

Virtual Reality for Business

Eine Reise in unsere mediale Zukunft, die bereits begonnen hat!

Referent: Joachim Brandtner

Dauer: 90 Minuten

Ziele

In diesem Vortrag werden Anwendungsmöglichkeiten präsentiert, wie Virtual Reality (kurz VR) im Geschäftsfeld angewendet werden kann und ein Überblick über den Ablauf des Entwicklungsprozesses gegeben.

Da VR viele Einsatzmöglichkeiten über den Unterhaltungsfaktor hinaus bietet ist das Ziel dieses Vortrags diese aufzuzeigen. Denn VR wird bereits in der Wissenschaft, Industrie und auch in der Werbung erfolgreich als Kommunikations- und Lehrmittel eingesetzt. Virtual Reality gehört zu den neuen Technologien, deren Einsatzpotential noch am Anfang steht.

Methode

In diesem Vortrag werden aktuelle 3D Echtzeit Programme präsentiert, welche für die Entwicklung von Virtual Reality Anwendung eingesetzt werden und erklärt, welche Feinheiten bei der Entwicklung besonders zu beachten sind. Darüber hinaus werden diverse VR Projekte, aus verschiedenen Geschäftsfeldern, vorgestellt, welche den aktuellen Stand der Entwicklung widerspiegeln. Im Anschluss gibt es eine virtuelle Vorführung bei denen sich TeilnehmerInnen selbst ein Bild machen können.

Themenbereiche

- VR Überblick und Definitionen
- Vorstellung der Programme
- Entwicklung und Besonderheiten
- Einsatzmöglichkeiten
- Blick in die Zukunft
- Anwendungsbeispiel VR

Der Referent

Joachim Brandtner hat Interactive Animation an der Middlesex University studiert und arbeitet seit 7 Jahren im Bereich der virtuellen Realitäten und Visualisierungen. Seit 2015 ist er selbstständiger Geschäftsführer der Firma Bytewood und hat mit seinem Team bereits mehrere interaktive Projekte erfolgreich für Wissenschaft, Industrie, Werbung und die Stadt Wien entwickelt.

www.bytewood.com

