



© pool 3 GmbH

Klaus Stöttner pool 3 GmbH

Klaus Stöttner ist CEO von pool3 GmbH. Gegründet 2001, hat pool3 die Grenzen interaktiver 3D-Anwendungen immer weiter verschoben. Die preisgekrönten VR-Trainingsanwendungen definieren Standards im Bereich komplexer technischer Lerninhalte

VR - Hype und Hemmnis

Marktanalysten gehen für Spatial Computing von einem immensen Wachstum über die kommenden Jahre aus. Die Vorteile hinsichtlich Qualität und Kosteneinsparung in der Verwendung von VR in der Ausbildung sind in zahlreichen Studien themenübergreifend eklatant und augenscheinlich belegt. Und dennoch scheint sich speziell in den so naheliegenden technischen Anwendungsbereichen, abseits von einzelnen Leuchtturmprojekten und vielen Demo Anwendungen, die große Revolution der Ausbildung nicht unmittelbar abzuzeichnen. Verlieren wir in Europa den Anschluss oder fährt dieser Zug ohnehin in die falsche Richtung?

Dazu möchten wir beim Roundtable einen durchaus kritischen und faktenbasierenden Erfahrungsbericht teilen und möglichst kontroversiell mit ihnen darüber diskutieren, welche echten Chancen VR Trainings mit sich bringen und mit welchen Steinen wir auf dem Weg rechnen müssen.

pool 3 GmbH

Unser VR-Trainingsansatz ist für den Anwender so intuitiv wie möglich: Je mehr wir mit unseren Sinnen eintauchen - desto besser nehmen wir die virtuelle Realität wahr und desto besser ist das Trainingsergebnis. Um VR-Trainings effizient abbilden und nachhaltig im Unternehmen verankern zu können, müssen wir unsere Erfahrungen in Standards umsetzen.