



Spiromatic

Thomas Michiels aan het woord

Als er één term is die de voorbije maanden en jaren als een buzzword de ronde ging, dan was het ongetwijfeld Virtual Reality. Maar waar konden we een case vinden waar het effectief al ingezet wordt? En toen stootten we op de mooie case van Spiromatic in Deinze, waar we de projectleider aan de tand voelden.

Kan je jezelf even voorstellen?

“Mijn naam is Thomas Michiels, als R&D engineer bij Spiromatic valt het inplannen van testen, uitproberen van nieuwe technologieën op de markt en ontwikkelen van nieuwe producten (waarvoor we onze eigen proefbakkerij ter beschikking hebben) onder mijn verantwoordelijkheid. In de proefbakkerij kunnen we deegproducten (zoals brood, croissants, ...) afbakken en zo alle stappen doorlopen om tot een eindproduct te komen. Dit geeft ons de mogelijkheid processen en installaties te optimaliseren. Wij bieden onze klanten ook de opportuniteit om met hun eigen grondstoffen testen uit te voeren in onze R&D afdeling. Dit maakt dat wij projecten kunnen aanbieden op maat van de klant, gericht naar hun specifieke noden.”

Jullie klanten zijn vooral industriële bakkers?

“Klopt, wij onderzoeken hoe onze installaties hen nog beter en efficiënter kunnen laten werken. Wij bieden met andere woorden een proces aan waarbij de klant meer rendement kan halen uit zijn productielijnen en zo efficiënter kan produceren. Wij zijn dus geen machinebouwers, maar een solutionprovider binnen de deegverwerkende sector met heel wat proceskennis en dit zowel voor de artisanale bakker als voor grotere industriële producenten. Elk project dat wij verwezenlijken is op maat van de klant. Daarnaast zijn wij ook breder actief in de voedingssector, zoals onder meer in brouwerijen voor de opslag en het doseren van vloeibare grondstoffen.”

Hoe past Virtual Reality in dit plaatje?

“Wij staan vaak op beurzen waarbij we bezoekers laten proeven van ons product door middel van VR. Dit is gegroeid uit de nood aan een onderscheidende aanpak om potentiële klanten kennis te laten maken met wat wij doen. We hebben het idee opgevat om onze processen op een dynamische, visuele manier te introduceren en niet enkel door middel van toestellen of folders. VR bleek de meest geschikte tool om een volledig virtuele fabriek te bouwen, waarbij de klant onze processen op een dynamische manier kan beleven. Aangezien we elk project in 3D uitwerken, beschikken wij reeds over de basisdata om over te gaan tot een virtuele voorstelling.”

Op beurzen of via onze website (www.spiromatic.com) bieden wij klanten de mogelijkheid om virtueel door een installatie te lopen en kennis te maken met alle processen – van silo tot mixer.

We hebben ervoor gekozen om ook binnen Spiromatic een speciale VR ruimte in te richten om zowel eigen medewerkers als klanten die Spiromatic bezoeken, de VR wereld te laten ontdekken. Dankzij onze eigen ontwikkelde VR experience kan elke stakeholder het complete Spiromatic proces actief beleven.

Vanuit alle afdelingen binnen onze organisatie is de interesse veel groter dan in eerste instantie verwacht. Meer dan 80 procent van de bestaande medewerkers bracht reeds een bezoek aan de VR-ruimte en kon kennis maken met onze processen via VR.”

Wat is de bedoeling van die kennismaking?

“Ten eerste, bestaande medewerkers kennis laten maken met de mogelijkheden van VR en hen te stimuleren om zelf ideeën aan te brengen om verder te verbeteren binnen dit vakgebied. Daarnaast, onze medewerkers nog meer inzichten te geven in onze processen om op die manier meer input te krijgen vanuit hun eigen ervaring binnen Spiromatic.

Ook tijdens de offertefase is het voor klanten heel interessant om een inzicht te verwerven over hoe een mogelijke installatie er kan uitzien en hoe het proces werkt.

Ik ben het aanspreekpunt binnen Spiromatic voor de VR en werk nauw samen met IT, die vooral ondersteuning bieden. De applicatie is zeer gebruiksvriendelijk en voor iedereen beschikbaar.”

