



## Projekt CyberAccess Baden-Württemberg erstellt Übersicht zu verteilten XR-Kollaborationsplattformen

Fellbach, 31.03.2020 – Verteilte Virtual-Reality-Multiuser-Plattformen und assistierte Augmented-Reality-Lösungen in der Fernwartung erlangen in Zeiten eingeschränkter Bewegungsfreiheit enorme Relevanz. Das VDC hat aktuelle Systeme eingeordnet.

Verteilte, kollaborative Virtual-Reality(VR)-, Augmented-Reality(AR)- und Mixed-Reality(MR)-Umgebungen ermöglichen die interaktive Zusammenarbeit in Echtzeit und über Distanz in einer gemeinsamen 3D-Szene. Diese 3D-Szene kann das in der VR/AR/XR gehaltene Positions-, Struktur-, Verhaltens- und Prozedurwissen also standortunabhängig verfügbar machen.

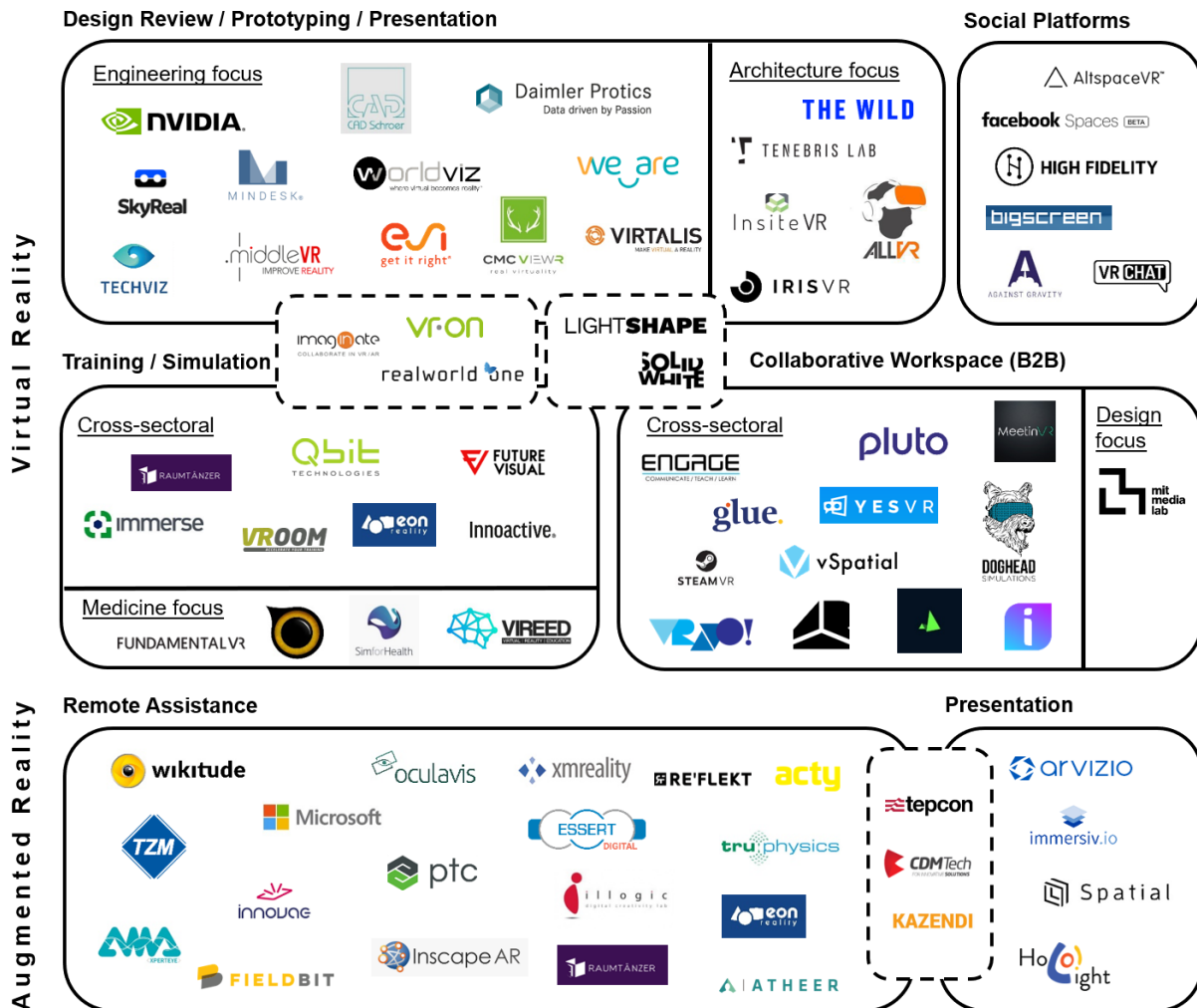


Virtuelle, standortübergreifende Produktschulung mit der Lösung Stage (Quelle: vr-on)

Anwendungsgebiete sind verteilte Design-Besprechungen, Trainings, Assistenzsysteme oder die Kommunikation mit Kunden, etwa für die virtuelle Abnahme. Vorteile verteilter VR/AR/MR-Anwendungen liegen in der Reduktion von Reisekosten und -zeiten, in der Beschleunigung von Reaktionszeiten und Entwicklungszyklen sowie in der Verringerung von Fehlerquoten.

Mittlerweile gibt es weltweit einige Dutzend verfügbarer Lösungen am Markt. Das VDC hat diese nun aufgeführt und in einer Infografik geordnet. Das erste große Unterscheidungsmerkmal stellt die Einordnung nach VR und AR dar. Weiterhin kann eine Unterteilung erfolgen nach dem Anwendungsfokus, etwa Engineering, Architektur, Design oder Training. AR adressiert in erster Linie - aber nicht nur - Assistenz-Anwendungen. Daneben gibt es Collaborative Workspace, die anwendungsunabhängig ("cross-sectoral") sind.

Interessant wird in Zukunft sein, die Sozialen Plattformen zu beobachten, hinter denen teils Großkonzerne und Plattformbetreiber stecken. Die Frage ist, ob diese sich - ähnlich wie die Game-Engine-Hersteller, auch dazu entschließen, nicht nur den privaten Konsumenten anzusprechen, sondern auch den prospektiven professionellen Nutzer.



