

VBW · XR-TECHNOLOGIEN IM UNTERNEHMEN

Aktuelle Hardware-Trends in XR

Vom Hype zum Werkzeug

Clarence Dadson

Geschäftsführer, Design4real

Vorstandsvorsitzender, Extended Reality Bavaria e. V.

7. Oktober 2026, München





XR war gestern. AI ist heute?

Was ist aus Virtual Reality, Augmented Reality und Mixed Reality Reality geworden?

Der Metaverse-Hype ist vorbei

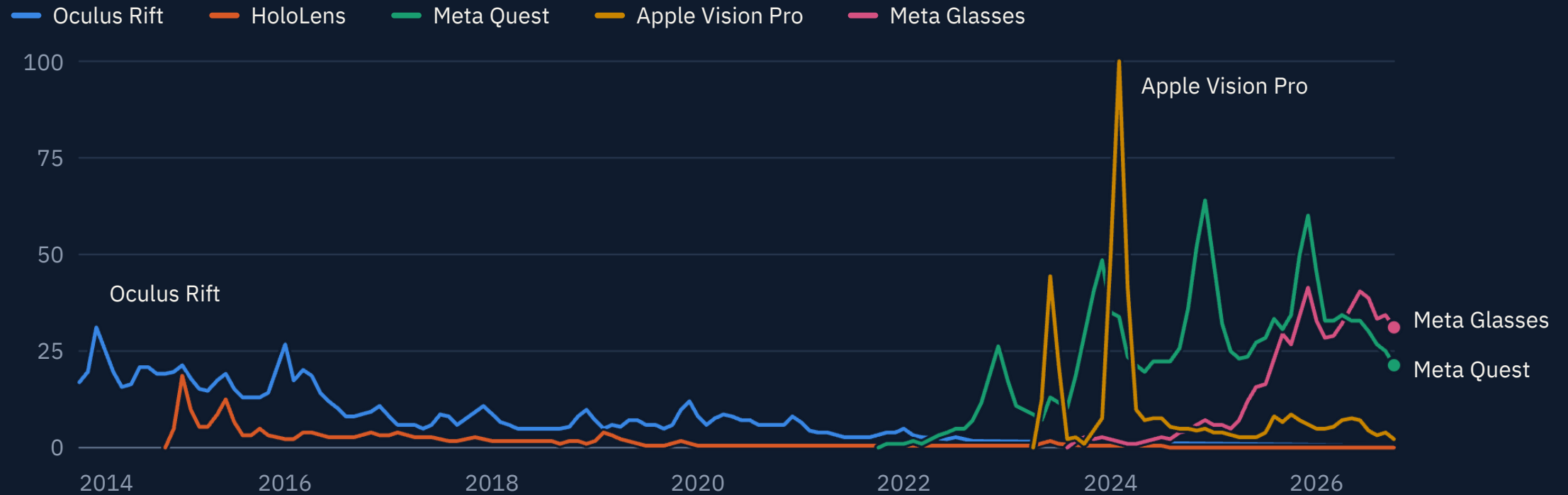
Das Metaverse war eine Zukunftserzählung.

XR ist eine Technologie.

Hype und technologische Entwicklung sind nicht dasselbe.



Das Interesse an XR ist volatil



Neue Hardware erzeugt Aufmerksamkeit. Danach wird es wieder ruhiger.

Quelle: Google Trends · Websuche weltweit, Januar 2014 bis Oktober 2026 · Index: Höchstwert = 100

Der Fortschritt läuft zwischen den Wellen weiter



Und wir lernen besser, wo XR wirklich sinnvoll ist.

Der Computer auf dem Kopf wird kleiner

Kleiner. Leichter.
Näher an einer normalen Brille.

Micro-OLED

Pancake-Optiken

Inside-out-Tracking

Hand- und Eye-Tracking



Aufmerksamkeit ist nicht gleich Relevanz

01

Medieninteresse schwankt.
schwankt.

02

Der konkrete Nutzen bleibt
bleibt messbar.

03

Technologie wird nicht
nutzlos, nur weil über etwas
etwas anderes gesprochen
gesprochen wird.

Nicht alles muss auf dem Kopf sitzen

AM KOPF

Optik
Displays
Sensorik

AUSGELAGERT

Rechenleistung
Akku
Kühlung

Externe Compute- und Akku-Einheiten können
Gewicht und Wärme reduzieren.



Es gibt nicht mehr die eine XR-Brille

Ein Spektrum statt einer einzigen Gerätekategorie.



VR-
Systeme



Mixed-Reality-
Headsets



Display
Glasses



AI / Audio
Glasses

Smart Glasses bringen neue Datenschutzfragen

DATENSCHUTZ

Kamera und Mikrofon sind ständig dabei.

Aufnahmen werden häufig in der Cloud ausgewertet.

Im Betrieb geraten Kollegen, Kunden und Interna ins Bild.

PERSÖNLICHKEITSRECHTE

Umstehende werden erfasst, ohne es zu merken.

Eine Einwilligung ist im Alltag kaum einzuholen.

Von außen ist schwer zu erkennen, ob aufgezeichnet wird.

Je unauffälliger die Brille, desto wichtiger werden klare Regeln.

Der Formfaktor folgt der Aufgabe

AI / AUDIO GLASSES

Information
kurz & mobil

DISPLAY GLASSES

Assistenz
im Sichtfeld

MIXED-REALITY- HEADSETS

Räumliche
Interaktion

VR-SYSTEME

Maximale
Immersion

Nicht eine Brille für alles – unterschiedliche Geräte für unterschiedliche unterschiedliche Aufgaben.

Blick.
Hände.
Stimme.
Kontext.

Weniger Controller.
Natürlichere Interaktion.

Das System versteht den Nutzer besser.

Das System versteht seine Umgebung besser.





Spatial Computing + multimodale AI

Ein Computer mit Augen und Ohren kann Kontext verstehen.

Sehen

Hören

Raum verstehen

Situation interpretieren

Information im richtigen Moment bereitstellen.



Beginnen Sie nicht mit der Brille

Beginnen Sie mit dem Problem.

Problem



Use Case



Anforderungen



Software



Hardware

Was für Unternehmen wirklich zählt

Zuverlässigkeit

Ergonomie

Datenschutz

Geräteverwaltung

Integration

Mehrwert

Consumer-Hype ist nicht die primäre
Entscheidungsgröße.



Vom Hype zum Werkzeug

Die Geräte werden leichter.

Die Bedienung wird natürlicher.

Mixed Reality wird besser.

AI erweitert die Möglichkeiten.



XR muss nicht die Welt erobern, um für Unternehmen wertvoll zu sein.