

Das Wichtigste der Apple Worldwide Developer Conference WWDC 2022

Adello-Rezension: Diese WWDC schien darauf abzuzielen, vor allem im Bereich Software (OS Versionen) aufzuräumen.

ZURICH, SWITZERLAND, June 13, 2022

/EINPresswire.com/ -- [Adello](#)

-Rezension: Diese [WWDC](#) schien darauf abzuzielen, vor allem im Bereich Software (OS Versionen) aufzuräumen. Und klar, schnellere MacBooks sind toll, aber das ist nicht typischerweise, was man unter Innovation von Apple versteht.

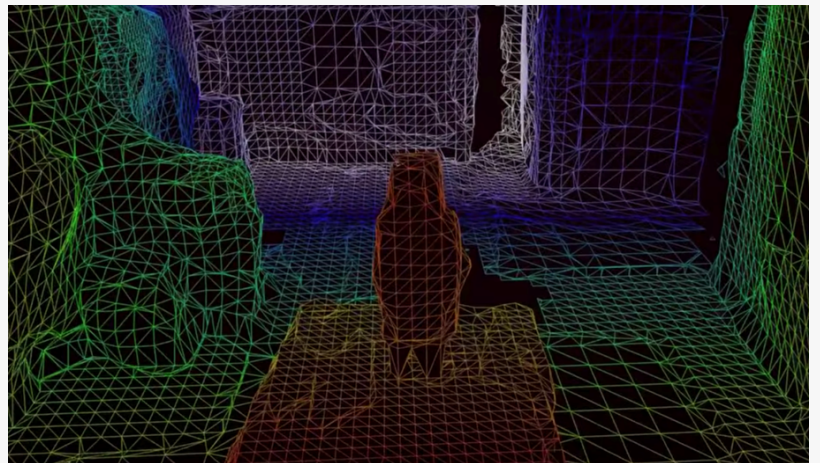
Viele hatten erwartet, dass nun Apple auf den VR Zug aufspringt, doch es wurde hierzu keine eigene Hardware vorgestellt. Ist das [Metaverse](#) für Apple damit vom Tisch?

Wer die IT Branche schon länger beobachtet, stellt fest, dass bei aller Entwicklung von neuen Technologien

wie VR Headsets oder Gestenerkennung über Kameras unsere Art der Benutzerführung sich weiterhin am klassischen Desktop-Maus Konzept mit horizontalen oder vertikalen Menüs orientiert. Sogar auf Mobile.

Apple hatte als erste Firma erfolgreich die Benutzerführung mit der Maus (von Xerox geklaut...) etabliert und damit kryptische Tastaturkombinationen durch simple Klicks ersetzt. Dasselbe wiederholte sich ein ums andere Mal, mit dem iMac, Touch dem iPod, dem iPhone und dem iPad. Apple steht vor allem dafür, Technologie für alle intuitiv zugänglich zu machen.

Im Kampf um Sensoren am Körper schlug Apple das Kuriosum «Google Glasses» mit der Apple Watch um Längen. Google Glasses wurde zum Fiasko, während der Sensor von Apple sich



weiterhin blendend verkauft. Sie hatten ihn einfach elegant in einen bekannten Formfaktor einer Uhr verpackt. Eine Uhr ist es ja nicht wirklich (das wird bis heute missverstanden, das hatte ich 2015 beschrieben).

Apple schafft Ökosysteme. Und bewirtschaftet, pflegt und baut diese diese erfolgreich aus. Das hat sich mit dem Launch des iPhones gezeigt. Zunächst wurde ein mobiles Betriebssystem etabliert, um danach auch Apps und Musik zu verkaufen.

Ich denke, dass sich Apple erneut gerade für den nächsten grossen Sprung vorbereitet. Sie haben nämlich grad mehrere Dinge angekündigt:

-Apple hat die Betriebssysteme überarbeitet. In iOS 16 wurden mehrere Ebenen am Beispiel von Menschen und der angezeigten Zeit auf dem Lockscreen demonstriert. Was die Richtung einer neuen Benutzerführung für VR/Mixed Reality antönt. Allgemein wurde das Thema mehrerer Ebenen mehrfach gezeigt.

-Ebenfalls in iOS 16 kann simultan Sprache (SIRI) und Touch-Eingabe erfolgen. Spracherkennung ist zwar leistungsfähig, erwischt aber doch zuviele Dinge nicht ganz. Und nicht ganz ist nicht gut genug. Eine Kombination von akustischen und visuellen Eingabemethoden kann diese Schwäche eliminieren. Und für VR scheinen mir nahtlose Kombinationen von Eingabemethoden logisch. Aber Meta hat das nicht.

-Avatare und 3D. Apple hat ja schon seit 2017 mit den animierten Emojis eigentlich personalisierte Avatare vorgestellt. 2020 folgte dann die (von vielen nicht bemerkte) Einführung von Lidar (Abstandmessung über einen eingebauten Laser), was es den iPhones erlaubt, Tiefe präzise und auch in voller Dunkelheit zu erfassen. Dem folgt nun 3D Apple Maps und Roomplan, womit Räume dreidimensional erfasst werden können. Wenn man die Punkte miteinander verbindet, ist das Resultat der perfekte Mix für VR/Mixed Reality. Interessanterweise hatten Android Geräte früher Lidar/Radar, z.B. das Google Pixel 4 in Oktober 2019 (Radar), Samsung S10 5G in Januar 2020 (Lidar), Apple hingegen erst in Oktober 2020. Allerdings haben Google und Samsung diese Technologien aus Kostengründen bereits wieder verworfen. Nur Apple hat dies konsequent weiter beibehalten und ausgebaut. Avatare und 3D? Apple zeigt eindrücklich, wie das nützlich sein kann.

-Wenn wir davon ausgehen, dass ein VR/Mixed Reality Erlebnis auf mehreren Sensoren basiert, ist eine Harmonisierung und Verbindung dieser Geräte Voraussetzung. Dass Apple dies besser als jede andere Firma versteht, ist klar. Das könnte aber auch Grund dafür sein, weniger leistungsfähige Sensoren (Apple Watch 3, iPhone 7) schon heute zu kappen.

-Mit Apple Pay Later wurde die Möglichkeit geschaffen, auch grössere Einkäufe zu tätigen und erst später zu bezahlen. Was bei teuren neuen Geräten oder Dienstleistungen, deren unmittelbarer Nutzen sich nicht sofort erschliesst, extrem Sinn macht (wer sich heute eine Meta Quest 2 kauft, hat nicht selten nach ein paar Monaten den Eindruck, dass es zwar cool ist, aber irgendwie fehlt noch eine richtige Killer-App)

Kurzum: Apple ist für das Metaverse bereit. Smarterweise wartet Apple aber noch ab, bis sich die Nutzer mit den Technologien anfreunden und sich Lösungen etablieren. Das Rennen um die

nächste Version des Internets ist lanciert. Apple scheint nicht mitzurennen, liegt aber de facto vermutlich schon in Führung.

Mark Forster

Adello

+41 44 500 31 50

sales@adello.com

This press release can be viewed online at: <https://www.einpresswire.com/article/576561424>

EIN Presswire's priority is source transparency. We do not allow opaque clients, and our editors try to be careful about weeding out false and misleading content. As a user, if you see something we have missed, please do bring it to our attention. Your help is welcome. EIN Presswire, Everyone's Internet News Presswire™, tries to define some of the boundaries that are reasonable in today's world. Please see our Editorial Guidelines for more information.

© 1995-2022 Newsmatics Inc. All Right Reserved.