

Wie sich mit der 3D-Baggersteuerung Xsite Pro die Produktivität steigern lässt, das erklärte MOBA-Support-Engineer Arne Holze beim Besuch des bauMAGAZIN der MOBA-Zentrale in Limburg.



MICHAEL WULF

## MOBA MOBILE AUTOMATION

# »Wir sind absolut offen!«

Was vor 46 Jahren als »Garagenfirma« in einem Einfamilienhaus mit dem Handel von Sensoren für Fertiger und Grader begonnen hat, gehört heute weltweit mit zu den führenden Anbietern von Maschinensteuerungssystemen sowie von Identifikations- und mobiler Wägetechnik: die MOBA Mobile Automation AG mit Sitz in Limburg. Produzierte das von Paul Harms 1972 in Steinbach im Westerwald gegründete und heute von seinem Sohne Volker Harms als Vorstandsvorsitzender geleitete Familienunternehmen über viele Jahre als OEM-Partner von zahlreichen namhaften Herstellern Sensoren, Steuerungs- und Nivellierungssysteme sowie Software, so ist die MOBA Mobile Automation seit 2015 auch als eigene Marke für Bauunternehmen präsent, unter anderem mit der 2D- und 3D-Baggersteuerung Xsite (das bauMAGAZIN berichtete in Heft 2/18, Seite 51) oder dem weltweit ersten Schichtdickenmesssystem Pave-TM für Fertiger (bauMAGAZIN 4/18, Seite 79), das vom VDBUM im Februar mit dem Förderpreis in der Kategorie »Entwicklungen aus der Industrie« ausgezeichnet worden ist. Zuständig für den Vertrieb und den Service der MOBA-Systeme in der DACH-Region ist Andreas Velten als Geschäftsführer der MOBA Construction Solution GmbH. Im Gespräch mit dem bauMAGAZIN verwies der 49-Jährige vor allem auf das hinsichtlich der Ein- oder Ausgabe von Daten »wirkliche Unterscheidungsmerkmal« zu den Mitbewerbern: »Wir sind absolut offen!«



MOBA-Support-Engineer Arne Holze unterstreicht die Vorzüge der 3D-Baggersteuerung Xsite Pro.

Von Michael Wulf

Um diesen Unterschied vereinfacht zu erläutern, nutzen Andreas Velten und seine Kollegen Werner Schmitt (Gebietsverkaufsleiter West) und Arne Holze (Support Engineer) beim Besuch des bauMAGAZIN am Firmensitz in Limburg den Vergleich zwischen den Internet-Giganten Apple und Google. »Apples Betriebssystem MacOS läuft nur auf Apple-Geräten, das Google-Betriebssystem Android hingegen auf Geräten der unterschied-

lichsten Hersteller«, so Andreas Velten, was bedeutet: »Apple ist ein geschlossenes System, Android ein offenes – wie das von MOBA.«

So könnten alle MOBA-Systeme jede Originaldatei, wie beispielsweise DXF oder LandXML, verarbeiten, ohne dass diese zunächst konvertiert werden müsste, was einen großen zeitlichen Vorteil bietet. »Wir sind in dieser Hinsicht absolut offen, und zwar sowohl bei der Eingabe von Daten als auch bei deren Ausgabe«, sagt Andreas Velten. Denn bei MOBA nutze man grundsätzlich Industriestandardformate, oder man passe sich, falls nötig, den Unternehmensstandards an.

### »Welcher Bauunternehmer lässt sich zwingen...«

Das könne man unter anderem auch deshalb problemlos, weil MOBA seine Sensoren selbst entwickelt und produziert und deshalb eine vergleichsweise sehr hohe Fertigungstiefe hat. »Wir wollen unsere Kompetenz anbieten und es dem Anwender überlassen, wie er diese nutzt und mit welchem System. Unserer Ansicht nach ist beispielsweise die in einer Maschine voll integrierte 3D-Maschinensteuerung nicht der richtige Lösungsansatz«, so Andreas Velten. »Denn welcher Bauunternehmer lässt sich vom Maschinenhersteller dazu zwingen, eine bestimmte 3D-Steuerung einzusetzen, nur weil er zum Beispiel einen bestimmten Bagger kaufen will.«

Deshalb ist man bei MOBA der Ansicht, dass Baumaschinen ohne großen technischen Aufwand problemlos mit 3D-Steuerungen nachrüstbar sein sollten. »Nur so erhalten wir die Akzeptanz der Anwender«, sagt Andreas Velten, für den im Bereich Fertiger Marktführer Vögele eine Vorreiterrolle einnimmt. »Vögele bietet derzeit als einer der ganz wenigen Baumaschinenhersteller eine offene



Mit dem kontinuierlichen Schichtdeckensystem *Pave-TM* und der Temperaturmessung *Pave-IR* lässt sich die Profitabilität signifikant verbessern, erklärten Andreas Velten (li.) als Geschäftsführer der MOBA Construction Solution GmbH und seine Kollegen Werner Schmitt (Gebietsverkaufsleiter West/Mitte) und Arne Holze (Support Engineer). Dabei sind die MOBA-Systeme kompatibel mit allen Fertignern, egal von welchem Hersteller.

