



APPLE VERÄNDERT DAS SPIEL ERNEUT

Die Vision Pro definiert die Zukunft von AR und VR neu

Nach Jahren von Gerüchten, Leaks und Spekulationen hat Apple endlich das Vision Pro Headset, sein erstes AR- und VR-Headset, enthüllt. Seit über 6 Jahren in der "immersiven" Branche verhaftet, fühle ich mich natürlich genötigt, auch meinen Senf dazu zu geben.

Obwohl ich seit meinem ersten Mac Pro im Jahr 2006 ein Apple-Jünger bin, kann ich nicht deutlich genug hervorheben, dass unabhängig von meiner persönlichen Begeisterung Apples Ankündigung über den Eintritt in die XR-Welt von bemerkenswerter Bedeutung ist. Für unser Unternehmen WeAre, unsere Kunden, aber auch für die gesamte IT-Landschaft.

FASSEN WIR ZUSAMMEN, WAS BEKANNT IST:

Das Gerät ist eine Mixed-Reality-Brille, die mit einem extrem leistungsstarken M2 und R1 Chip-Setup ausgestattet ist und eine 4K Auflösung pro Auge bietet. Eine bemerkenswerte Neuheit ist die fehlende Notwendigkeit von Controllern, da das Headset ausschließlich Hand- und Augenbewegungen sowie Spracheingaben zur Steuerung seiner VisionOS-Software nutzt. Mit einem Startpreis von \$3.499 ist das Vision Pro ein klares High-End-Produkt.

Das "Pro" im Namen ist dabei nicht nur eine Rechtfertigung für den hohen Preis, sondern auch ein Signal dafür, dass Apple anders als bei seinen iOS-Geräten einen alten Ansatz verfolgt: den Fokus zunächst auf professionelle Anwender zu legen.

Es ist kein Zufall, dass Apple zwischen Ankündigungen und Produktlaunch ein Zeitfenster von über einem halben Jahr plant. Immerhin handelt es sich bei diesem Produkt um die allererste Produktgeneration und wie bei der Einführung des iPhone im Jahr 2007 (einer meiner ersten Apple Keynotes - R.I.P. Steve!) müssen VisionOS-Entwickler über die Apple-eigenen Apps hinaus neue Anwendungen entwickeln.

Welche Richtung genau Apple über den präsentierten Home-Office-Use-Case hinaus einschlägt, werden maßgeblich auch die neuen Applikationen der nun wachsenden VisionOS-Entwicklerschaft und natürlich letztendlich die User mitgestalten.

Wir als VR-Softwareunternehmen beobachten und gestalten den Markt seit 2017 ...

Insbesondere ein Kriterium ist uns bei der Adaption der VR-Technologie durch die User immer aufgefallen: Es muss ein konkreter Anwendungsfall vorliegen, der vom Nutzer unmittelbar im Alltag Anwendung findet.

Im Gegensatz zu Meta (ex-Facebook), die mit ihrem Metaverse-Konzept eine eher abstrakte Strategie verfolgen, scheint Apple mit der Vision Pro einen direkteren und greifbareren Ansatz zu verfolgen. Es ist darauf ausgelegt, einen sofortigen Mehrwert im Alltag der Nutzer zu bieten, beispielsweise im Home-Office, indem es einfache Anwendungen und Applikationen ermöglicht, die die meisten Menschen im täglichen Gebrauch nutzen können.

Apples Ziel, so scheint es, ein möglichst einfaches Plug-and-Play-Erlebnis bieten: Anschalten, Apps im App-Store herunterladen und loslegen.

Das reduziert die Einarbeitungszeiten von neuen Nutzern in die Technologie erheblich. Eine stärkere Skalierung wird möglich. Der Nutzer kann sich auf die tatsächliche Anwendung konzentrieren.

Obwohl das Vision Pro Headset noch nicht auf den Markt gebracht wurde, hat es bereits Auswirkungen auf Wettbewerber. Unternehmen wie Varjo oder HP, die auch High-End-VR-Headsets herstellen, haben Zeit, auf die Herausforderung zu reagieren, die das Vision Pro darstellt. Es bleibt abzuwarten, wie sie sich anpassen und welche Innovationen sie vornehmen werden, um auf dem Markt wettbewerbsfähig zu bleiben.

Es ist klar, dass das Vision Pro Headset ein beeindruckendes Gerät ist, das das Potenzial hat, die Landschaft der IT-Branche zu verändern. Es bleibt abzuwarten, wie genau das Gerät sich in der Praxis bewährt und wie sich die Konkurrenz darauf einstellen wird. Eines ist jedoch sicher: Die Einführung des Vision Pro ist ein aufregender Schritt in die Zukunft der Extended Reality (XR).

**Wir von WeAre werden natürlich dabei sein.
Was eine aufregende Zeit.**



ÜBER DEN AUTOR

Max Noelle ist Gründer und CEO der 2017 gegründeten WeAre GmbH mit Sitz in Berlin. Im Alter von 25 Jahren gründete er sein erstes Startup im Silicon Valley. Heute ist Max bei WeAre für die gesamte Unternehmenssteuerung verantwortlich und teilt seine Begeisterung für den XR-Einsatz im Engineering.