

Kollaboration vereinfachen –
Innovationsprozesse beschleunigen.



Prototyping in Virtual Reality

Produktentwicklungs-Teams globaler Unternehmen arbeiten heute über **meh-rere Standorte** hinweg verteilt. Eine VR-Konferenz ermöglicht dezentralisierten Teams gemeinsam an virtuellen Prototypen zu arbeiten. **3D-CAD-Files** werden in einen virtuellen Raum geladen und können von allen Seiten betrachtet und bearbeitet werden. Durch **kollaboratives VR-Prototyping** fallen unproduktive Reisezeiten weg. Auf die Anfertigung realer Prototypen in frühen Phasen kann verzichtet werden. Das reduziert Entwicklungskosten und verkürzt Innovationszyklen, sodass Innovationen **früher zur Marktreife** gebracht werden.



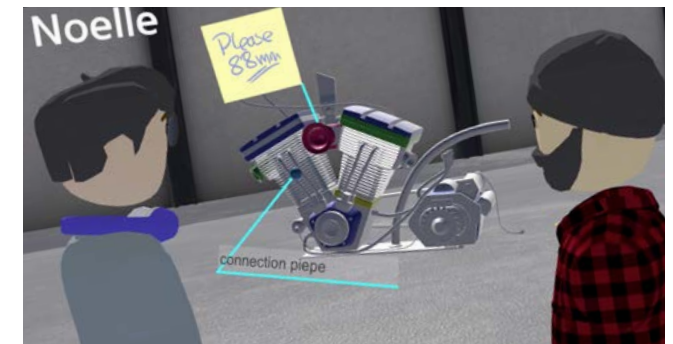
3D-CAD-Files hochladen und gemeinsam begutachten

Um **3D-Objekte** für das gesamte Team sichtbar zu machen, werden die entsprechenden 3D-CAD-Files einfach per **Drag and Drop** in den Raum geladen. Die Objekte können frei im Raum platziert, skaliert und in alle Richtungen gedreht werden. Mit dem virtuellen **Messwerkzeug** lassen sich zudem die realen Abstände bestimmen. So kann das Team virtuelle 3D-Prototypen sehr genau begutachten und sich über die Details austauschen.



Details darstellen: Explosionszeichnung und Röntgenblick

Mit dem 3D-CAD-Viewer können Objekte, die aus mehreren Einzelteilen bestehen, ganz einfach in der **Explosionsansicht** dargestellt werden. Einzelteile können aus dem Objekt herausgelöst und eingefärbt werden. Mit dem Röntgenblick kann das 3D-Objekt auch im **Querschnitt** dargestellt werden. So können Hohlräume von massive Bauteilen unterschieden werden. Es entsteht ein **umfassendes und realistisches** Gesamtbild des 3D-Prototypen.



Verbindliche Absprachen treffen und für alle sichtbar festhalten

Alles, was in einem VR-Meeting besprochen wird, kann direkt am 3D-Objekt festgehalten werden. **Handschriftliche Notizen** können auf virtuellen Klebezetteln vermerkt werden. **Spracheingaben** werden in Text umgewandelt und können mit dem 3D-Objekt verknüpft werden. Mit der **3D-Zeichenfunktion** können Teile angemerkert oder Ergänzungen angezeichnet werden. Natürlich stehen auch virtuelle Whiteboards zur Verfügung.

Künftige Produkte verkaufen –
so als wären sie schon da.



Marketing & Vertrieb in Virtual Reality

70% aller Kaufentscheidungen fallen am **Point of Sales**. Also dort, wo Produkte aus nächster Nähe begutachtet werden können. Doch gerade im B2B-Geschäft – beispielsweise beim Verkauf von Anlagen oder Sonderanfertigungen – ist es für potenzielle Käufer schwierig, das entsprechende Objekt im Vorfeld zu bewerten. Das erschwert die Entscheidung und zögert den Vertriebsprozess unnötig in die Länge. Virtual Reality schafft hier Abhilfe: Durch die **realitätsgetreue Darstellung** von 3D-Objekten, werden auch „unfertige“ Produkte für die Käuferschaft so **greifbar**, dass sie sich eher zu einem Kauf entschließen können.



