



23.01.2018 - 17:25 Uhr

HTC VIVE und Weltwirtschaftsforum tun sich zusammen, um die "VR/AR for Impact"-Initiative zu fördern

Neue "VR/AR for Impact"-Inhalte, die weltweit positive Änderungen bringen sollen, werden auf dem Weltwirtschaftsforum 2018 vorgestellt

Davos, Schweiz (ots/PRNewswire) - HTC VIVE(TM), führend im Premium-Virtual Reality (VR)-Segment, kündigte heute seine Partnerschaft mit dem Weltwirtschaftsforum (WEF) an, um die Initiative VR/AR for Impact zu fördern und ihre neuesten Inhalte im Sustainable Impact Hub der Vereinten Nationen (UNO) auf der WEF 2018 in Davos zu präsentieren.

VR/AR for Impact wurde ursprünglich auf dem WEF 2017 von HTC ins Leben gerufen. Es handelt sich um ein Programm in Höhe von mehr als 10 Millionen USD zur Förderung von VR- und AR-Inhalten und -Technologien, die eine positive Wirkung haben, Veränderung herbeiführen und damit die Sustainable Development Goals (<https://sustainabledevelopment.un.org/sdgs>) (Ziele für eine nachhaltige Entwicklung) der Vereinten Nationen unterstützen sollen. In Zusammenarbeit mit einer Kerngruppe von führenden VR/AR-Experten und der UNO wird WEF die "VR/AR for Impact"-Initiative weiter vorantreiben. Und als Kernmitglied der Gruppe wird HTC Vive im Rahmen seines kooperativen, kontinuierlichen Engagements für die Anwendung von VR (Virtual Reality) und AR (Augmented Reality) zur Bildung und Befähigung der Menschheit weiterhin Erfahrungen entwickeln und schaffen.

"Die Herausforderungen, die sich der Welt heute stellen, sind größer denn je, und die Menschheit braucht ein klareres Verständnis und Anleitung, um weltweite Probleme lösen zu können", sagt Cher Wang, Vorstandsvorsitzende und CEO von HTC. "Anders als alle anderen Medien kann die virtuelle Realität das Publikum weltweit buchstäblich jede Erfahrung erleben lassen, und sie kann uns helfen zu lernen, Mitgefühl zu empfinden und die Welt zu transformieren. VR/AR for Impact ist eine besondere Methode zur Förderung des kritischen Bewusstseins für Probleme und Lösungen, die sich der Menschheit stellen."

"Wir sehen ein enormes unausgeschöpftes Potenzial in der VR/AR-Technologie für Verbesserungen in Bereichen wie Gesundheit und Bildung für die Gesellschaft als Ganzes, und wir freuen uns darauf, diese Initiative in Zusammenarbeit mit führenden Organisationen in diesen Bereichen in den kommenden Jahren weiter auszubauen", sagt Lauren Joseph, Leiterin des Electronics Industry Program auf dem Weltwirtschaftsforum.

Diese Woche werden u. a. folgende VR/AR for Impact-Erfahrungen auf der WEF 2018 vorgestellt:

