

PRESSEMITTEILUNG

Connected Car im Kontext von Fahrzeug- und Software-Entwicklungszyklen

München, 15. Januar 2019 – Die Entwicklung rund um Connected Car schreitet dynamisch fort und die verfügbaren digitalen Services und deren Vielfalt nehmen kontinuierlich zu. Allerdings gibt es dabei auch mehrere – teilweise noch nicht ausreichend berücksichtigte – Herausforderungen. Der IT-Dienstleister Consol mit langjähriger Projekterfahrung in der Automobilbranche sieht vor allem in der Entkoppelung der Zyklen für Fahrzeug- und Software-Entwicklung erhöhten Handlungsbedarf.

Connected Car ist bereits gelebte Realität, aber die durchgängige digitale Vernetzung steht teilweise noch am Anfang. Autos können sich in naher Zukunft gegenseitig vor Gefahrenstellen warnen, aktiv an der Stauvermeidung mitwirken und neue digitale Services wie erweiterte Entertainment-Funktionen bereitstellen. „Automobilhersteller werden künftig ein breites Spektrum an Services und Applikationen von Assistenz- und Entertainment-Systemen bis hin zur Fernsteuerung von Fahrzeugfunktionen anbieten. Dies hat nach unserer Einschätzung eine unmittelbare und gravierende Auswirkung auf die Themen Fahrzeug- und Software-Entwicklung“, erklärt Simon Fleischer, Teamleiter Software Engineering bei Consol in München.

Eine aktuelle Herausforderung stellt vor allem die Entkoppelung der Zyklen für softwareseitige Entertainment- und Digital-Funktionalitäten von den Fahrzeugentwicklungszyklen dar. Smartphones etwa sind bereits nach zwei Jahren veraltet, Autos werden aber durchschnittlich circa zehn Jahre gefahren, das heißt, die heute übliche Praxis, im Fahrzeug einmalig Entertainment- und Digital-Funktionen bereitzustellen, führt schnell zu unerfüllten Kundenerwartungen durch vergleichsweise veraltete Services. Ein Lösungsansatz ist dabei die Modularisierung, also die Entwicklung einfach und kostengünstig austauschbarer Entertainment-Systeme. Allerdings ist dieser Weg künftig eher unwahrscheinlich, da Display-Systeme gleichzeitig Entertainment- und Fahrzeug-Funktionen unterstützen. Eine andere Möglichkeit bietet die Auslagerung von Funktionen, Funkschnittstellen und der Rechenkapazität auf externe Geräte wie Smartphones, wie es zum Beispiel bei Apple CarPlay und Android Auto geschieht. Dies bringt jedoch nicht nur Vorteile mit sich. So ist eine tiefe Integration in die Fahrzeugelektronik nicht oder nur eingeschränkt möglich, was zu Komforteinbußen führt. Zudem muss ein weiteres Gerät angeschafft, gewartet und auch im Fahrzeug befestigt werden.

Da die Hardware nur mit sehr hohem Aufwand und damit hohen Kosten für den Kunden ausgetauscht werden kann, muss darauf geachtet werden, dass sie einerseits möglichst universell einsetzbar ist. Schließlich werden sich die Anforderungen der Software an die Hardware ändern und beispielsweise auch alternative Bedienkonzepte – zum Beispiel Sprache und Gesten – noch mehr zum Einsatz kommen. Andererseits steigen die Erwartungen der Kunden hinsichtlich Aktualisierungen der Software. Ist man von seinem Smartphone gewohnt, regelmäßig Sicherheits-Updates und auch Features vom Hersteller noch lange nach dem Kauf automatisch geliefert zu bekommen, wird man dies künftig ebenso vom Fahrzeughersteller erwarten.

Das Paradigma, dass ein Auto einen gewissen Lieferumfang von Features hat, welcher sich über den Lebenszyklus des Fahrzeugs nicht ändert, kann aus Sicht von Consol mindestens in Bezug auf Entertainment-Funktionalität nicht mehr aufrechterhalten werden. „Es wird Updates geben, die nicht nur Fehler beheben, sondern auch eine vorher nicht vorhandene Funktionalität mitbringen“, so Fleischer. „Der Problematik der dann eventuell erforderlichen Leistungssteigerung muss proaktiv durch Verbauung von Elektronik mit Leistungsreserven und durch besonders effizient auf die Bordelektronik abgestimmte Programmierung begegnet werden. Hier sind Hersteller mit hoher Fertigungstiefe, also Hersteller, die keine fertigen Onboard-Units einbauen, sondern selbst den gesamten Software-Lifecycle steuern, im Vorteil.“

**Diese Presseinformation und Bildmaterial sind im
Internet abrufbar unter www.pr-com.de/consol**

Über Consol

Die Consol Consulting & Solutions Software GmbH ist ein Münchener IT-Full-Service-Provider. Zum Lösungsangebot des 1984 gegründeten IT-Dienstleisters mit Spezialisierung auf komplexe IT-Systeme gehören Beratung, Entwicklung, Integration, Monitoring und Testing sowie Betrieb und Wartung. Für die digitale Transformation entwickelt und vertreibt das Unternehmen Consol CM, eine skalierbare Plattform zur Digitalisierung von Geschäftsprozessen, die umfangreiche BPM-, CRM- und Case-Management-Funktionen in sich vereint.

Zu den Kunden von Consol gehören Großunternehmen wie AOK Bayern, Daimler, Fraport, FWU, Kyocera, Schufa, Telefónica oder UniCredit sowie mittelständische Firmen wie M-net, maxdome, Haribo oder Carglass. Auch öffentliche Institutionen wie die Bundesrepublik Deutschland – Finanzagentur oder die Stadtverwaltungen München und Potsdam setzen auf Lösungen von Consol.

Consol beschäftigt weltweit aktuell rund 260 Mitarbeiter. Das Unternehmen mit Hauptsitz München ist mit

eigenen Niederlassungen in Düsseldorf und Nürnberg sowie mit Tochtergesellschaften in Österreich, Polen, den USA und Dubai vertreten. Der Umsatz der gesamten Consol-Gruppe lag im Geschäftsjahr 2017/2018 bei 28,1 Millionen Euro

Weitere Informationen unter <http://www.consol.de> und auf Twitter unter http://www.twitter.com/consol_de.

Pressekontakt

ConSol Consulting & Solutions Software GmbH

Isabel Baum

St.-Cajetan-Straße 43

D-81669 München

Fon: +49-89-45841-101

Fax: +49-89 45841-111

E-Mail: Isabel.Baum@consol.de

Web: www.consol.de

PR-COM GmbH

Nicole Oehl

Sendlinger-Tor-Platz 6

D-80336 München

Fon: +49-89-59997-758

Fax: +49-89-59997-999

E-Mail: nicole.oehl@pr-com.de

Web: www.pr-com.de