

AR meets Journalism Workshop am 31. Mai 2017

ASUS

ASUS präsentiert mit dem ZenFone AR das weltweit erste Smartphone, das Tango und Daydream unterstützt. Damit tauchen Nutzer in eine neue Erlebniswelt der Augmented und Virtual Reality ein. Tango umfasst eine Reihe von Sensoren und eine Computer-Vision-Software von Google, mit der Augmented Reality-Erlebnisse via Smartphone ermöglicht werden. Daydream ist die Plattform von Google für hochwertige, mobile Virtual Reality und unterstützt entsprechende VR-Apps.

Was ist eure Vision?

In unserer digitalen Welt werden Produkte, die einen mobilen und individuellen Lebensstil ermöglichen, immer wichtiger. ASUS hat als Technologieunternehmen durch zahlreiche Innovationen diese Entwicklung stets mitgeprägt. Die hohen Qualitätsansprüche, durchdachtes Design und die Umsetzung von Kundenbedürfnissen sind und bleiben auch in Zukunft der Fokus unserer Produktentwicklung. Dies bedeutet auch den Mut zu haben, neue Wege zu beschreiten, was wir sowohl im Gaming-Bereich als auch bei der Zen-Familie weiterhin umsetzen werden. Unser Ansatz, Augmented Reality mit einem Smartphone zu verbinden, ist dafür ein aktuelles Beispiel, dass uns sowohl im Consumer als auch im B2B-Bereich neue Märkte und Zielgruppen eröffnet. Und so sieht auch unserer Vision für 2025 aus, wir streben immer danach neue Innovationen zu kreieren und Trends nicht nur zu erkennen, sondern auch in reale Produktkonzepte umzusetzen.

FEATURES

- Google Tango ist ein Standorterkennungsdienst, das System nutzt Sensoren, maschinelles Sehen und Bildverarbeitung, um den Geräten deutlich bessere Informationen über Raum und Bewegung zu verschaffen. Es basiert auf drei Kerntechnologien: Raumerfassung, Tiefenerkennung und Bewegungsverfolgung.
- Mit Daydream bringt Google Virtual Reality eine Entwicklungsstufe weiter. Statt der eher einfachen Standards für Google Cardboard schafft Daydream

Mindestanforderungen für hochauflösendes VR, das gilt sowohl für Smartphones, VR-Headsets als auch für Controller.

- Das ASUS ZenFone AR ist weltweit das erste Smartphone, das beide Google Plattformen (Tango und Daydream) unterstützt und damit sowohl Augmented als auch Virtual Reality im kompakten Handy-Format ermöglicht.

Welche Use-Cases gibt es schon?

Es gibt bereits zahlreiche Applikation für Virtual Reality. Neben Gaming und Discovery Apps, sind Youtube 3D und Google Earth 3D bereits beliebte Standardanwendungen für VR, deren Bibliothek kontinuierlich wächst, AR steht insb. für den Massenmarkt noch am Anfang der Entwicklung. Neben Spieleentwicklern und Publishers, gibt es aber insb. im B2B-Bereich mehr und mehr Unternehmen, die sich mit der neuen Technologie beschäftigen – ob Logistik-, Textil, Automobil- oder Möbelbranche. Anwendungen wie beispielsweise das Einrichten der Wohnung oder die Konfiguration von Produkten, alles ist möglich. Die Sensoren des Smartphones (ZF AR) messen beispielsweise das eigene Wohnzimmer aus, mit einer App für Inneneinrichtung können Möbel ausgesucht und das digitale Abbild des ausgewählten Schrankes wird mit den richtigen Maßen an der Stelle eingeblendet, wo das Möbelstück später stehen soll. Man kann sich sogar im Raum bewegen und den Schrank von allen Seiten betrachten. Das gleiche Prinzip kann auf verschiedene Bereiche angewendet werden, wie beispielsweise der Anpassung von Fahrrädern, Autos etc. Der Kunde bekommt ein ganz neues und eigenes Shopping-Erlebnis geboten – online sowie auch beim Händler.

An welchen Use-Cases arbeitet ihr?

Wir stellen primär mit dem ZenFone AR leistungsfähige Hardware zur Verfügung, natürlich sind wir auch daran interessiert eng mit Entwicklern zusammenzuarbeiten und freuen uns über kreative Ideen. Da auf die beiden Google Plattformen frei zugegriffen werden kann, bieten beide Technologien die Möglichkeit für freien Schaffungsraum ohne Grenzen.

Womit kann beim Hackathon gearbeitet werden?

Google Project Tango SDK: <https://developers.google.com/tango/>

Beim Hackathon versuchen wir ein Mustergerät des ZenFone AR zur Verfügung zu stellen, ansonsten sind wir sehr an Ideen interessiert, die sich die Teilnehmer mit dem Smartphone vorstellen können.