



s 1

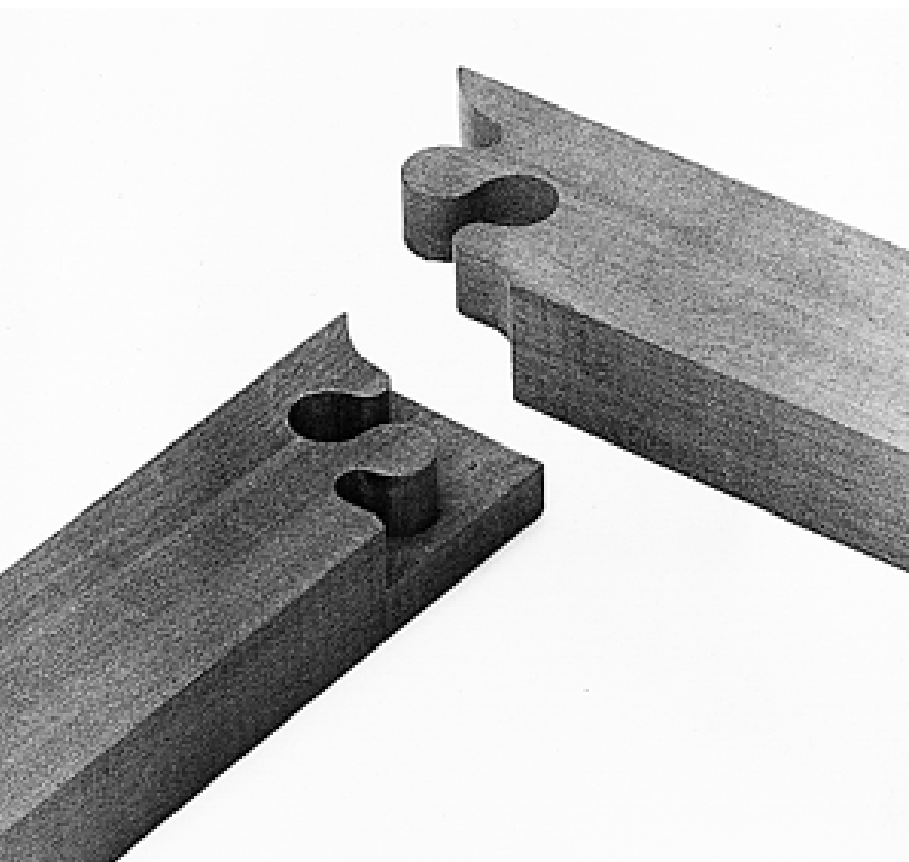


Unternehmen virtuell?!

aus: dds 9/95

Produktgestaltung im Zeitalter der Digitale

Daß immer wieder entscheidende Impulse für künftige Entwicklungen, auch für das Handwerk, von Hochschulen ausgehen, bewies die Projektgruppe „online.produkt“ von der Offenbacher Hochschule für Gestaltung.