(Quelle: VDC)

Die hier präsentierte Arbeit wurde im Rahmen des vom Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg geförderten Projekts „Cyber Access Baden-Württemberg (CAB)“ geleistet. Das Projekt CAB unterstützt die Integration von kollaborativen Anwendungen der virtuellen, erweiterten und gemischten Realität in Baden-Württembergs Unternehmen. Dabei werden kollaborative Anwendungsszenarien erprobt. Das Projekt Cyber Access Baden-Württemberg wird gefördert durch:



**Baden-Württemberg**

MINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT, ARBEIT UND WOHNUNGSBAU



Umfang: 2.371 (mit Leerzeichen)

### Profil VDC Fellbach

Das Virtual Dimension Center (VDC) ist Deutschlands führendes Kompetenznetzwerk für Virtuelles Engineering. Technologielieferanten, Dienstleister, Anwender, Forschungseinrichtungen und Multiplikatoren arbeiten im VDC-Netzwerk entlang der gesamten Wertschöpfungskette Virtuelles Engineering in den Themen 3D-Simulation, 3D-Visualisierung, Product Lifecycle Management und Virtuelle Realität zusammen. Die Mitglieder des VDC setzen auf eine höhere Innovationstätigkeit und Produktivität durch Informationsvorsprung und Kostenvorteile.

Download Pressemitteilung und Bilder: [www.vdc-fellbach.de/pressemeldungen/](http://www.vdc-fellbach.de/pressemeldungen/)

Bitte lassen Sie uns ein Belegexemplar zukommen an: [presse@vdc-fellbach.de](mailto:presse@vdc-fellbach.de)

Bei Fragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Pressekontakt:

Natascha Brand

Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach

Auberlenstraße 13

70736 Fellbach

Tel: +49 (0) 711 58 53 09-10

E-Mail: [natascha.brand@vdc-fellbach.de](mailto:natascha.brand@vdc-fellbach.de)