



Stærkt fokus på den danske VR-scene

Mulighederne er mange, når det kommer til Virtual Reality, og antallet af danske firmaer, der benytter sig af VR, er stigende. Det satte Åte VR fokus på under Internet Week Denmark, da de i samarbejde med Filmby Aarhus og Create Converge for andet år i træk afholdt konferencen 'The Danish Virtual Reality Scene'.

22.05.2019

Onsdag den 8. maj dannede Rampen på DOKK1 ramme for konferencen, der havde til formål at gøre både konferencedeltagere og biblioteksgæster klogere på den danske VR-scene. Til konferencen kunne deltagerne høre, hvordan VR benyttes rundt om i Danmark inden for så forskellige områder som spil, arkitektur, sundhed, produktion, film og kunst.

"Ligesom sidste år har målet med begivenheden været at styrke det danske VR-økosystem og gøre VR-interesserede mere oplyste om det lovende arbejde med VR i Danmark," fortæller Ege Jespersen fra Åte VR.

Blandt dagens speakers til 'The Danish Virtual Reality Scene' var repræsentanter fra Rødovre Kommune, der fortalte om, hvordan de har implementeret VR i deres kommunale afdelinger. I Rødovre kan de ældre borgere f.eks. cykle en tur i VR på en motionscykel, når de besøger de i kommunale træningsfaciliteter. Her kan de følge med i fremdriften, når de træder i pedalerne og bevæger sig gennem en virtuel natur. Det er blot et af eksemplerne på, hvordan VR kan implementeres inden for sundhedssektoren.

”Vi ønsker at skabe opmærksomhed omkring nye VR-projekter for at kunne vise, at vi i Danmark skubber internationale grænser for, hvad VR-teknologien kan og skal. Selvom vi, som VR-udviklingsvirksomhed, godt kan komme til at tro, at alle efterhånden kender til VR-teknologien og har prøvet at have VR-briller på, så er det stadig langt fra størstedelen, der har det,” udtaler Ege Jespersen.



På konferencen var det muligt at møde flere kommercielle aktører, som fortalte om, hvordan VR kan bruges til både bilsalg, indretning af supermarkeder og meget mere. I løbet af dagen havde konferencedeltagerne samt andre nysgerrige besøgende på DOKK1 desuden mulighed for at afprøve de mange forskellige VR-løsninger, hvilket tiltrak sig stor opmærksomhed.

”I løbet af dagen endte vi med at se omkring 300 deltagere, som deltog aktivt i både præsentations- og demo-området,” fortæller en begejstret Ege Jespersen.

Blandt udstillerne var blandt andre AWE, som står bag VR-prototypen Stargazer, der er udviklet til at guide og motivere brugere til korrekt udførelse af nakkeøvelser under et fysioterapiforløb. Stargazer er udviklet som en del af EU-projektet Cross Motion.



Danmarks mester i Virtual Reality

Torsdag og fredag under Internet Week Denmark stod Åte VR, Filmby Aarhus og Create Converge endnu engang bag et event, hvor publikum fik mulighed for at prøve kræfter med VR. På Aarhus Streetfood blev 'National VR Championship', altså DM i VR afholdt, hvor alle interesserede havde mulighed for at deltage.

Der blev i løbet af de to dage kåret to vindere i to forskellige discipliner. Førstedagen var dedikeret til skydespillet 'Dick Wild 2', der er udviklet af Bolværk Games, mens fredagen bød på '#SelfieTennis' af VRUnicorns. Et spil, hvor man spiller tennis mod sig selv og altså udfylder rollerne på begge sider af nettet. For at gøre mesterskabet velegnet som publikumsport, var der desuden opstillet tv-skærme, så alle kunne følge med i, hvad der foregik i VR-brillerne

