

## Die XR-Innovatoren Weltenmacher haben ein neues Investment

Düsseldorf, 24.08.2021

**Die Weltenmacher machen den nächsten Schritt auf Ihrer Mission, mit Virtual und Augmented Reality (VR & AR=XR) da Lernen der Zukunft zu gestalten. In den letzten 4 Jahren realisierten die kreativen Düsseldorfer dutzende XR Projekte im Industrie-, Medizin- und Bildungssektor. Mit einem neuen Investment im Rücken wird das Team weiter verstärkt, um XR-Applikationen für unterschiedliche Kundengruppen zu entwickeln.**

XR-Technologien ermöglichen völlig neue Möglichkeiten solche Lerninhalte skalieren zu können, die erst durch die unmittelbare Erfahrung wahrhaftig vom Lernenden erfasst werden. Lernen findet in seiner Gänze natürlich auf verschiedenen Ebenen statt. Dass 'Learning-by-doing' eine besondere Stellung unter den Lernmethoden einnimmt, würden wohl die wenigsten bestreiten. Ein Sinnspruch aus grauer Vorzeit beschreibt diese Einsicht mit folgenden Worten:

*"Sage es mir, und ich werde es vergessen. Zeige es mir, und ich werde es vielleicht behalten. Lass es mich tun, und ich werde es können", [Konfuzius](#) \*551 v. Chr. †479 v. Chr., Chinesischer Philosoph*  
Praktische Lernerfahrungen sind gleichermaßen ressourcenintensiv wie wirksam. Trainings, in denen die Lernenden selber aktiv werden und "Hand anlegen" können sind oft nur mit erheblichem Aufwand zu erstellen: Räumlichkeiten, Lehrkräfte oder Materialien wollen entsprechend geplant, geschult oder gekauft werden.

Mit XR-Technologien kann man die Verfügbarkeit von praktischen Trainings sehr gut skalieren und die Kosten senken. Weltenmacher hat diese Vorteile mehrfach für Kunden wie z.B. Bosch, Bayer, Buderus und verschiedene Universitäten realisiert. Von diesen Erfolgen überzeugt ist mit [Markus Goldbach](#) ein neuer Investor und Gesellschafter an Bord gekommen. Er bewegt sich Zeit seines beruflichen Lebens im Bildungssektor als Dozent und Unternehmer. „Ende der 90er haben uns die Wachowski-Geschwister im Film Matrix gezeigt, wie schnell man mit einem Datenstecker im Nacken Helikopter fliegen lernen könnte. Bei den Weltenmachern werden wir zeigen, wie das mit einer Brille auf der Nase funktioniert!“, prognostiziert Markus.

Mit dem frischen Kapital und Zugewinn an Expertise bei den Weltenmachern werden die Weichen neu gestellt. Im Consumer Bereich finden bereits vereinzelte Spiele und 360°-Videos fantastischer Flecken Erde Ihren Weg in die App-Stores. Unsere beruflichen Trainings sind in erster Linie spezifisch für die Kunden entwickelt und haben dementsprechend einen engen Anwenderkreis. Dazu weiß Weltenmacher CEO und Co-Founder Boris Kantzow: "XR setzt in der Unterhaltungsbranche neue Maßstäbe. Wir treten an, diese tolle Erlebniswelt gezielt für Bildung einzusetzen. Eine gute VR-Brille ist heute schon zum Preis eines Mittelklasse-Handys zu bekommen – welche erfreulicherweise heute auch in weniger wohlhabenden Gesellschaftsschichten und Ländern verbreitet sind. Wir arbeiten auf den Tag hin, wo dies auch für das virtuelle Physiklabor, die virtuelle Unterwasserexpedition und Reisen an die geschichtsträchtigsten Orte der Welt gilt."

Für diesen nächsten Schritt stellt sich Weltenmacher in der Breite neu auf. Die Syngenio AG bleibt als Gesellschafter und IT-Partner in ihrer Rolle unverändert Teil der Geschäftsführung, während Co-Founder Jonathan Natzel von der Geschäftsführung in die Gesellschafter- und Beraterrolle wechselt. In diesem Zusammenhang wurden bereits auch die Kapazitäten in HR, Finanzen und Sales aufgestockt, Produkt- und Entwicklungsstellen stehen kurz vor der Besetzung. "Unsere Produkte entstehen im Wesentlichen in den kreativen Köpfen unserer Mitarbeiter und werden durch ihr Commitment und ihren Arbeitseinsatz zum Erfolg. Eine IP-driven Company wie Weltenmacher muss ihr Radar immer auf Empfang für neue Talente haben." sagt Sandra Schwarz, Head of Commercial Operations. Zuversichtlich zeigt sich auch der neue Head of Sales and Business Development Stephan Knoche: "Natürlich sind unsere Kunden und Partner stets begeistert von den neuen XR-Medien an sich. Spannend wird es immer dann, wenn beim Blick durch die VR-Brille der Dopamin-Faktor eintritt: Lernen darf und sollte Spaß machen!"