, um die wirklich sinnvollen Use Cases zu identifizieren und auf dieser Basis die ganzen Grundlagen für die nächsten Jahre sauber schaffen zu können.»**

David Froidevaux  
CIO OPO Oeschger

## Datenbeschaffung als Herausforderung

Für den Bau der App mussten einige Hürden überwunden werden. Eine Schwierigkeit bestand beispielsweise darin, an die Daten der Türgriffe zu kommen. Viele Produkte sind zwar digital erfasst, aber nicht alle Produzenten stellen diese Daten gerne zur Verfügung. Und eine Abmessung mittels 3D-Scanner ist zu zeit- und kostenintensiv. Es gelang OPO Oeschger, einen Türgriff-Hersteller für eine strategische Partnerschaft zu gewinnen, der ebenfalls innovativ und zukunftsweisend unterwegs ist. Ergon designte und baute die Lösung auf Basis von Unity3D und sorgte dafür, dass die Türgriffe möglichst realitätsnah abgebildet werden. Für den Start und um den Aufwand gering zu halten, wurde mit einem kleinen Set von Türgriffen gearbeitet.

Um das Problem «Datenmangel» zukünftig besser lösen zu können, erarbeitete OPO Oeschger gemeinsam mit Ergon Guidelines. Diese zeigen den Produzenten der Produkte auf, welche Daten von den Türgriffen benötigt werden, damit daraus das virtuelle (3D-) Modell erstellt werden kann.



Ziel war, die Türgriffe möglichst realitätsnah abzubilden.

Dies hilft nicht nur OPO Oeschger, sondern im optimalen Fall auch den Herstellern selbst bei der Produktion.

## Kosten- und Risikoreduktion

Die Vorteile einer derartigen Augmented Reality-App liegen auf der Hand: Anstelle einer grossen Anzahl an Türgriffen mussten zur Messe nur noch wenige Modelle physisch mitgebracht werden. Auch Schreiner könnten von einer Weiterentwicklung der Anwendung profitieren. Können sie doch den Endkunden zur Vorauswahl der Türgriffe bereits einen Link schicken, mit dessen Hilfe sie diese anschauen können. Das hat zur Folge, dass weniger Türgriffe zurückgesendet werden, und reduziert sowohl das Risiko von Fehlbestellungen auf Endkundenseite als auch die Kosten auf Händlerseite.

---

## Über Ergon

Ergon Informatik AG ist schweizweit führend in der Herstellung von individuellen Softwarelösungen und Softwareprodukten. Die Mitarbeitenden sind hochqualifizierte IT-Spezialisten mit Fokus auf den Kundennutzen. Sie antizipieren Technologietrends und entwickeln Lösungen, die Wettbewerbsvorteile bringen. Das Unternehmen mit 280 Mitarbeitenden wurde 1984 gegründet.