

02.12.2021 – Kategorie: [Technologie](#)

## Virtual Reality: Wie die Cloud den Einstieg in diese Technologie vereinfachen kann



Quelle: VRdirect

Besprechungen oder Kundenberatungen finden heute vermehrt online statt. Videokonferenzen, reichen aber oft nicht aus, um die reale Welt virtuell abzubilden. Virtual Reality kann hierbei einen echten Mehrwert bieten.

Oftmals schrecken Unternehmen vor der neuen Technologie aber noch zurück – zu Unrecht. Denn so komplex ist Virtual Reality gar nicht. Mit einer Cloud-basierten Plattform können Unternehmen beispielsweise VR-Projekte sogar inhouse erstellen und selbst veröffentlichen. Virtual Reality ist gleichermaßen für Kunden und Unternehmen faszinierend: Kunden tauchen in virtuelle Produktwelten ein, besuchen virtuelle Messen oder erkunden das Hotel ihrer Wahl schon vor der Anreise.

Unternehmen können so nicht nur ihre Kunden beeindrucken, sondern bieten einen besonderen Service und Mehrwert. Aber auch intern können Unternehmen die Technologie gut nutzen, zum Beispiel für Schulungen oder Firmen-Events. So beeindruckend Virtual Reality auch ist, so groß sind allerdings noch die Vorbehalte, die Unternehmen oftmals im Umgang mit ihr haben: Zu aufwändig, zu teuer und nur mit Hilfe von Agenturen sei sie umsetzbar.

### Einfache Umsetzung von Projekten zu Virtual Reality

Dabei sind diese Vorbehalte unberechtigt, denn mittlerweile stehen auch Angebote mit niedrighschwelligem Zugang zur Verfügung: Mit einer Cloud-basierten Plattform können Unternehmen VR-Projekte inzwischen einfach selbst erstellen und für verschiedene Ökosysteme bereitstellen. „Die Verarbeitung der VR-Projekte in der Cloud nimmt die technische Komplexität für die Unternehmen aus

dem Prozess heraus“, berichtet Dr. Rolf Illenberger, Managing Director und Geschäftsführer der [VRdirect GmbH](#). Das Softwareunternehmen stellt eine umfassende Lösung für die Umsetzung von Projekten zu Virtual Reality für Unternehmen sowie über verschiedene Anwendungsfälle hinweg zur Verfügung. Die Lösung ermöglicht zudem die Verarbeitung und Distribution der Inhalte über die Cloud.

## Intuitive und selbsterklärende Nutzeroberfläche

Auf den ersten Blick wirkt die Technologie komplex, gerade weil sie so beeindruckend ist. Doch der Schein trügt: Virtual Reality lässt sich inzwischen weitaus einfacher nutzen und schneller umsetzen, als viele Unternehmen annehmen. Grund dafür ist auch der Einsatz einer Cloud-Lösung, die VR-Projekte nicht nur speichert, sondern die erstellten Inhalte darüber hinaus noch verarbeitet und distribuiert. Auch sind Entwickler bemüht, die Software benutzerfreundlich, intuitiv und selbsterklärend auszugestalten, damit die Erstellung einzelner VR-Projekte eben nicht nur von Experten, sondern auch in den Unternehmen selbst von internen Teams übernommen werden kann.

„Das geht inzwischen per Drag and Drop. VR-Projekte lassen sich ebenso einfach erstellen wie Power-Point-Präsentationen – bieten aber einen größeren Mehrwert“, sagt Dr. Rolf Illenberger. Denn Virtual Reality ist kein reines Bild- oder Videoformat. Vielmehr lassen sich zum Beispiel durch Buttons an entsprechenden Stellen Interaktionen hinzufügen, sodass der Nutzer sich die Datei nicht nur ansieht, sondern mit ihr interagiert. Kunden werden so auf eine spannende und unterhaltsame Art und Weise informiert, Mitarbeiter viel nachhaltiger geschult.



Dr. Rolf Illenberger ist Managing Director und Geschäftsführer der VRdirect GmbH. (Bild: VRdirect GmbH)

## Mit Virtual Reality jedes Device in Echtzeit ansteuern

Für das VR-Projekt können dank der Nutzung der Cloud Bilder und Videos auch in sehr hoher Qualität hochgeladen werden – Auflösungen von 8K und höher sind problemlos möglich. Mit der Erstellung solcher Projekte ist es aber nicht getan, sie müssen den Anwendern auch zur Verfügung gestellt werden. Genau hier kommt die Cloud zum Einsatz: Denn sie verarbeitet die Inhalte in einer Art und Weise, dass sich die Projekte auf fast jedem Endgerät ausspielen lassen. „Jedes Device weltweit kann in Echtzeit angesteuert und das VR-Projekt mit dem optimalen Contentfeed abgespielt werden“, so Illenberger.