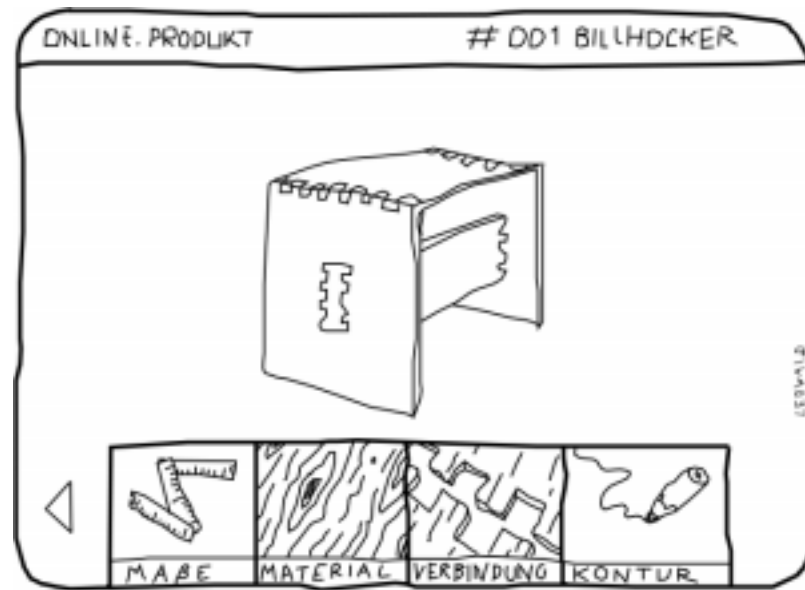


**Flexible Datensätze als Basis
für Möbelentwürfe nach
Kundenwunsch - die Zukunft
im Schreinerhandwerk?**



Unternehmen virtuell?!

aus: dds 9/95



Im Rahmen eines Seminars im Sommersemester 95 initiierten 15 Designer und Designstudenten an der Hochschule für Gestaltung Offenbach das Projekt „Virtuelles Unternehmen“. Die Gruppe, die sich „online.produkt – Produktverlag für digitale Möbel“ nennt, stellte sich während der Fachtagung C...Labor am 13. und 14. Juli 1995 in den Räumen der Hochschule der Öffentlichkeit vor. Präsentiert wur-

den die völlig neuartigen technischen und logistischen Operationsmöglichkeiten, die sich in Zukunft durch CNC-Technologie und Datennetze für Unternehmen und Kunden eröffnen.

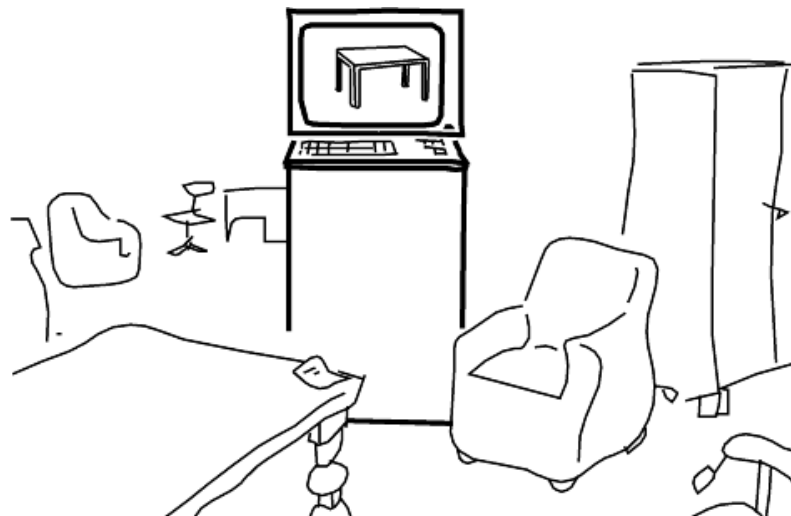
Die Designer fragten sich, wie der Ausblick auf die neue, computerintegrierte oder „virtuell“ genannte Produktion im einzelnen aussehen könnte. Wie verändert sie den Designprozeß? Wer stellt die Entwürfe her? Und welchen Einfluß hat das alles auf die Form? In Denkmodellen und Szenarios wurden innerhalb des Seminars verschiedene Möglichkeiten der zukünftigen Entwicklung ausgemalt. Kernpunkt war dabei eine simulierte Gründung einer virtuellen Firma, eines Unternehmens, das nur im Datennetz existiert, ohne geographischen Bezug. Das virtuelle Unternehmen verlegt und verkauft digitalisierte Möbelentwürfe und kommuniziert ausschließlich online, das heißt über Datennetze, der Transport der Produkte und der Dienstleistung erfolgt in Datenform.

Unternehmen virtuell?!

aus: dds 9/95

Erarbeitet wurde in der Projektgruppe, die sich den Namen „online.produkt“ gab, der Ablauf, die Funktionsweise eines virtuellen Unternehmens, dem sogenannten Produktverlag. Der Produktverlag, das kann beispielsweise ein Designbüro sein, bietet seinen Kunden Basismöbelentwürfe an. Bei der Auswahl behilflich ist eine Software, der Produktfinder, der nicht nur zur Auswahl der Produkte des

Möbelkauf via Datenleitung
und Bildschirm – vielleicht
kann man das Projekt der
Offenbacher Studenten mit
dem ersten Flug zum Mond
vergleichen.



