



2011 GESCHÄFTSBERICHT

LEISTUNG | KOMPETENZ | NETZWERK

Inhalt

3	Grußwort des Vorstandsvorsitzenden OB Christoph Palm
4	Vorwort des Geschäftsführers Dr. Christoph Runde
5	Leistung
6	Geschäftsfelder
7	Informationsbeschaffung
8	Kontaktvermittlung
9	Marketing
10	Technologietransfer
11	Einwerbung von Fördermitteln
12	Partnerschaft
13	Mitgliedschaft
14	Veranstaltungen und Workshops des VDC
15	Fachkongress „Design Prozess“
16	Virtual Efficiency Congress
17	Kompetenz
18	Projekt IMOSHION
19	Projekt InfoPro
20	Projekt OpiNet
21	Weitere Projektbeteiligungen
22	Gremienarbeit
24	Auszeichnungen
25	Netzwerk
26	Bern University of applied Science – Computer Perception and Virtual Reality Research Group
27	Bitmanagement - Interaktive Web3D Software am Beispiel GIS
28	[dav]it – Visualisierung in Unternehmenskommunikation & Forschung
30	Fraunhofer IAO - VRfx – Optimierte, anmutungstreue Visualisierung in VR
32	Fraunhofer IPA - VR+Multitouch: ein interaktiver Virtueller Planungsraum
34	IC.IDO - The visual decision company
35	Iconoval - image cluster in Alsace
36	IMAGENT - Zukunftssichere Lösungen
37	IndustrieHansa - Experten-Know-how für die Digitale Fabrik
38	Lauer & Weiss - Verzahnung von Konstruktion, Strukturanalyse und Strömungssimulation
39	Rems-Murr-Kreis - Unser Erfolgsrezept: Hightech und Lebensqualität
40	Visenso - Robert-Bosch-Krankenhaus nutzt VR-Technologie von Visenso
42	VRMMP - VRSim - Immersive training in oil&gas industries
43	Wurzel Medien - Medienwerkstatt und Traumfabrik fürs Marketing
44	WIN Verlag - Perfekt informiert mit dem Virtual Reality Magazin
46	Mitglieder des VDC Fellbach
53	Wir in den Medien
54	Das Team

Christoph Palm

Oberbürgermeister,
Vorstandsvorsitzender des Virtual Dimension
Centers Fellbach



Positive Entwicklung in schwierigem Umfeld: Das VDC Fellbach ist bislang gut durch die Untiefen der Wirtschafts- und Finanzkrise gekommen und kann für die beiden zurückliegenden Jahre eine erfreuliche Bilanz aufweisen. Die Mitgliederzahl ist weiter angestiegen, die Aktivitäten konnten nochmals verstärkt werden. Personelle Veränderungen wurden weitgehend reibungslos bewältigt, sie boten auch Gelegenheit, die Strukturen innerhalb des VDC zu überprüfen und im Ergebnis die Effizienz zu steigern.

Es hat sich ausgezahlt, dass wir am VDC in den vergangenen Jahren konsequent darauf gesetzt haben, Mitarbeiter-unabhängiges Gemeinschaftswissen zu erarbeiten – Wissen, das so nur in einem Netzwerk erarbeitet werden kann, Wissen, das dann von allen Mitgliedern im Netzwerk gemeinsam genutzt werden kann. Dies gilt nicht nur für das sog. „intellektuelle Kapital“. Auch fachbezogenen Informationen werden im

Verband erarbeitet und dokumentiert und so dem gesamten Netzwerk zur Verfügung gestellt. Dies war auch 2011 einer der Pfeiler für die stabile Entwicklung des VDC und für seine positive Leistungsbilanz.

Diese Einschätzung wird von unabhängiger Seite bestätigt. Im Dezember 2010 wurde das VDC Fellbach als einer der Gewinner im Regionalen Clusterwettbewerb Baden-Württemberg ausgezeichnet. Hervorgehoben wurde von der Jury insbesondere die Strategie zur thematischen Weiterentwicklung. Nach 2006 und 2009 hat sich das VDC 2011 erneut einem Benchmarking-Prozess durch die Initiative Kompetenznetze Deutschland unterzogen, der dieses Mal unter der Flagge der European Cluster Excellence Initiative (ECEI) lief. Das Ergebnis war wieder sehr erfreulich für das VDC. Es zählte zu den zwei besten aus elf getesteten Initiativen in Baden-Württemberg. Im Punkt Strategiefindung erhielt das VDC dabei gute Noten, anderen Netzwerken wurden dabei Mängel bescheinigt. Das Ergebnis des Regionalen Clusterwettbewerbs fand damit eine Bestätigung.