Schnittstelle für eine 3D-Steuerung an, völlig unabhängig vom System.«

Außer Frage steht für ihn nämlich, dass eine 3D-Maschinensteuerung, egal von welchem Hersteller, die Produktivität einer Baumaschine signifikant erhöht. »Richtig baggern beispielsweise, das geht nur mit 3D. Denn bei einer 2D-Steuerung fehlt mit der Position der Maschine die entscheidende Information, und das sorgt im Arbeitsprozess für die höhere Produktivität.«

Diese Erkenntnis hat sich laut Andreas Velten bislang flächendeckend jedoch nur in den skandinavischen Ländern durchgesetzt, was für ihn nicht weiter verwunderlich ist. Denn die Baggersteuerung ist in Dänemark (Mykrofynd), in Schweden (Scanlaser) und in Finnland (Novatron) entwickelt worden. Das finnische Unternehmen gehört seit 2013 zur MOBA-Gruppe, weshalb man im Vergleich zu den meisten Mitbewerbern einen gewissen Kompetenz-Vorsprung aufweise, so Andreas Velten weiter. Schließlich habe MOBA bereits in den 1990er-Jahren als OEM-Partner Systeme für Grader, Raupen und Fertiger entwickelt und produziert.

### Mit 3D-Baggersteuerung »konkreter kalkulieren«

»Wir kommen nicht wie andere Anbieter von Maschinensteuerungen aus dem Bereich Vermessung, sondern wir waren schon immer im Segment Baumaschinen präsent. Berücksichtigt man das Know-how von Novatron, so hat MOBA wirklich eine große Erfahrung mit der Entwicklung und Produktion von Maschinensteuerungssystemen.«

Diese werden, davon ist Andreas Velten überzeugt, künftig auch in Deutschland eine wesentlich größere Rolle spielen als bisher. Allein schon aufgrund der Tatsache, dass gemäß einer Vorgabe des

vormaligen Bundesverkehrsministers Alexander Dobrindt vom Jahr 2020 an stufenweise bei der Realisierung großer Verkehrsprojekte die auf 3D-Modellen basierende Planungsmethodik BIM (Building Information Modeling) eingesetzt werden soll. Denn die dafür bei der Bauausführung notwendige 3D-Baggersteuerung ermögliche dem Bauunternehmer, »eine wesentlich konkretere Kostenkalkulation«, betont Andreas Velten. Das spare Zeit, Kosten und Ressourcen, »und das auch, wenn er nur ein Einfamilienhaus baut.«

### »Überschaubare Investition«

»Durch die überschaubare Investition in eine 3D-Maschinensteuerung kann ein Bauunternehmer bei einem Bauprojekt die Kosten der Nebenleistungen signifikant reduzieren und der sonst oft übliche Ärger bei der Abrechnung der Nebenleistungen entfällt.« Dass dadurch die Bauausführung, die Automatisierung der Arbeit und die Dokumentation wesentlich erleichtert werde, das sei heute vielen Bauunternehmern allerdings immer noch nicht bewusst. Andreas Velten: »Wir reden hier



*Pave-TM* liefert eine millimetergenaue Messung und eine simultane Anzeige der aktuellen Einbaustärke.

## Unternehmen

Die MOBA Mobile Automation mit Hauptsitz in Limburg produziert mit insgesamt rund 600 Mitarbeitern Sensoren, Steuerungs- und Nivellierungssysteme sowie Software für Arbeitsmaschinen in der Bauindustrie und der Abfallwirtschaft. Das 1972 von Paul Harms gegründete Familienunternehmen, das seit vielen Jahren als OEM-Partner namhafter Baumaschinenhersteller tätig ist, leitet heute dessen Sohn Volker Harms als Vorstandsvorsitzender, der dabei von Alfons Horn (Vorstand Entwicklung), Holger Barthel (Vorstand Produktion und Logistik) und David Shelstad als Verantwortlicher für den Vertrieb an Tochtergesellschaften und internationale Großkunden unterstützt wird. Die Unternehmensgruppe mit einem Gesamtumsatz von zuletzt ca. 75 Mio. Euro (2017) ist weltweit vertreten und hat eigene Niederlassungen unter anderem in den USA, in China und in Indien. Seit 2015 ist MOBA mit der von Andreas Velten geleiteten Tochtergesellschaft MOBA Construction Solutions GmbH im Segment Baumaschinen als eigene Marke vor allem in Deutschland präsent, unter anderem mit der 2D- und 3D-Baggersteuerung Xsite oder dem weltweit ersten Schichtdickenmesssystem *Pave-TM* für Fertiger.



