

**Dominic Loske / Boris Kaspar**

# Optimierung der Filiallogistik durch Augmented Reality

Einsatz von Augmented Reality in Industrie und Handel

**Studienarbeit**

# BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei [www.GRIN.com](http://www.GRIN.com) hochladen  
und kostenlos publizieren



**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:**

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

**Impressum:**

Copyright © 2017 GRIN Verlag  
ISBN: 9783668501430

**Dieses Buch bei GRIN:**

<https://www.grin.com/document/372397>

**Dominic Loske, Boris Kaspar**

# **Optimierung der Filiallogistik durch Augmented Reality**

**Einsatz von Augmented Reality in Industrie und Handel**

## **GRIN - Your knowledge has value**

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite [www.grin.com](http://www.grin.com) ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

### **Besuchen Sie uns im Internet:**

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

[http://www.twitter.com/grin\\_com](http://www.twitter.com/grin_com)

**FOM Hochschule für Ökonomie & Management Essen**

**Standort München**

**Berufsbegleitender Studiengang zum**

**Master of Science Supply Chain Management und Logistik**

**Seminararbeit in Beschaffung & Global Sourcing**

**Ansatz zur Optimierung der Filiallogistik mittels Augmented Reality**

Boris Kaspar

Dominic Loske

18.01.2017

## Inhaltsverzeichnis

|                                                                               |               |
|-------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>Abbildungsverzeichnis.....</b>                                             | <b>IV</b>     |
| <b>Abkürzungsverzeichnis .....</b>                                            | <b>V</b>      |
| <b>1 Einleitung.....</b>                                                      | <b>- 1 -</b>  |
| 1.1 Problemstellung.....                                                      | - 2 -         |
| 1.2 Zielsetzung .....                                                         | - 3 -         |
| 1.3 Vorgehensweise.....                                                       | - 4 -         |
| <b>2 Definition, Entwicklung und Ausprägungen von Augmented Reality .....</b> | <b>- 7 -</b>  |
| 2.1 Definition und Abgrenzung von Augmented Reality.....                      | - 7 -         |
| 2.2 Entstehungsgeschichte von Augmented Reality .....                         | - 9 -         |
| 2.3 Ausprägungen von Augmented Reality.....                                   | - 10 -        |
| <b>3 Architektur und Funktionsweise von Augmented Reality.....</b>            | <b>- 12 -</b> |
| 3.1 Erstellung eines virtuellen Objektes.....                                 | - 13 -        |
| 3.2 Trackingverfahren .....                                                   | - 14 -        |
| 3.3 Visuelle Ausgabe.....                                                     | - 18 -        |
| 3.3.1 Head-Mounted Display .....                                              | - 18 -        |
| 3.3.2 Raum- und umgebungsfixierte Displays .....                              | - 19 -        |
| 3.3.3 Handheld Displays .....                                                 | - 21 -        |
| <b>4 Vorstellung der Anwendungen von Augmented Reality.....</b>               | <b>- 22 -</b> |
| 4.1 Augmented Reality Applikationen in Industrie, Medizin und Edutainment-    | 23 -          |
| 4.1.1 Montageassistenz in der Industrie .....                                 | - 23 -        |
| 4.1.2 Unterstützung in der Medizin.....                                       | - 24 -        |
| 4.1.3 Neue Möglichkeiten des Edutainments .....                               | - 25 -        |
| 4.2 Wege zur Fehlerlosigkeit in der Kommissionierung.....                     | - 27 -        |