

VR-Cloudprojekte

Virtual Reality: Die Cloud vereinfacht den Einstieg

© 25. November 2021

Der virtuelle Raum ist längst keine Randerscheinung mehr: Besprechungen, Schulungen oder Marketing-Events finden immer mehr online statt, ebenso Kundenberatungen. Videokonferenzen, Präsentationen oder Bilder sind aber oft nicht ausreichend, um die reale Welt virtuell abzubilden.

Virtual Reality (VR) bietet hier einen echten Mehrwert, und zwar für jedweden Anwendungsbereich. Oftmals schrecken Unternehmen vor der Technologie aber noch zurück – zu Unrecht. Denn so komplex ist Virtual Reality gar nicht: Mit einer Cloudbasierten Plattform zum Beispiel können Unternehmen VR-Projekte sogar inhouse erstellen und selbst veröffentlichen.

Virtual Reality ist sowohl für Kunden als auch für Unternehmen faszinierend: Kunden tauchen in virtuelle Produktwelten ein, besuchen virtuelle Messen oder erkunden das Hotel ihrer Wahl schon vor der Anreise. Unternehmen schinden bei ihren Kunden so nicht nur Eindruck, 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.

Dabei sind diese Vorbehalte unberechtigt, denn mittlerweile stehen auch Angebote mit niedrigschwelligem Zugang zur Verfügung: Mit einer cloudbasierten 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“, betont Dr. Rolf Illenberger, Managing Director und Geschäftsführer der VRdirect GmbH. Das Softwareunternehmen stellt eine umfassende Lösung für die Umsetzung von Virtual Reality Projekten für ganze Konzerne 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 – eben 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“, erklärt Dr. Rolf Illenberger. „VR-Projekte lassen sich ebenso einfach erstellen wie Power-Point-Präsentationen – bieten aber einen größeren Mehrwert.“ 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.

Jedes Device in Echtzeit ansteuern

Für das VR-Projekt können dank der Nutzung der Cloud Bilder und Videos auch in sehr hoher Qualität

<https://www.it-daily.net/it-management/digitalisierung/31241-virtual-reality-die-cloud-vereinfacht-den-einstieg>



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, erklärt Illenberger: „Jedes Device weltweit kann in Echtzeit angesteuert und das VR-Projekt mit dem optimalen Contentfeed abgespielt werden.“

Eine vergleichbare Datenhaltung und weltweite Distribution der Projekte in Echtzeit ist mit einem nicht-cloudbasierten System nicht 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.“

Das erstellte VR-Projekt, ein virtueller Rundgang zum Beispiel, lässt sich also von jedem Standort und von jedem Endgerät aus ansehen. Ob Smartphone oder Tablet mit Android oder iOS, ob VR-Brille oder Integration in einer Website (Browser-Player), ob 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 Cloudzentrierung 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 in real-time, global und für jedes Device passend bereitstellen.

Beispiel: 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 fußt, 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“, meint Illenberger. „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.“

Schnelles Roll-out, On-Premise-gleiche Sicherheit

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 Cloudhosting und -processing per Browser, VR-Brille oder Smartphone. „Eine cloudbasierte Lösung ist hierbei die einzige zukunftsweisende Art der Softwarearchitektur“, ist sich Illenberger sicher. Diesen niedrighschwelligem 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 können Projekte mit einem Passcode gesichert werden „Die Sicherheit entspricht so dem gewohnten Niveau von On-Premise Lösungen“. wie Illenberger resümiert.

Fazit

Mit cloud-zentrierten Plattformen erhalten Unternehmen einen niedrighschwelligen 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 steigern somit die Aufmerksamkeit ihrer Kunden, Mitarbeiter und Interessenten.

Julia Kowal, Journalistin für Wordfinder

www.vrdirect.com