**Wir reden hier über die Angst vor den Daten, nicht vor den Investitionen. Unsere Aufgabe ist es, den Bauunternehmern diese Angst zu nehmen.»**

Andreas Velten, Geschäftsführer  
MOBA Construction Solution GmbH

*Andreas Velten ist davon überzeugt, dass beispielsweise die Bauausführung, die Automatisierung der Arbeit oder die Dokumentation durch die digitale Transformation in der Bauwirtschaft künftig wesentlich erleichtert werden.*

über die Angst vor den Daten, nicht vor den Investitionen. Unsere Aufgabe ist es, den Bauunternehmern diese Angst zu nehmen.«

### Seit Jahrzehnten ein verlässlicher OEM-Partner

Wichtig dafür seien natürlich auch intuitive Bedienkonzepte, wie beispielsweise bei der 3D-Baggersteuerung Xsite Pro, oder die Arbeitsgeschwindigkeit der Sensoren sowie deren Zuverlässigkeit. Auch in dieser Hinsicht sieht man sich bei MOBA besser aufgestellt als die Mitbewerber. »Wir bauen seit bald 50 Jahren die Sensoren selbst, und zwar vor allem für Baumaschinen, nicht für andere Produkte«, sagt Andreas Velten. Diese Tatsache und der Umstand, als »regional verwurzeltes Familienunternehmen« über viele Jahre ein verlässlicher Partner großer internationale Baumaschinenhersteller – wie Caterpillar, Volvo, Vögele, Bomag, Dynapac, Ammann, oder Palfinger – zu sein, gehörten zu den Grundlagen des Erfolgs von MOBA.

Mit entscheidend für die Entwicklung des Unternehmens war aber auch, so Andreas Velten, dass Firmengründer Paul Harms relativ schnell auf die internationale Ausrichtung des Unternehmens

gesetzt und beispielsweise bereits 1985 in Italien die erste Auslandsniederlassung gegründet hat. Weitere Niederlassungen folgten, so in den USA (1999), in China (2001), wo MOBA heute etwa 80 Mitarbeiter hat und einen Umsatz von rund 15 Mio. Euro erwirtschaftet, oder auch in Indien (2004). Insgesamt beschäftigt die MOBA Mobile Automation heute rund 600 Mitarbeiter, davon gut 300 am Hauptproduktionsstandort in Limburg. Der Gesamtumsatz betrug im vergangenen Jahr ca. 75 Mio. Euro, in diesem Jahr soll die Marke von 80 Mio. Euro erreicht werden.

### »Glaubwürdigkeit und Vertrauen«

Knapp 80 % des Umsatzes wird mit Produkten für die Bereiche Straßenbau, Erdbewegung, Krane und Arbeitsbühnen und Bergbau erwirtschaftet, die restlichen Prozent entfallen auf die Abfallwirtschaft. Verschoben hat sich dabei im Laufe der Jahre die Gewichtung auf der Kundenseite. War man früher nahezu ausschließlich auf OEM-Partnerschaften fokussiert, so ist das Endkundengeschäft vom Umsatzvolumen mittlerweile so gut wie gleichrangig. Wobei man in den Segmenten Krane und Arbeitsbühnen weiterhin nur als OEM-Partner präsent ist.

Für das Geschäft mit den Endkunden in der DACH-Region und dabei in erster Linie in Deutschland wurde 2015 eine eigene Vertriebs- und Serviceeinheit gegründet, die heute als MOBA Construction Solution GmbH firmiert. Die verantwortet den Vertrieb und den Service und erledigt diese Aufgaben entweder mit der eigenen Organisation oder mit ausgesuchten Baumaschinenhändlern sowie mit einem externen Netzwerk an Kundendiensttechnikern. »Wir wachsen seitdem kontinuierlich und haben die Anzahl der eigenen Mitarbeiter auf inzwischen 20 erhöht«, sagt Andreas Velten, der um die Erklärungsbedürftigkeit von 3D-Maschinensteuerungen auch in Zukunft weiß. »Dabei sind Glaubwürdigkeit und Vertrauen – neben der Produktqualität – die entscheidenden Faktoren der Marke MOBA. Und darauf setzen wir.«

**600 Mitarbeiter**  
Insgesamt beschäftigt die MOBA Mobile Automation heute rund **600 Mitarbeiter**, davon gut 300 am Hauptproduktionsstandort in Limburg.



*Gut 4 Mio. Euro sind seit 2015 in die Erweiterung der Produktionsanlagen am Hauptsitz in Limburg investiert worden.*