Wie heeft de ontwikkeling gedaan?

“Wij hebben alle 3D-bestanden vanuit engineering aangeleverd en een grafisch ontwikkelaar heeft die geïntegreerd in hun softwarepakket. Onze partner had geen technische voorkennis waardoor wij hen heel goed begeleid hebben in wat er exact geanimeerd diende te worden. Het draaiboek hebben we samen met deze partner opgesteld. De totale doorlooptijd van het project was zo’n 5 à 6 maanden. Het was een enorm uitdagend project. Voor Spiromatic was het de eerste ervaring met VR en ook voor onze partner was het een eerste VR opstelling in een procesomgeving.

We beschikken over een VR ruimte waarin één VR bril aanwezig is en een egg chair, dit is een roterend ei waarin je met een Gear VR van Samsung via de smartphone dezelfde beleving kan hebben, maar dan minder actief of intensief - niet alle mensen houden van zo’n Oculus-ervaring. Extra materiaal voor events wordt dan extern ingehuurd.”

Werken jullie met controllers?

“We hebben het overwogen, maar er niet voor gekozen. Wij maken gebruik van virtuele handjes waarmee het equipment kan geopend worden. Het navigeren door de verschillende stappen van het proces doen we aan de hand van pijltjes die visueel geactiveerd worden. Het startpunt van de VR is de controlekamer met drie grote schermen, waarop de verschillende processtappen zijn gevisualiseerd. Het is mogelijk om één onderdeel van het proces te selecteren of, het volledige proces te doorlopen. Het volledige traject duurt zo’n 10 à 12 minuten.”

Komen er nog trajecten, en kunnen jullie dat dan zelf?

“We zouden graag zelf VR creëren met de data uit ons tekenpakket. Dit zou efficiënter zijn en zorgen voor een veel kortere doorlooptijd. Wij ervaren dat de leverancier van ons tekenpakket sterk inzet op



AR en VR op industriële schaal. Momenteel bevinden wij ons in de exploratiefase om dit binnen engineering te gebruiken voor de ontwikkeling van nieuwe componenten. Daarnaast zien wij voor onze service doeleinden een toegevoegde waarde doordat medewerkers op die manier een training krijgen voor de verschillende maintenance taken. Zelfs in ontwikkelingsfase kan de onderhoudsvriendelijkheid van de componenten geoptimaliseerd worden. VR biedt veel opties en mogelijkheden. Net zoals voor alle technologieën dient men steeds een goede afweging te maken tussen kosten en het beoogde rendement. Binnen onze serviceafdeling zetten wij in op nieuwe technologieën, zoals de applicatie van Viumore voor de visuele ondersteuning van onze medewerkers in de field.”

Hebben jullie drempels ervaren bij medewerkers?

“Echte drempels hebben we niet ervaren. Het is steeds een nieuwe ervaring voor medewerkers, maar de laagdrempeligheid van VR maakt het voor iedereen eenvoudig om hiermee aan de slag te gaan. Het betreft alle medewerkers van Spiromatic bij het bedrijf en de processen. Aanvankelijk hebben we VR ontwikkeld voor marketing doeleinden. Vandaag gebruiken wij de VR ook steeds meer voor HR en opleiding. We leven nu eenmaal in een wereld waarin self-learning-on-demand centraal staat. Kortom, VR is een absolute meerwaarde voor ons bedrijf.”

Het zal hier niet bij blijven?

“Zeker niet. Niet enkel voor intern gebruik maar ook in relatie met klanten heeft VR een meerwaarde: VR verhoogt namelijk ook de efficiëntie van het verkoopproces en de realisatieperiode van onze projecten. We blijven verder inzetten op VR en de verdere ontwikkeling ervan binnen Spiromatic.

Dit interview vloeit voort uit het project 'Innovatieve leertechnologieën in de industrie'. Met dit project informeert de Academie voor de Toekomst industriële bedrijven over de ruime waaier aan innovatieve leertechnologieën (ILT's). En motiveert hen om deze leeroplossingen ook zelf in te zetten.

