Bitkom e.V. | Presseinformation

Wann AR und VR sich wirklich lohnen

- **Bitkom veröffentlicht Leitfaden zur Einführung von Augmented und Virtual Reality in Unternehmen**

Berlin, 03. November 2023 - Ob fürs Training an der neuen Maschine, die Schritt-für Schritt-Anleitung zur Wartung oder die Produktpräsentation im Online-Shop – an den unterschiedlichsten Stellen kann heute schon Augmented oder Virtual Reality genutzt werden. Zwei Drittel (67 Prozent) der Unternehmen ab 20 Beschäftigten in Deutschland glauben, dass AR und VR eine große Bedeutung für die Wirtschaft haben, aber nur rund jedes vierte (24 Prozent) nutzt die Technologie bereits. Ein Grund dafür ist fehlendes Know-how in den Unternehmen bei der Einführung neuer Technologien wie AR und VR. Der neue Leitfaden „Augmented und Virtual Reality im Unternehmen einführen – Impulse und Best Practices aus der Praxis“ gibt deshalb Antworten auf die drängendsten Fragen. Auf 60 Seiten geht es von der Identifizierung von Use Cases über die Implementierung der Technologie und Fragen des Datenschutzes bis hin zur Erfolgsmessung der Projekte. „Noch haben sich Augmented und Virtual Reality nicht in der Breite durchgesetzt, aber es gibt schon seit etlichen Jahren eine Vielzahl spezialisierter Anwendungen, die in Unternehmen einen konkreten Mehrwert schaffen“, sagt Dr. Sebastian Klöß, AR/VR-Experte beim Bitkom. „Inzwischen ist neben der Software auch die notwendige Hardware verfügbar, so dass Unternehmen eigentlich sofort loslegen können.“

Nach einer kurzen Begriffsdefinition von Augmented über Mixed und Virtual Reality bis hin zum Metaverse werden unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten beschrieben und zahlreiche konkrete Beispiele aus Unternehmen vorgestellt. In einem weiteren Kapitel werden Tipps für die Einführungsphase gegeben, etwa wie man die Beschäftigten mit ins Boot holt oder wer im Unternehmen welche Rolle übernehmen sollte. Daneben gibt es auch eine Schätzung, welche Kosten durch AR und VR entstehen. Ebenso werden Fragen zur Hardware beantwortet und erläutert, wie der notwendige Content für AR und VR entsteht sowie ein Blick auf das Metaverse als besondere VR-Ausprägung geworfen. Ein gesondertes Kapitel widmet sich dem Thema Datenschutz, das besonderer Berücksichtigung bedarf, wenn AR und VR im Arbeitsumfeld eingesetzt werden. Zum Abschluss werden noch Hinweise gegeben, wie sich der Erfolg der Technologie-Einführung messen und bewerten lässt.

Kontakt

Andreas Streim
Pressesprecher
Telefon: +49 30 27576-112
E-Mail: a.streim@bitkom.org
Download Pressefoto

Dr. Sebastian Klöß
Leiter Märkte & Technologien
Download Pressefoto
Nachricht senden

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/AR-VR-Unternehmen***