

## Virtual Reality

### Programm 2018

2016 war für die Virtual Reality das lang erwartete Jahr. Mit dem Verkaufsstart der drei High-End-Brillen Playstation VR, HTC Vive und Oculus Rift sowie Googles neuer Virtual-Reality-Plattform Daydream wurden große Erwartungen an die neue Technologie geknüpft. Kaum ein Tag vergeht seitdem, ohne dass ein neues VR-Projekt an den Start geht. Neben der Virtual Reality haben sich zwei weitere Technologien etabliert, die branchenübergreifend weitreichende Veränderungen bedeuten und beim Bitkom unter dem Oberbegriff VR behandelt werden: Augmented und Mixed Reality.

Die Bandbreite an Themen, Branchen und Unternehmen ist riesig. Vom Start-up bis zum Global Player, von Gaming bis Tourismus, ob Medizin oder Journalismus, vom Architekten bis zum Händler – fast jeder Bereich lässt sich mit VR/AR/MR-Technologie erweitern und hat das Potenzial zur nachhaltigen Veränderung.

Diese Veränderung gilt es nun zu bewältigen und zu gestalten. Technologien und Software müssen im Dialog mit den Branchen so zusammengeführt werden, dass bestehende Einstiegshürden und Vorbehalte eliminiert und die revolutionären Vorteile dieser Technologien genutzt werden können. Der Bitkom möchte diesen Prozess durch die Gremienarbeit voranbringen und gestalten.

#### Themen

- Stand der Entwicklung von aktuellen Technologien und Produkten
- Branchenübergreifende Einsatzmöglichkeiten von VR/AR/MR

#### Ziele

- Aufklärung und Information für Endkunden und Business-Anwendungen
- Entwicklung von Best Practices für den Einsatz von VR/AR/MR

**Vorsitzender:** Wahl in einer kommenden Gremiensitzung.  
**Stellvertretende Vorsitzende:** Wahl in einer kommenden Gremiensitzung..

Bundesverband  
Informationswirtschaft,  
Telekommunikation  
und Neue Medien e.V.

**Adrian Lohse**  
**Referent für Consumer Technology &  
Virtual Reality**

T +49 30 27576-210  
a.lohse@bitkom.org

Albrechtstraße 10  
10117 Berlin

Präsident  
Achim Berg

Hauptgeschäftsführer  
Dr. Bernhard Rohleder