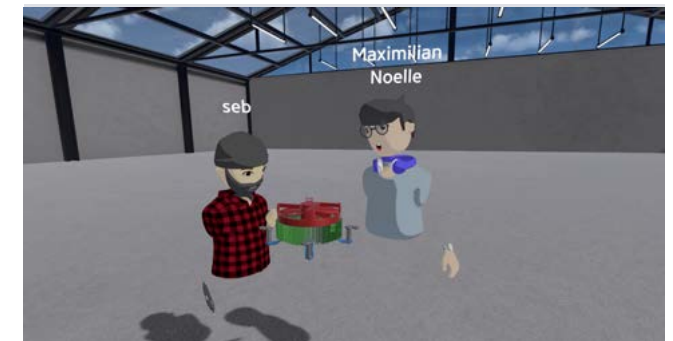
Virtuelle Produkte präsentieren

Wäre es nicht schön, unfertige Produkte so **plastisch darzustellen**, als wären sie schon Realität? Mit Virtual Reality ist genau das möglich. Einfach **3D-CAD-Daten** in den virtuellen Point of Sales laden, potenzielle Käufer über eine Internetverbindung einladen und schon können 3D-Objekte **in Echtzeit präsentiert** werden. Damit jedes Detail sichtbar wird, können Objekte beliebig skaliert und in Einzelteile zerlegt werden.



Individualisierung von Produkten

Auftragsfertigungen sind stark auf die Bedürfnisse der Käufer zugeschnitten. Durch die Arbeit am virtuellen 3D-Objekt können Kunden in den **Entwicklungsprozess** eingebunden werden. Objekte können detailgetreu dargestellt werden, jedes Einzelteil lässt sich herausnehmen, ausmessen, einfärben und markieren. Durch verschiedene **Notizfunktionen** können Anmerkungen direkt am Objekt befestigt werden.



Verkaufsprozesse beschleunigen und Vertriebskosten senken

Reisekosten gehören zu den größten Ausgabeblöcken im Vertrieb. Mit Virtual Reality ist gar nicht mehr nötig, für jede Verkaufspräsentation vor Ort zu sein. Der Verkäufer tritt ganz einfach per **Remote-Verbindung** mit Interessenten in Kontakt und präsentiert seine Produkte in Form virtueller 3D-Objekte. Das spart nicht nur Reisezeiten, auch die Kosten für etwaige **Prototypen fallen weg** und Entscheidungsprozesse werden verkürzt.

Mehrere Standorte –
ein gemeinsamer Raum.



Meetings in Virtual Reality

Eine VR-Konferenz **überwindet Grenzen** und ermöglicht die Teilnahme an einem Meeting von nahezu jedem Ort dieser Welt aus. Einfach einwählen, VR-Brille aufsetzen und die Teilnehmer sind drin – in einem **virtuellen 3D-Meetingraum**. Meetings und Workshops können mit Hilfe einer VR-Konferenz ganz spontan durchgeführt werden, ohne großartige Planung oder zeitaufwändige Geschäftsreisen. Das spart nicht nur Reisekosten, die Mitarbeiter gewinnen dadurch **wertvolle Produktivzeiten** zurück, die sie nutzen können, um Ideen zu entwickeln und Projekte schneller weiterzuentwickeln.



In Echtzeit kommunizieren und Sprachnotizen festhalten

In einer VR-Konferenz tauschen sich die Teilnehmer **in Echtzeit** aus. Mikrofon und Kopfhörer sind in das VR-Headset integriert. Zusätzlich steht den Teilnehmern eine praktische **Spracherkennungs-Funktion** zur Verfügung. Eingaben werden auf Wunsch **sofort in Text umgewandelt**, der dann auf virtuellen Haftnotizen oder frei im Raum platziert werden kann. So werden Absprachen ganz einfach festgehalten.



Virtuelle Whiteboards verwenden und Dokumente importieren

Im virtuellen Meetingraum finden die Teilnehmer alles, was es für ein **produktives Meeting** braucht. Virtuelle Whiteboards und Haftnotizen können beschriftet und **frei im Raum** platziert werden. Selbstverständlich können auch Office- bzw. PDF-Dokumente in den virtuellen Raum geladen werden. Das erleichtert die Abstimmung und die Teilnehmer können sich voll und ganz auf die Inhalte des Workshops **konzentrieren**.



Ideen in Form von 3D-Zeichnungen visualisieren

Eine besondere Form der **kreativen Zusammenarbeit** bietet das Zeichnen in 3D. Die Teilnehmer können den Marker **frei im Raum ansetzen** und ihn in alle Richtungen ziehen. 3D-Zeichnungen können überall im virtuellen Raum positioniert und von allen Seiten aus betrachtet werden. Von der einfachen Skizze bis hin zu einem **inspirierenden Kreativitätsworkshop** sind zahlreiche Anwendungsszenarien denkbar.