Das gute Ergebnis ist kein Zufall: So wurden in der Vergangenheit am VDC Fellbach auch gute Benchmarking-Ergebnisse immer zum Anlass für weitere Optimierungen genommen. Als mitgliedergetragene Initiative muss sich das VDC ohnehin immer den Anforderungen seiner Mitglieder stellen. Das VDC tut dies konsequent. Dies ist einer der Faktoren für seine nachhaltige Entwicklung, die sich auch positiv auf die Entwicklung des Wirtschaftsstandorts Fellbach und der Region insgesamt auswirkt.

Ich wünsche allen Mitgliedern, Assoziierten und Partnern des VDC eine erfolgreiche Fortsetzung der Kooperation im VDC-Netzwerk.

Vorwort des Geschäftsführers Dr. Christoph Runde



Dr. Christoph Runde

Geschäftsführer des Virtuals Dimension Centers
Fellbach

Das Jahr 2011 war für das VDC ein gutes Jahr. Wir konnten wieder neue Mitglieder in unserem Netzwerk begrüßen, die uns in den Themen Computer Aided Engineering, Computer Generated Imagery oder Prozessberatung unterstützen. Letzterer Punkt ist insbesondere relevant vor dem Hintergrund des Umstands, dass der Einsatz von VR im wirtschaftlichen Umfeld natürlich ein Prozessthema ist: die erfolgreiche organisatorische Verankerung der Verwendung von VR-Technologien entscheidet über Erfolg oder Misserfolg. Diese Erkenntnis hat sich weitgehend durchgesetzt, die konkrete Ausgestaltung einzelner Aktivitätsfelder wie Aufbau-, Ablauforganisation oder Humanressourcen im Rahmen eines sauberen Projektmanagements ist das wichtige Arbeitsfeld der Berater. Gleichzeitig mit neuen Mitgliedern haben wir weitere Organisationen mit uns assoziiert, meist Verbände und Netzwerke, um unsere Reichweite zu vergrößern. Im übertragenen Sinne ist damit die Anzahl der von uns erreichbaren interessanten Personen gemeint, im wörtlichen Sinne ermöglichen es uns die Verbindungen nach Turin, Laval und Göteborg tatsächlich einen größeren räumlichen Kreis anzusprechen. Die Angebote zur grenzüberschreitenden Kooperation beschränken sich dabei nicht auf die VDC-Geschäftsstelle, sondern stehen allen unseren Mitgliedern offen.

In der Öffentlichkeitsarbeit haben wir die Whitepapers als neues Instrument aufgegriffen. Sie sollen jeweils einzelne Themen überblicksartig erläutern. Gedacht sind diese als Einstiegslektüre und Orientierungshilfe. VDC-Mitglieder sind bei Interesse herzlich eingeladen, sich an der Erstellung dieser Whitepapers zu beteiligen und damit Fachthemen zu besetzen.

Technisch interessant war 2011 natürlich der weitere Siegeszug der Low-Cost-Tracker wie Microsoft's Kinect oder die Nintendo wii. Die Economies of Scale sorgen hier in Form der Spiele-Eingaben schon heute für sagenhaft niedrige Preise, der Wettbewerb der Konsolenhersteller wünschenswerterweise künftig für



mehr Präzision und Freiheitsgrade. Dass der Bedarf besteht, zeigen die unmittelbar nach Produkteinführung verfügbaren Hacks der Low-Cost-Tracker. Ein andere technische Entwicklung, die 2011 ihre Geschichte fortschrieb, waren die Laserprojektoren. Der hohe Wirkungsgrad verursacht wenig Abwärme, Miniaturisierung („Pico-Projektoren“) ist möglich, die Lebensdauer ist riesig. Die ersten LED-Datenbeamer mit 1000 ANSI-Lumen und 30.000h Lebensdauer sind bereits auf dem Markt .

Die Zukunft bleibt spannend - bleiben Sie dran mit uns!