Unternehmen virtuell?!

aus: dds 9/95

Verlags dient, sondern auch Zugriff auf Musterbibliotheken bietet und Werkzeuge an die Hand gibt, um die Entwürfe auf eigene Bedürfnisse zuzuschneiden und nach eigenem Geschmack zu variieren. Dieses Einwirken des Kunden kann zur Optimierung von Produkten und sogar zu einer Mitarbeit am Gestaltungsprozeß ausgebaut werden – der Kunde wird zum Co-Designer. Über das Netz – die Gruppe wählte für das Projekt das Internet – ist das Angebot des Produktverlages von jedem angeschlossenen Haushalt online abrufbar. Der Vertrieb kann dadurch weltweit erfolgen.



Unternehmen virtuell?!

aus: dds 9/95

Prof. Jochen Gros,
Hochschule für Gestaltung
Offenbach und Initiator der
Projektgruppe online.produkt;
Foto: Erika Sulzer-Kleinemeier,
Gleisweiler



Virtuelles Unternehmen, was bedeutet das für den Planer?

Es wird Designbüros geben, die sich als virtuelle Unternehmen entwickeln, das bedeutet, sie werden Produkte anbieten, die virtuell sind, das heißt der Möglichkeit nach vorhanden. Dabei wird das Fertigungsprogramm für die Produkte bereits in den Designbüros entwickelt, und es wird Büros geben, die nur noch mit Informationen bzw. Programmen handeln und diese vertreiben werden.

Ist das heute schon Realität?

Die Infrastruktur ist für diese Entwicklung noch nicht entsprechend ausgebaut. Das heißt, es gibt noch nicht genügend Fertiger, die über die entsprechenden Maschinen verfügen. Das zweite Problem ist, daß es noch nicht viele Möbelentwürfe gibt, die sich per entwickeltem Ablaufschema herstellen lassen. Sinn des Projektes war es deshalb auch vor allem, Möbeltypen zu entwickeln, die sich für diese Fertigungsweise eignen.



Unternehmen virtuell?!

aus: dds 9/95

Der Produktverlag bietet eine fachliche Beratung in verschiedenen Stufen an – von der Beratung auf der Benutzeroberfläche über den Online-Dialog bis hin zur persönlichen Beratung in einer Produktgalerie. Unter diesem Begriff verstehen die Mitglieder von „online.produkt“ einen Ort, beispielsweise ein Möbelhaus, an dem ausgewählte Möbelvarianten ausgestellt werden und Mitarbeiter zur persönlichen Beratung am Computer zur Verfügung stehen. Erst nach dem Kauf des Entwurfes, der direkt online oder per Diskette erfolgen kann, beginnt der Herstellungsprozeß: Der Kunde wählt eine Technofaktur, das ist ein Unternehmen, das durch Einsatz von CNC-Technologie ursprünglich handwerkliche Techniken und Einzelfertigung maschinell ermöglicht, in seiner Nähe aus, in der sein individuell veränderter Entwurf mittels CNC-Technologie materialisiert wird. Die Technofaktur ist die Schnittstelle zwischen virtueller und wirklicher Welt.

Auch die Datenübertragung zur Technofaktur erfolgt online oder per Diskette. Dadurch werden teure und zeitaufwendige Transportwege gespart. Bei der Technofaktur kann es sich beispielsweise um eine spezielle Abteilung eines Industriebetriebes handeln oder um einen Handwerksbetrieb, der seinen Maschinenpark um CNC-Maschinen erweitert. Über einen längeren Zeitraum entwickelt sich langsam ein Technofaktur-Standard. Dieser Standard umfaßt Qualitätsnormen und sowohl Soft- als auch Hardware. Technofakturen, die diesen Standard erfüllen, werden in eine Datenbank aufgenommen, die dem Kunden hilft, den richtigen Partner zur Umsetzung der von ihm erworbenen Entwürfe zu finden.

