



Sie befinden sich hier: [Startseite](#) › [Digitalministerin Gerlach: Dreiklang für virtuelles Bayern / 1,5 Millionen Euro für eXtended Reality](#)

# Digitalministerin Gerlach: Dreiklang für virtuelles Bayern / 1,5 Millionen Euro für eXtended Reality

6. Juni 2019

Die Zukunft der Wirtschaft ist virtuell! Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Mixed Reality (MR) oder zusammengefasst einfach eXtended Reality (XR) sind entscheidende Schlüsseltechnologien für die Wirtschaft, Industrie, Bildung und Medien. Sie verbinden die reale und die virtuelle Welt. **Digitalministerin Judith Gerlach** verkündete daher heute in München: „Wir machen Bayern zur führenden XR-Region und verschmelzen die digitale und die reale Welt. Dafür investieren wir insgesamt 1,5 Millionen Euro pro Jahr in XR! Herzstück des Maßnahmendreiklangs ‚Virtuelle Realität Bayern‘ wird der ‚XR Hub Munich‘ als zentrales Anwenderzentrum, das die Player in Bayern vernetzt. Damit schaffen wir einen nach außen sichtbaren Standort, der vor allem kleinen und mittelständischen Unternehmen zeigt, was mit audiovisuellen Medien im Arbeitsalltag alles möglich ist. Denn bayerische Ideen sollen auch der bayerischen Wirtschaft zu Gute kommen! Dafür nehmen wir 500.000 Euro pro Jahr in die Hand. Flankierend zur Seite stehen regionale Hubs, für die wir ebenfalls 500.000 Euro pro Jahr investieren. Starten werden wir mit dem XR Hub Unterfranken und dem XR Hub Mittelfranken. Mindestens ein weiterer regionaler Hub wird folgen. Neben den Unternehmen aus der Region soll auch die Öffentlichkeit von dem Know-How profitieren.“

Der XR Hub Unterfranken wird mit dem Lehrstuhl „Human Computer Interaction“ von Prof Dr. Marc Erich Latoschik an der Universität Würzburg kooperieren. Der XR Hub Mittelfranken wird bei dem Träger NIK – Nürnberger Initiative für Kommunikationswirtschaft angesiedelt. „Vervollständigt wird der Dreiklang durch eine Förderung in Höhe von 500.000 Euro pro Jahr für die Förderung von Projekten mit innovativer Technologie oder Pilotprojekte in neuen Einsatzfeldern. So schließen wir Lücken bei bisherigen Fördermöglichkeiten und stärken die drei XR Hubs, die damit die nötigen Fördermittel vermitteln können,“ so Gerlach.

Das Potential von XR-Anwendungen ist enorm und erstreckt sich auf alle Lebensbereiche, wie z.B. Aus- und Weiterbildung, industrielle Anlagen, Produktentwicklung, eCommerce, Handwerk, Forschung, Medien wie Games, Gesundheitswesen oder kulturelle Einrichtungen wie Museen, Archive und Bildungsstätten. So können mittels XR beispielsweise Feuerwehren den Einsatz üben, Wartungen und Reparaturen in unzugänglichen Gegenden ausgeführt oder sensible Operationen durchgeführt werden. Gerlach: „XR ‚made in Bavaria‘ soll national und international eine Marke werden. Dafür verfolgen wir hier ein wuchtiges, deutschlandweit einmaliges Projekt.“

Weitere Informationen unter [www.stmd.bayern.de/themen/film-games-und-virtual-reality](http://www.stmd.bayern.de/themen/film-games-und-virtual-reality)

[Pressemitteilung auf der Seite des Herausgebers](#)

