

- BayBG steigt zusammen mit Vito Ventures beim Virtual Reality Entwickler ein
- vr-on GmbH beschleunigt Wachstum

München/Herrsching, 31. Juli 2017. Die BayBG Bayerische Beteiligungsgesellschaft hat sich in einer Finanzierungsrunde von insgesamt 1,3 Mio. Euro als Leadinvestor am Virtual Reality Spezialisten vr-on GmbH, www.vr-on.com, beteiligt. Weitere Kapitalgeber sind Vito Ventures sowie die Unternehmer Andreas Perreiter und Carsten Erdt.

Die innovative vr-on-Plattform *Stage* ermöglicht erstmals im B2B-Bereich schnell und unkompliziert eine kollaborative Virtual-Reality Session zwischen mehreren Standorten



Abb. SEQ Abbildung * ARABIC 2 User mit VR-Brille und Handsteuergerät

um in darauffolgenden Prozessen weiter bearbeitet werden zu können.

Ein ganz wesentlicher Aspekt bei der vr-on-Entwicklung ist das brisante Thema der Datensicherheit. Die Datenhoheit bleibt beim Ersteller der Daten, so ist sichergestellt, dass unbefugte Nutzer keinen Zugriff auf sensible Daten haben.

Zielkunden sind insbesondere Industrieunternehmen und mittelgroße Unternehmen mit ersten Erfahrungen im Bereich Virtual Reality aus Branchen wie Automotive, Engineering und Architektur. „Der Einstieg erfahrener institutioneller wie unternehmerischer Investoren ermöglicht es uns, unsere Technologie international zu vermarkten“, so Mathias Wochmig, CEO und Co-Founder, vr-on. Dr. Ralf Rabätje, CTO und Co-Founder, ergänzt: "Mit dem neuen Kapital unserer Investoren können wir die Produktentwicklung wesentlich beschleunigen und in weitere Innovationen investieren."

aufzubauen. vr-on koppelt dazu marktübliche und günstige Hardware wie VR Headsets und leistungsfähiger Spiele-Plattformen (=Game Engines). Den Nutzern werden durch ein Plug-in fertige Navigations und Interaktionskonzepte für die eigentliche Session bereitgestellt.

Während der Session können Metadaten wie beispielsweise Annotationen und Screenshots erstellt werden. Diese Metadaten werden nach der Session vom System getrennt bereitgestellt,



Abbildung SEQ Abbildung * ARABIC 1 Blick in den virtuellen Arbeitsraum - Zusammenarbeit in einer Session



„Die BayBG hat sich an vr-on beteiligt, weil uns der innovative technische Ansatz und die Expertise des Management-Teams überzeugt hat“, so Alexander Ullmann, Investmentmanager der BayBG.

„Wir sind begeistert, vr-on beim weiteren Wachstum unterstützen zu können. Wir sind davon überzeugt, dass die Erfahrung des Teams dazu beitragen wird, VR Technologie als Kommunikationsplattform zukünftig in Unternehmen zu etablieren“, ergänzt Thomas Oehl, Managing Partner von Vito Ventures.

Über BayBG:

Die *Bayerische Beteiligungsgesellschaft mbH* ist einer der größten Beteiligungskapitalgeber für den bayerischen Mittelstand. Sie ist aktuell bei rund 500 bayerischen Unternehmen mit mehr als 300 Millionen Euro engagiert. Mit ihren Beteiligungen und Investments ermöglicht die BayBG mittelständischen Unternehmen die Umsetzung von Innovations- und Wachstumsvorhaben, die Regelung eines Gesellschafterwechsels oder der Unternehmensnachfolge, die Optimierung der Kapitalstruktur sowie die Umsetzung von Turnaround-Projekten.

Über Vito Ventures:

Early Stage Deep-Tech VC

Vito Ventures, www.vito.vc, finanziert als europäischer Frühphasen-Investor Startups deren Technologien und Geschäftsmodelle die digitale Transformation von Unternehmen und Infrastruktur ermöglichen. Im Fokus stehen dabei die Bereiche Internet of Things, Industry SaaS, B2B Marketplaces und Smart manufacturing. Portfoliounternehmen bietet Vito Ventures einzigartigen Zugang zu industriellen Assets und Netzwerken im deutschen Mittelstand.

Über vr-on:

Die vr-on GmbH, www.vr-on.com, entwickelt Software Lösungen für Industrieanwender im Umfeld von Virtual und Augmented Reality.

Die Gründer beschäftigen sich bereits seit Mitte der 90er Jahre mit dem Thema Virtual Reality und bringen daher einen großen Erfahrungsschatz im Umfeld von Automotive und Aerospace Anwendungen mit. Dieses Wissen stellen sie ihren Kunden zur Verfügung, um im aktuellen Umfeld der Consumer Hardware (z.B. Oculus Rift oder HTC Vive) neue Methoden für VR einzuführen bzw. schon vorhandene Methoden auf neuen Plattformen weiterzuentwickeln, um auf diese Weise neue Usecases zu erschließen.

Mit der Plattform *Stage* bringt vr-on ein eigenes Produkt für kollaboratives Arbeiten in Virtual-Reality auf den Markt.

Rückfragen: Mathias Wochmig, mathias.wochnig@vr-on.com, Tel. +49-8152-9174524