Unternehmen virtuell?!

aus: dds 9/95

Klaus Rebholz,
Schreinermeister,
möbel + design, Rust.



Virtuelles Unternehmen - eine Horrorvision für den Schreiner?

Nein, Motivation, denn für die Zukunft wird es dem Schreiner eher Vorteile bringen, wenn er fertige Daten von Architekten und Designern erhält und er sich dadurch auf das konzentrieren kann, was er gelernt hat, nämlich Konstruktion und die Umsetzung von Ideen. Der Schreiner muß aufnahmebereit sein für neue Ideen, für neue Entwicklungen und Techniken, um für die Zukunft gewappnet zu sein, dann muß er auch den Tod des Schreinerhandwerks trotz neuer Technologien nicht fürchten.

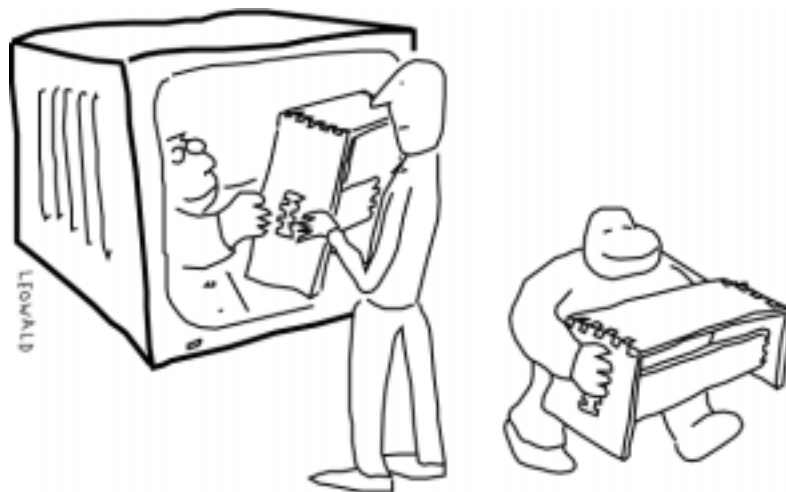
Unternehmen virtuell?!

aus: dds 9/95

Von der Vision zur Realität

Damit all diese Visionen und Ideen nicht nur graue Theorie aufzeigen, präsentierte die Projektgruppe anlässlich der Ausstellung C..Labor eine Einführungsaktion, an der sich die Besucher beteiligen konnten. Produktgalerien waren dabei die

Hochschule Offenbach selbst sowie das Einrichtungshaus Magazin in Stuttgart. An beiden Orten konnten Interessenten Einblick nehmen in die Variation von Entwürfen auf dem Bildschirm, vorgeführt von Studenten, die an dem Projekt beteiligt waren. Als Basisentwurf wählten die Seminarteilnehmer den „Bill-Hocker“, der modifiziert wurde. Der „Bill-Hocker“ ist ein Designklassiker, der mit traditionellen Verbindungstechniken hergestellt wurde.





Unternehmen virtuell?!

aus: dds 9/95

Wer sich seinen am Bildschirm variierten Entwurf fertigen lassen wollte, konnte diesen online zu den Technofakturen Wissner in Offenbach beziehungsweise von Stuttgart aus zu Harich in Albstadt schicken. Der Hocker lässt sich per CNC-Fräse aus einer Platte in einem Arbeitsgang fertigen, die Einzelteile werden durch Zusammenstecken zum fertigen Hocker.

Wie die weitere Entwicklung aussehen wird, wissen auch die Studenten der Hochschule in Offenbach nicht. Aber vielleicht werden wir in Zukunft Möbelentwürfe bei Produktverlagen online beziehen oder in eine Produktgalerie gehen, um die neuesten Entwurfsvarianten zu begutachten, und die Schreinerei mit dem gut ausgebauten Maschinenpark wird nur noch Technofaktur genannt. Denkbar wäre es.

