Bitkom e.V. |

Wie Unternehmen Virtual und Augmented Reality einsetzen können

- **Bitkom veröffentlicht Leitfaden zu Potenzialen und Anwendungsbeispielen immersiver Technologien**

Berlin, 08. April 2021 - Ob bei der Konstruktion von Fahrzeugen, bei der Realisierung von Bauvorhaben oder im OP-Saal im Krankenhaus: Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) werden mittlerweile in verschiedenen Wirtschaftszweigen und Branchen eingesetzt. Gleichwohl gibt es in vielen Unternehmen noch große Unsicherheiten darüber, ob sich eine Investition in diese Technologien lohnt – und welche Vorteile sich daraus ergeben. Der Digitalverband Bitkom hat deshalb jetzt einen Leitfaden veröffentlicht, in dem VR und AR ausführlich beleuchtet werden. Anhand konkreter Beispiele werden zudem die Vorteile für Unternehmen erklärt und Anwendungsgebiete vorgestellt. „Mit Virtual und Augmented Reality können nicht nur Verbraucherinnen und Verbraucher zu Hause smithilfe einer VR-Brille in unbekannte Welten eintauchen – der Einsatz lohnt sich insbesondere auch für die Wirtschaft“, sagt Dr. Sebastian Klöß, Bereichsleiter Consumer Technology & AR/VR beim Bitkom. „Mithilfe dieser Technologien lassen sich Arbeitsabläufe vereinfachen und Kosten reduzieren. Auch bei Fort- und Weiterbildung lohnt sich der Einsatz. AR/VR ist ein bestimmendes Zukunftsthema, mit dem sich Unternehmen auseinandersetzen sollten.“

Der Leitfaden hebt auch die unterschiedlichen Stärken von Augmented und Virtual Reality hervor. So entfaltet Augmented Reality ihr Potenzial besonders, wenn die reale Umgebung weiter zu sehen sein, aber um digitale Informationen erweitert werden soll. Bei der Bedienung oder Wartung komplexer Maschinen können Anleitungen und Hinweise ins Sichtfeld des Nutzers eingeblendet oder einzelne Maschinenteile hervorgehoben werden. Im Bildungs- und Fortbildungsbereich lassen sich Lerngegenstände lebensecht im Raum einblenden, um sie zu studieren. Virtual Reality erzeugt hingegen eine virtuelle Welt, in die die Anwenderinnen und Anwender komplett eintauchen: So lassen sich beispielsweise komplexe, gefährliche und herausfordernde Situationen realitätsnah und risikolos trainieren. Auf Messen, in Geschäften, Ausstellungen und Museen lassen sich Objekte kostengünstig und realistisch zeigen – von der riesigen Industriemaschine über Fahrzeuge, Schuhe und Hotels bis hin zu Dinosaurierskeletten und Unterwasserwelten. Auch Ärzte nutzen VR-Applikationen, um sich auf komplizierte Operationen vorzubereiten.Während der Operation tragen sie AR-Brillen, um über eingeblendete Informationen und Anleitungen am Körper des Patienten unterstützt zu werden. Anhand konkreter Use Cases werden im Leitfaden verschiedene Anwendungsbeispiele erklärt. Abschließend gibt es Tipps für alle Unternehmen, die sich mit dem Einsatz von VR und AR beschäftigen wollen.

Der Leitfaden steht hier zum kostenlosen Download bereit:
www.bitkom.org/Bitkom/Publikationen/Augmented-und-Virtual-Reality

Kontakt

Nina Paulsen
Pressesprecherin
Telefon: +493027576168
E-Mail: n.paulsen@bitkom.org
Download Pressefoto

Dr. Sebastian Klöß
Leiter Märkte & Technologien
Download Pressefoto

Nachricht senden

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Wie-Unternehmen-Virtual-und-Augmented-Reality-einsetzen-koennen***