Eine vergleichbare Datenhaltung und weltweite Distribution der Projekte in Echtzeit ist nur mit einem Cloud-basierten System abzubilden, weiß Illenberger und fügt hinzu: „Die Cloud-Speicherung ist essenziell, weil die Projekte sehr schnell sehr groß werden können. Auf einzelnen Devices wie zum Beispiel VR Headsets können Unternehmen mehrere umfangreiche VR Projekte gar nicht nachhalten, erst recht keine größeren Bibliotheken, die sie beispielsweise für Schulungen oder Ausbildung anlegen möchten.“

## Virtual Reality: Cloud-Plattform vereinfacht Projektdurchführung

Das erstellte VR-Projekt, ein virtueller Rundgang zum Beispiel, lässt sich also von jedem Standort und von jedem Endgerät aus

<https://www.digitalbusiness-cloud.de/virtual-reality-wie-die-cloud-den-einstieg-in-diese-technologie-vereinfachen-kann/>

ansehen. Ob Smartphone oder Tablet mit Android oder iOS, ob VR-Brille oder Integration in einer Website (Browser-Player), ob in Berlin, Tokio oder New York. Die Cloud stellt die Kompatibilität des Inhalts mit allen möglichen Empfänger-Devices und auch mit der gegebenen Netzwerkqualität sicher. Das vereinfacht die Projektdurchführung und verringert den Aufwand für den Nutzer der Plattform enorm. Denn das VR-Projekt muss nur einmal erstellt werden und nicht auf bestimmten Devices vorinstalliert werden.

Die Kompatibilität des VR-Projekts mit einem bestimmten Devices muss dann nicht der Ersteller sicherstellen – das übernimmt die Cloud-Lösung. „Die Cloud-Zentrierung ist hierbei ganz wesentlich, weil der Autor ja gar nicht weiß, was für ein Endgerät und welche Bandbreite auf Seiten des Nutzers verwendet wird“, bringt es Illenberger auf den Punkt. Die Cloud aber kann ein Projekt jederzeit Real-time, global und für jedes Device passend bereitstellen.

## Beispiel für VR-Projekt: Telekom VR-Tour

Die Softwareangebote zur Erstellung eigener VR-Projekte sind mitunter so niederschwellig, dass Unternehmen ihr Produktportfolio um ein maßgeschneidertes VR-Angebot erweitern können. Auch VRdirect bietet solche White-Label-Lösungen für Partner, die von der Deutschen Telekom bereits genutzt wird: Mit dem Produkt [Telekom VR-Tour](#), das auf der Plattform des Münchner Softwareentwicklers basiert, bietet die ein eigenes Virtual-Reality-Angebot an – im Look and Feel der Deutschen Telekom und eingebettet in das Geschäftskundenangebot der Telekom. „Das ist Virtual-Reality-as-a-Service. Die eigentliche Leistung liegt ja in der Cloud-Engine, die das Processing und die globale Ausspielung übernimmt. Darüber müssen sich die Unternehmen dann keine Gedanken machen“, sagt Illenberger.



Mit VR-Tour bietet die Deutsche Telekom ein eigenes Virtual-Reality-Angebot an. (Bild: VRdirect/Deutsche Telekom)

## Schnelles Roll-out und sicher wie eine On-Premise-Lösung

Die Integration in die IT-Infrastruktur der Unternehmen funktioniert mit solchen Plattformen reibungslos. Durch die flexible und standardisierte Lösung läuft das Roll-out schnell ab, zudem können Unternehmen flexibel mit dem Medium umgehen: Die einen erstellen, die anderen schauen nur an – und dank Cloud-Hosting und -Processing per Browser, VR-Brille oder Smartphone. „Eine cloudbasierte Lösung ist hierbei die einzige zukunftsweisende Art der Softwarearchitektur“, ist Illenberger überzeugt. Diesen niedrighschwelligigen Zugang zur Technologie machen sich nicht nur kleine und mittelständische Unternehmen zunutze. Auch Konzerne wie Siemens und Nestlé verwenden die VRdirect-Plattform für ihre Virtualisierungsprojekte.

Bei den Vorzügen der Cloud spielen aber immer auch die Bedenken um die Sicherheit der Daten mit. DSGVO-konform sollte die Software allemal sein, zusätzlichen Schutz bieten Passwörter und die Tatsache, dass die Autoren ihre VR-Projekte den Nutzern überhaupt erst selbst zugänglich machen: Für jedes Projekt erzeugt die Cloud einen individuellen Link. Und nur mit diesem können die VR-Projekte eingesehen werden. Zusätzlich lassen sich Projekte mit einem Passcode sichern. „Die Sicherheit entspricht so dem gewohnten Niveau von On-Premise Lösungen“, wie Illenberger resümiert.

## Zugang zur innovativen Technologie der Virtual Reality

Mit Cloud-zentrierten Plattformen erhalten Unternehmen einen niedrighschwelligigen Zugang zu der innovativen Technologie der Virtual Reality. Solche Lösungen sind einfach zu bedienen, VR-Projekte lassen sich auch inhouse und ohne Expertenwissen erstellen. Die Cloud ist dabei nicht nur reiner Speicherort, sondern verarbeitet die Projekte auch so, dass sie in Echtzeit auf jedem Endgerät ausgespielt werden können. Die technische Komplexität wird für Unternehmen aus dem gesamten Prozess herausgenommen. Unternehmen können eigene VR-Projekte so um ein Vielfaches einfacher und schneller selbst erstellen. Und können somit die Aufmerksamkeit ihrer Kunden, Mitarbeiter und Interessenten steigern. (sg)

**Über die Autorin:** Julia Kowal ist Fachjournalistin und für Wordfinder tätig.