



CHANGE REALITY

Virtual / Augmented Reality

“AUGMENTED REALITY WERD VOORNAMELIJK GEHYPED MET DE GOOGLE GLASS, MAAR VINDT LANGZAAM ZIJN WEG NAAR BEDRIJFSTOEPASSINGEN”



Inleiding

Virtual Reality, een technologie die we vooral kennen dankzij de *Oculus Rift* en waarbij de gebruiker ondergedompeld wordt in een virtuele wereld, kent vooral zijn toepassing in de entertainment sector. Augmented Reality, dat vooral een hype was met de komst van de *Google Glass*, biedt nieuwe perspectieven door de komst van de *Microsoft HoloLens*. De meerwaarde van deze technologieën in bedrijfstoepassingen valt niet te onderschatten, vooral omdat de maturiteit ervan enorm gegroeid is. Bedrijven zoals Daqri, die een smart helmet met Augmented Reality hebben ontwikkeld voor industriële toepassingen, tonen aan dat een nieuw tijdperk is aangebroken in deze sector.

Het departement Design & Technologie van de Erasmushogeschool Brussel wenst samen met hogeschool PXL een nieuw onderzoeksproject op te starten over Virtual en Augmented Reality en is hiervoor op zoek naar partnerbedrijven.

Doel van het project

1. Een overzicht geven van Augmented Reality en Virtual Reality hardware die inzetbaar is voor bedrijfstoepassingen.
2. Een vergelijkende studie uitvoeren over de inzetbaarheid van Augmented Reality en Virtual Reality op de werkvloer.
3. De interactiemogelijkheden (en –beperkingen) tussen Augmented en Virtual Reality hardware met andere apparaten zoals smartwatches onderzoeken.
4. Een Augmented Reality applicatie en een Virtual Reality applicatie ontwikkelen voor een bedrijfstoepassing.
5. De succesvolle integratie van Augmented Reality en Virtual Reality in bedrijven versnellen.

Doelgroep

- Industriële productiebedrijven
- Bedrijven in logistieke- of distributiesector
- Applicatieontwikkelaars voor smart devices
- Bedrijven met specifieke in-house opleiding of opleiding via simulatoren

Onderzoekstype

TETRA - 2 jaar

Start

Oktober 2016

Instelling

Erasmushogeschool Brussel
Departement Design & Technologie
Nijverheidskaai 170
1070 Brussel

Contact

christophe.benoit@ehb.be
T. +32 2 559 15 54

Kernwoorden

Virtual Reality, Augmented Reality, Usability, Interaction Design, Technologische classificatie, Internet of Things

Bronmateriaal

<http://hardware.daqri.com/smarthelmet/>
<https://www.microsoft.com/microsoft-hololens/en-us>
<https://www.oculus.com/en-us/>
<https://www.google.com/glass/start/>
<http://www.htcvive.com/us/>

WORD PARTNER VOOR DE TECHNOLOGIE VAN DE TOEKOMST

Kies jouw plan

PROFESSIONAL



€ 250,-

PRIORITAIRE TOEGANG TOT ONDERZOEKSRESULTATEN

VERMELDING ALS PROFESSIONAL PARTNER
OP DE PROJECT-WEBSITE

BUSINESS



€ 1.500,-

PRIORITAIRE TOEGANG TOT ONDERZOEKSRESULTATEN

VERMELDING ALS BUSINESS PARTNER
OP EVENEMENTEN VIA ROLL-UP

VERMELDING ALS BUSINESS PARTNER
OP DE PROJECTWEBSITE

GRATIS DAGOPLEIDING VR EN AR
VOOR 1 MEDEWERKER

PREMIUM



€ 3.500,-

PRIORITAIRE TOEGANG TOT ONDERZOEKSRESULTATEN

VERMELDING ALS PREMIUM PARTNER
OP EVENEMENTEN VIA ROLL-UP

VERMELDING ALS PREMIUM PARTNER
OP DE PROJECTWEBSITE

GRATIS DAGOPLEIDING VR EN AR
VOOR 2 MEDEWERKERS

IN-HOUSE DEMO OF OPLEIDING

INSpraak in de cases die worden uitgewerkt

PRIORITY BRANDING : UW BEDRIJF STAAT EXTRA IN
DE KIJKER TIJDENS EVENTS EN PUBLICATIES

TETRA-projecten hebben een dubbele doelstelling:



Verhogen van de innovatiecapaciteit bij bedrijven en bij ondernemingen actief in de social profit door het omzetten van technologie en kennis naar concrete toepassingen via aangepaste informatie. Het belang van het project wordt aangetoond door hun cofinanciering (7,5%) en actieve samenwerking in het project.

Verhogen van de kennisbasis van de hogescholen en de geïntegreerde opleidingen in de universiteiten ter verbetering van het onderwijs en de maatschappelijke dienstverlening.

<http://www.iwt.be/subsidies/tetra>

Fotografie : © DAQRI LLC - daqri.com