- OrthoVR möchte mithilfe von virtueller Realität und 3D-Rapid-Prototyping-Tools wirtschaftlich schwächeren Ländern gut passende Prothesen bringen und die Kapazität des medizinischen Fachpersonals erhöhen, ohne dabei die Qualität zu vernachlässigen. Mit VR können die dortigen Prosthetiker und Orthetiker ihre praktischen und körperlichen Fähigkeiten in einer digitalen Umgebung nutzen.
- Der Film *The Extraordinary Honey Bee* (<https://vimeo.com/251408903/539884eb01>) (Die extraordinäre Honigbiene) soll uns ein Verständnis vom Überlebenskampf der Honigbiene vermitteln und aufzeigen, was aufgrund des weltweiten Bienensterbens für die Menschheit auf dem Spiel steht. Der Film zeigt mithilfe von VR alles aus der Perspektive der Biene, um die nächste Generation von Bienenschützern zu inspirieren.
- *The Blank Canvas: Hacking Nature* ist eine episodische Erforschung der Grenzen der Biotechnik wie sie von den führenden Wissenschaftlern in diesem Bereich gelehrt wird. Anhand modernster wissenschaftlicher Visualisierungstechniken nimmt Blank Canvas den zellulären und molekularen Mechanismen den Mythos, die heute für erstaunliche wissenschaftliche Fortschritte wie z. B. Gentherapie genutzt werden.
- LIFE (<http://www.oxlifeproject.org/>) (Life-saving Instruction For Emergencies/Lebensrettende Anweisungen für Notfälle) ist eine von der Universität Oxford entwickelte neue mobile und VR-Plattform, die dem gesamten Personal in der Gesundheitsversorgung die Handhabung medizinischer Notfälle ermöglicht. Die LIFE-Plattform macht anhand von individuell abgestimmtem Simulationstraining und fortschrittlicher Lernanalyse eine wesentliche Verbreitung lebensrettenden Wissens in wirtschaftlich schwachen Ländern möglich.

- Tree (<https://www.treeofficial.com/>) ist eine hoch gelobte VR-Erfahrung, die den Zuschauer in das tragische Schicksal eines Baums im Regenwald eintauchen lässt. Diese Erfahrung informiert über die erschütternde Realität der Entwaldung, einen der wichtigsten Verursacher der globalen Erwärmung.
- Für das Volk der Yawanawa im Amazonas kann die "Medizin" Sie in einer Vision an Orte bringen, die Sie noch nie gesehen haben. Hushuhu, die erste Frau, die als Schamanin der Yawanawa fungiert, setzt VR wie Medizin ein, um die Tür zu neuem Wissen zu eröffnen. AWAVENA (<http://www.awavenavr.com/>) ist eine Kooperation zwischen einer Gemeinde und einem Künstler, die Technologie und transzendente Erfahrung verschmilzt, um die Vision und die Geschichte eines Volkes zu teilen, das vom Rand des Aussterbens zurückgekehrt ist.

Diese Erfahrungen sind allen Teilnehmern des Weltwirtschaftsforums am Sustainable Impact Hub der Vereinten Nationen zugänglich: 23. Januar 2018, Promenade 72, Davos Platz in der Schweiz. Die Awavena-Erfahrung finden Sie in der Hauptkongresshalle in der Ausstellung "Portale".

Detaillierte Informationen über VR for Impact finden Sie unter: <https://vrforimpact.com/>.

Über HTC VIVE

HTC Vive ist der Entwickler des völlig neuartigen PC-basierten Premium-VR-Systems Vive, das für virtuelle Realität in Raumgröße und lebensnahe Interaktionen gebaut und optimiert wurde. Das Vive-Ökosystem wurde im Rahmen des Premium-VR-Produktportfolios entwickelt und wird von Vive X unterstützt, dem aktivsten globalen VR/AR-Programmzeitverkürzer, der in mehr als 80 Start-ups investiert hat, sowie von Viveport, einer globalen Content-Plattform mit dem weltweit ersten VR-Abo-Modell, das in über 60 Ländern betrieben wird, und Vive Studios, der Entwicklungs- und Veröffentlichungsinitiative von Vive für VR-Inhalte. Vive hält sein Versprechen ein, revolutionäre und klassenbeste Inhalte für VR für Verbraucher, Entwickler und Unternehmen zu liefern. Weitere Informationen zu Vive finden Sie unter www.vive.com.

HTC und das HTC-Logo sind Marken der HTC Corporation. Alle anderen hier erwähnten Firmen- und Produktnamen können Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.

Logo - https://mma.prnewswire.com/media/454105/HTC_VIVE_Logo.jpg

Kontakt:

Patrick Seybold
patrick_seybold@htc.com

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100061454/100811515> abgerufen werden.