

## **Medizin:**

- Virtuelle Operationstrainings für Ärzte, ohne Risiko für Patienten.
- Behandlung von Phobien (z. B. Höhenangst) in einer kontrollierten virtuellen Umgebung.
- AR zur Unterstützung chirurgischer Eingriffe, insbesondere in der minimalinvasiven Chirurgie.

## **2. Bildung und Training:**

- Piloten-, Schiffs- und Zugführer-Schulungen in VR-Simulatoren.
- Schulung von Personal in komplexen technischen Anlagen wie Kraftwerken oder Flugzeugen.
- VR und AR in der beruflichen Weiterbildung sowie in Museen und Science Centern zur interaktiven Vermittlung von Wissen.

## **3. Architektur und Bauplanung:**

- Visualisierung von geplanten Gebäuden oder städtebaulichen Veränderungen vor Ort mittels AR.
- Unterstützung von Bürgerbeteiligungen bei großen Bauvorhaben durch AR-Technologien.

## **4. Unterhaltung und Spiele:**

- VR-Simulationen, z. B. für Adventure-Games oder virtuelle Stadtrundgänge.
- AR-Spiele wie Pokémon Go, die durch mobile Plattformen (ARKit, ARCore) stark zugenommen haben.

## **5. Industrie und Wartung:**

- Fernwartung mit AR-Systemen, die Nutzern visuelle Anleitungen geben.
- Einsatz von AR in der Fertigungsplanung und im Produktionsprozess, z. B. bei der Deutschen Bahn.

## **6. Militärische Anwendungen:**

- Einsatz von AR in Helmen von Kampfpiloten zur Anzeige von missionsrelevanten Daten in Echtzeit.
- Nutzung von AR für mobile Einheiten, um Geländedaten und Feindinformationen anzuzeigen.

## **7. Marketing und Präsentation:**

- Einsatz von VR als Blickfang auf Messen.
- AR zur Visualisierung historischer Bauwerke in Touristenattraktionen.

## **8. Tourismus und Navigation:**

- AR-basierte Navigation mit Smartphones.

- Virtuelle Stadtführungen oder Besichtigungen von historischen Orten mit AR-Erweiterungen