

# Virtual Reality für B2B

Hochemotionale Markenerlebnisse und involvierende Informationswelten



**Gear 360 | Gear VR**  
Powered by  oculus

**SAMSUNG**

## Vielfältige Einsatzmöglichkeiten



Die neue Technik Virtual Reality ermöglicht ein Eintauchen in virtuelle Welten, bei denen der Nutzer Umgebungen wie unmittelbar erleben kann. Dieser einbeziehende Konsum von Inhalten bringt

gerade für Marken neue Möglichkeiten: Marketing, Training, Vertrieb und nicht zuletzt Bereiche wie Employer Branding können hier enorm profitieren.

# Anwendungsbeispiele



## Retail

VR ergänzt den klassischen Verkauf von Waren- und Dienstleistungen durch eine weitere Erfahrungsebene. Die Stärke liegt bei Markenkontakten mit ausgeprägtem Erlebnischarakter – ungeachtet der Platzverhältnisse im Verkaufsraum. Eigenschaften eines Produkts lassen sich so vermitteln, als habe sie der Kunde bereits zu einem Teil seines Alltags gemacht.

Mit einem BMW-Motorrad einefordernde Serpentinenstrecke oder eine Probefahrt im selbst konfigurierten Audi TT unternehmen, ohne den Verkaufsraum zu verlassen? Dies sind nur zwei realisierte Beispiele, die das Potential von VR bei Produkterfahrung und Konfiguration aufzeigen.



## Bau- und Maschinenbau

Skizzen und Modelle zeigen Details eines Umsetzungsvorhabens. Ein Gefühl indes vermittelt eine 3D Visualisierung der Wohnung, des Hauses oder Industrieprodukts, die sich Beteiligte schon in der Planungsphase anschauen können.

Komplexe Projekte und potentielle Probleme lassen sich so bereits vor der eigentlichen Umsetzung virtuell in Augenschein nehmen und aus unterschiedlichen Perspektiven beurteilen. Ein Beispiel hierfür ist eine 3D-Badkino Software, die eine Wunscheinrichtung in den Grenzen eines konkreten Grundrisses erlebbar macht.



## Recruiting und Training

Menschen lernen besser, wenn Lernstoffe mit einprägsamen Erlebnissen verknüpft werden. Entsprechend können visuell angereicherte Schulungen und Trainingssessions auch wirkungsvoller sein, als Fakten nur zu lesen oder zu hören.

Mit der Gear VR kann Informations- und Wissensvermittlung unmittelbar ansprechend gestalten, da sich hierbei Inhalte für ein erfolgreiches Lernerlebnis sehr lebendig und involvierend vermitteln lassen. Im Bereich des Recruitings kann sich als Vorteil auszahlen, dass potentielle Arbeitnehmer das Arbeitsumfeld und -abläufe realitätsnah erleben können.

# Anwendungsbeispiele



## Kultur

Wie kann man Kunst und Kultur lebendiger vermitteln, um neue Zielgruppen anzusprechen oder den begrenzten Raum zu erweitern? Im Städel Museum Frankfurt ist zum Beispiel Virtual Reality als zusätzliche Erlebnis- und Informationsebene im Einsatz: Aktuell nehmen Kunstinteressierte über die Gear VR an einer Zeitreise durch die 130-jährige Geschichte des renommierten Museums teil. Was auf Schautafeln oder in Textform ein trockener Rückblick hätte werden können, ist so virtuell zu einem Stück Zeitgeschichte geworden, welches das Museum und seine Besucher in den Mittelpunkt stellt.



Anschauliche Zeitreise durch die  
Geschichte des Städel Museums, Frankfurt

Foto: Städel Museum

# Einfacher Einstieg in VR

Das Samsung VR-Produktangebot besteht aus der VR-Brille Gear VR und einer 360°-Kamera Gear 360, mit der sich unkompliziert Rundumpanoramen aufzeichnen lassen. Zur Nutzung der Gear VR muss ein kompatibles Smartphone als Display eingesteckt werden. Das VR-Material speichern Sie direkt auf dem Smartphone oder streamen es über kompatible Kanäle<sup>1</sup>. All dies macht das kabellose VR-Lineup von Samsung hochmobil – sowohl bei Transport und Aufbau, als auch beim Einsatz vor Ort.

Die Gear 360 ist eine spritzwassergeschützte<sup>2</sup> Spezialkamera, mit der Sie ohne Einsatz teurer Zusatztechnik Rundum-Panoramen festhalten können. Die aufgezeichneten Fotos oder Videos können auf der Gear VR angesehen oder Anwendern als VR-Streaming zur Verfügung gestellt werden<sup>1</sup>. Auf diese Weise können sich unkompliziert

und kostenfreundlich schnelle Visualisierungen und Prototypen erstellen lassen. Mit Hilfe von Partnerlösungen kann die Darstellung auf der Gear VR auch über Tablets gesteuert werden, um so Guided VR-Erlebnisse zum Beispiel für Vertriebssituationen zu realisieren.



<sup>1</sup> Eine Übertragung von VR-Fotos und Videos ist zum Beispiel über die Plattformen YouTube und Facebook möglich. Dies setzt die Einrichtung eines entsprechenden Nutzerkontos voraus, falls noch nicht vorhanden.

<sup>2</sup> Zertifiziert nach IP53: Schutz vor schädlichen Staubablagerungen und vor Spritzwasser aus einem Winkel von bis zu 60° oberhalb der Vertikalen.

# Eine Welt voller Möglichkeiten

Gear VR (SM-R323)	Gear 360 (SM-C200)
In Virtual Reality, 3D- und 360°-Welten u.v.m. eintauchen	Aufnahme von 360°-Panorama-Videos und -Fotos <sup>1</sup>
Schaffung hochemotionaler Markenerlebnisse	Kompaktes Format und geringes Gewicht
Großes Blickfeld (101°)	Dual 15MP <sup>1</sup> für hohe Bildqualität
Integriertes Touchpad und Tasten für eine unkomplizierte Steuerung	Lichtstarke F2.0 Linse
Angenehm zu Tragen	Unkomplizierte Steuerung über Gerätetasten oder Smartphone-App
Beschleunigungssensor, Lagesensor, Näherungssensor integriert	Dank Spritzwasserschutz für Außenaufnahmen geeignet <sup>2</sup>
Kompatibel zu Galaxy S7, S7 edge, S6, S6 edge und S6 edge+	

<sup>1</sup> In der Gear 360 kommen zwei Kameras mit je 15 Megapixeln zum Einsatz, deren Aufnahmen am Smartphone mit der per kostenlosem Download erhältlichen Gear 360 Manager-App oder am Computer mit der kostenlos downloadbaren PC-Software Gear 360 Action Director zu einem 30 Megapixel-Panorama zusammengesetzt werden.

<sup>2</sup> Schutz vor schädlichen Staubablagerungen und vor Spritzwasser aus einem Winkel von bis zu 60° gegenüber der Senkrechten (IP53).

Samsung Electronics GmbH  
Am Kronberger Hang 6  
65824 Schwalbach/Taunus  
Info: 0180 6 726 78 64\* oder 0180 6 SAMSUNG\*  
Fax: 06196 934 02 88



Sie möchten gerne mehr über den Einsatz der Samsung VR-Produkte im Businessumfeld erfahren? Besuchen Sie [samsung.de/b2bvr](http://samsung.de/b2bvr)

\* 0,20 €/Anruf aus dem dt. Festnetz, aus dem Mobilfunknetz max. 0,60 €/Anruf (aus dem Ausland abweichend)

Stand März 2017 · Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Alle im Text aufgeführten Markennamen sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller.