

52/2016

26. August 2016

VDE und IEEE veranstalten Weltkongress der Consumer-Elektronik auf der IFA

Mehr als nur eine Monsterjagd: Die International Conference on Consumer Electronics - Berlin vom 5.-7. September auf der IFA nimmt Augmented Reality ins Visier

In Pokémon GO steckt weit mehr als Pikachu, Dratini & Co. Denn was Millionen von Menschen in diesem Sommer fasziniert, ist nicht weniger als die spielerische Vereinigung von virtueller und echter Welt. Möglich macht dies das Prinzip der „Augmented Reality (AR)“, eine Kombination aus wahrgenommener und vom Computer erzeugter Realität, bei der man nicht komplett in die digitale Welt eintaucht, sondern die Realität um Zusatzinformationen erweitert. Bereits heute wird AR-Technik im Consumerbereich genutzt – beispielsweise bei Smartphone-Apps oder beim Einblenden von Abseitslinien bei Fußball-Übertragungen im TV. Doch das ist erst der Anfang: Das „Internet der Dinge“ und die digitale Vernetzung von „verzauberten Objekten“, die akustische, visuelle und sonstige Daten in Echtzeit liefern, werden die Consumer Electronic revolutionieren. Wohin die digitale Reise geht – das diskutieren Wissenschaftler, Ingenieure und Manager vom 5. bis 7. September 2016 auf der 6. International Conference on Consumer Electronics im Rahmen der Internationalen Funkausstellung in Berlin.

Die von VDE und IEEE organisierte Konferenz thematisiert die technischen Entwicklungen, die die nächste Generation der Consumer-Elektronik mitbestimmen werden. Ein Schwerpunkt liegt auf dem Thema Visualisierungstechniken – unabdingbar für die Integration des Menschen im digitalen Universum. Um „die Welt in den Computer zu bringen“ und den Menschen mächtige „persönliche Assistenten“ an die Seite zu stellen, müssen die digitalen Geräte mit Sensoren und Prozessoren ausgestattet werden, die visuell basierte Techniken wie Bilderfassung, Bilderkennung, Bildsynthese, Datenvisualisierung, visuelle Datenanalyse, optische Abbildung und deren Kombinationen für die Darstellung der „virtuellen Realität“ bzw. der „erweiterten Realität“ ermöglichen. Aber auch die anderen Sinne haben die Konferenzteilnehmer im sensorisch-digitalen Blick. So werden neue Ansätzen von Kleidungsstücken mit integrierten haptischen Sensoren, Big Data Analytics und Spiele zum

Widerstandstraining gegen Stress durch Umwelteinflüsse für Menschen in Extremsituationen vorgestellt. Und mit dem Ziel, die akustische Kommunikation zu verbessern, wird über die Signalverstärkung in Smartphones, Digitalkameras und anderen Geräten von der Einzel- bis zur Multi-Kanal-Verstärkung im Frequenzbereich sowie über neue Lösungen für den Umgang mit verschiedenen Lärmtypen wie Umgebungslärm, Windgeräusche oder Körperschall diskutiert. Themen wie „Augmented Reality“ und Sensorik stehen auch im Fokus des VDE-Kongresses 2016 „Internet der Dinge“ vom 7. bis 8. November in Mannheim.

Registrierung zur Konferenz (inkl. IFA-Ticket) unter www.icce-berlin.org

Über den VDE:

Der VDE Verband der Elektrotechnik Elektronik und Informationstechnik ist mit 36.000 Mitgliedern (davon 1.300 Unternehmen) und 1.200 Mitarbeitern einer der großen technisch-wissenschaftlichen Verbände Europas. Der VDE vereint Wissenschaft, Normung und Produktprüfung unter einem Dach. Die Themenschwerpunkte des Verbandes reichen von der Energiewende über Industrie 4.0, Smart Traffic und Smart Living bis hin zur IT-Sicherheit. Der VDE setzt sich insbesondere für die Forschungs- und Nachwuchsförderung sowie den Verbraucherschutz ein. Das VDE-Zeichen, das 67 Prozent der Bundesbürger kennen, gilt als Synonym für höchste Sicherheitsstandards. Hauptsitz des VDE ist Frankfurt am Main.

www.vde.com.

Pressekontakt: Melanie Unseld, Telefon: 069 6308-461, melanie.unseld@vde.com