

# Auf dem Weg zum Metaversum

16. Juni 2023



Klaus Gorny  
Communications Director  
Central Europe  
Meta



# Digitale Evolution



1950s  
Großrechner



1980s  
PC's



2000s  
Mobile Geräte



**METAVERSUM**



2025+



# Das Metaversum

Eine Reihe von virtuellen Räumen, in denen man Erfahrungen mit anderen Menschen auf der ganzen Welt teilen kann.



INTEROPERABILITÄT



KONTINUITÄT



PRÄSENZ

Der Zugang zum Metaverse:

## Meta Quest 3

- höhere Auflösung
- stärkere Leistung
- ergonomischere Form
- Meta Reality-Technologie





# Künstliche Intelligenz und das Metaversum gehen Hand in Hand





Datenschutz,  
Inklusion, Authentizität  
und  
verantwortungsvolle  
Entwicklung

## Das Metaversum bietet **Potenziale** für die Gesellschaft



Gesundheit



Bildung



Kultur



Unternehmen



... und viele mehr!



 Meta

X

  
GoStudent

Mit der Partnerschaft unterstützt Meta Forschung zum Potential von Virtual Reality (VR) und immersiven Technologien für lebenslanges Lernen und Bildung

GoStudent bietet eine Plattform an, die es Schüler\*innen ermöglicht, eine Fremdsprache spielerisch in VR zu erlernen



Erzähl mir, Inge ...

Die interaktive Unterhaltung mit einer  
Holocaust-Überlebenden

 Meta X  STORYFILE

“Erzähl mir, Inge...” erzählt die Geschichte der Holocaust Überlebenden Inge Auerbacher als Extended Reality (XR)-Anwendung nach.



BMW x Meta's Reality Labs Research Team arbeitet gemeinsam daran, XR in das fahrende Auto zu integrieren.

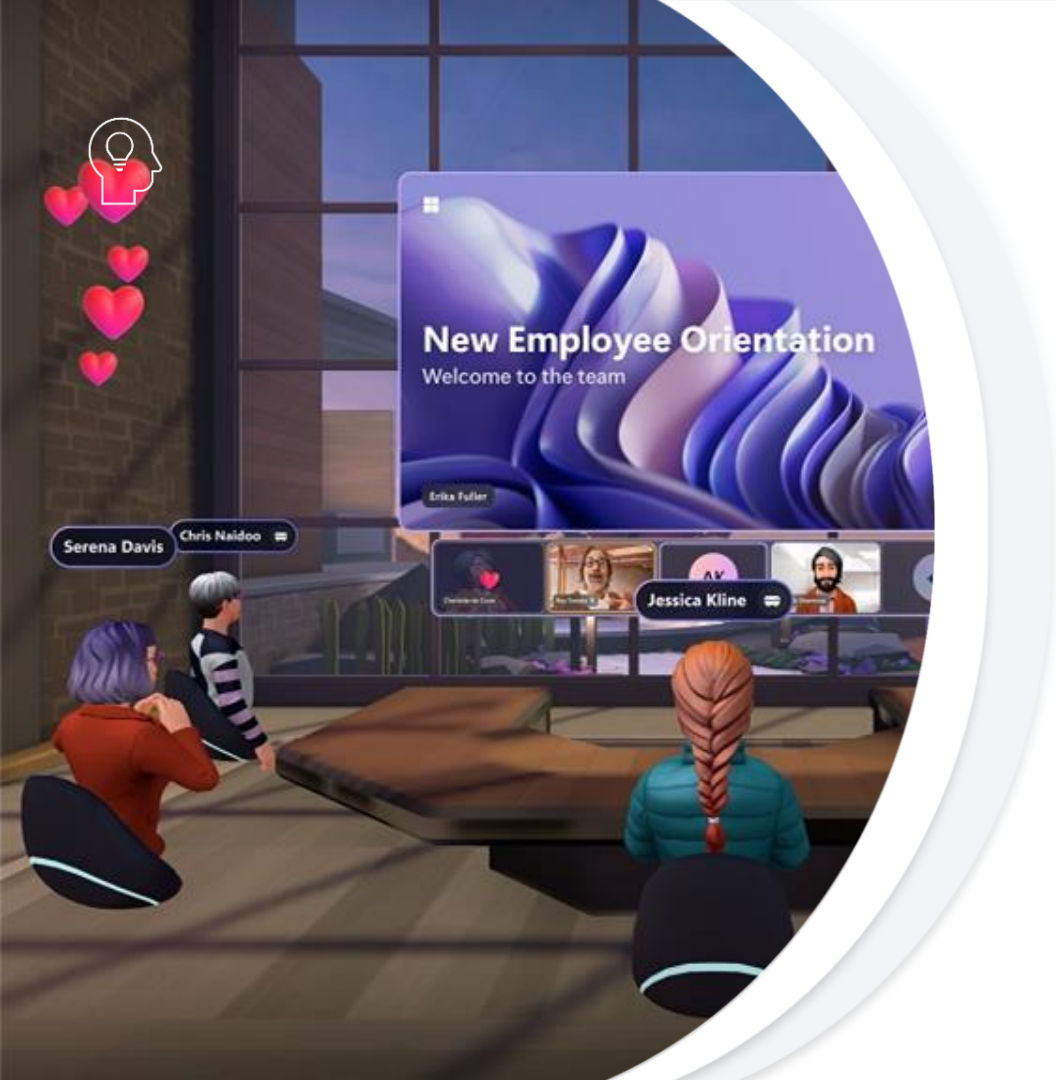
Im Mai ist es erstmals gelungen, Fahrgästen in einem sich schnell bewegendem Fahrzeug stabile VR- und MR-Inhalte anzuzeigen.





Mixed-Reality Product Launch “Allegris”, 3D-  
Produktdesign, Personalschulungen und  
Inflight-Entertainment-Erlebnisse bei  
Lufthansa





Microsoft und Meta kooperieren bei der Entwicklung immersiver Erlebnisse für die Zukunft von Arbeit und Freizeit

## Wie das Metaversum unsere **Arbeit in der Kommunikation** verändern wird



**Virtuelle  
Konferenzen und  
Events**



**Werbung und Marketing**



**Virtuelle Arbeitsplätze**



**E-Commerce**



**soziale Aktivitäten,  
Unterhaltung und  
Networking**

Das Metaverse  
wird **ganze**  
**Branchen**  
verändern -  
und die Welt