Geschäftsfelder

„Mehrwert durch Netzwerk“ ist die Basis unseres Leistungsangebots. Mit jahrelanger Erfahrung und Fachkompetenz im Bereich Virtual Engineering bieten wir unseren Mitgliedern, Partnern sowie kleinen- und mittelständischen Unternehmen ein breites Leistungsspektrum. Aktuelles Know-How und Bekanntheit am Markt sind heutzutage die relevanten Erfolgsfaktoren für Unternehmen. Daher haben wir unsere Leistungen genau auf diese Bereiche zugeschnitten und unterstützen Sie somit beim nachhaltigen Unternehmenserfolg.



Informationsbeschaffung

Ständige Neuerungen und Entwicklungen machen das Themenfeld „Virtual Engineering“ sehr dynamisch. Wir behalten für das VDC-Netzwerk den Überblick und liefern relevante Informationen zu Trends, Entwicklungen und Innovationen aus Wissenschaft und Wirtschaft.



Kontaktvermittlung

Fachleute oder Kooperationspartner zu finden ist oftmals eine große Herausforderung. Mit unseren zahlreichen Kontakten aus Wirtschaft und Wissenschaft können wir schnell und zuverlässig passende Lieferanten, Projekt- oder Ansprechpartner für die Bedürfnisse unserer Mitglieder und Partner finden.



Marketing

Die Bekanntheit sowohl von dem Bereich Virtual Engineering als auch von Unternehmen ist ein wichtiger Erfolgsfaktor am Markt. Für unsere Partner und Mitglieder bieten wir aktive Kommunikationsunterstützung über unsere Webseite sowie Pressearbeit zu gemeinsamen Projekten und Veranstaltungen.



Technologietransfer

Die Nutzung moderner Virtual Engineering Technologien stellt Unternehmen oftmals vor Anfangsschwierigkeiten. Mit unserer Fachkompetenz unterstützen wir kleine und mittelständische Unternehmen bei der Planung und Implementierung von 3D Simulations- und Visualisierungslösungen, beispielsweise mit dem eigens entwickelten 3D-FitnessCheck.



Einwerbung von Fördermitteln

Im Rahmen der Wirtschaftsförderung beraten wir nicht nur Unternehmen sondern initiieren für unsere Mitglieder auch EU- und Bundesprojekte im Bereich Virtual Engineering. Dabei unterstützen wir die Mitglieder von der Antragstellung bis zum Management der Projekte und der damit verbundenen Fördermittel.

Informationsbeschaffung

Ingenieurwissen vergrößert und ändert sich kontinuierlich. Vor allem im Bereich Virtual Engineering gibt es ständig neue Technologien, Methoden und Trends. Wir behalten in diesem dynamischen Markt für unsere Mitglieder und Partner den Überblick. Dabei sorgen wir stets für aktuelle und präzise Informationen sowie Einschätzungen zu Trends auf dem Gebiet der Simulations- und Visualisierungstechnologien.



Besonders in einem dynamischen und modernen Technologieumfeld wie Virtual Engineering ist es schwer, verlässliche und relevante Informationen zu finden. Wir sammeln daher Marktstudien, Positionspapiere, Analysen sowie aktuelle Informationen zu relevanten Technologien und Veranstaltungen, ordnen sie ein und fassen diese zusammen. Dieses geordnete Fachwissen können unsere Mitglieder dann jederzeit über unsere Wissensdatenbank abrufen. Ausgewählte Informationen werden auch in unserem VDC- Newsletter veröffentlicht.

Als Plattform für einen reibungslosen Informationsaustausch zwischen den einzelnen Akteuren des Netzwerks bieten wir mit unserer Webseite ein Web-Portal mit News zum dynamischen Markt des Virtual Engineerings. Außerdem bilden unsere Veranstaltungen den informellen Teil unserer Plattform. Des Weiteren bieten wir verschiedene Aus- und Weiterbildungen von Mitarbeitern im Bereich Virtual Engineering sowie verschiedene Seminare, Workshops oder Kongresse an.

Kontaktvermittlung

Die Suche nach Projektpartnern, Dienstleistern oder Fachleuten ist oftmals aufwändig und zeitraubend. Wir helfen unseren Mitgliedern und Partnern dabei die richtigen Ansprechpartner für ihre Ansprüche und Projekte zu finden. Auch hierbei gilt das Motto: „Mehrwert durch Netzwerk“.



Im Vordergrund steht bei uns der direkte und persönliche Kontakt zu unseren Netzwerkpartnern. Wir nehmen uns gerne die Zeit, im persönlichen Gespräch gemeinsam die richtigen Ansprechpartner zu finden und stellen Kontakte innerhalb und außerhalb des Netzwerkes her.

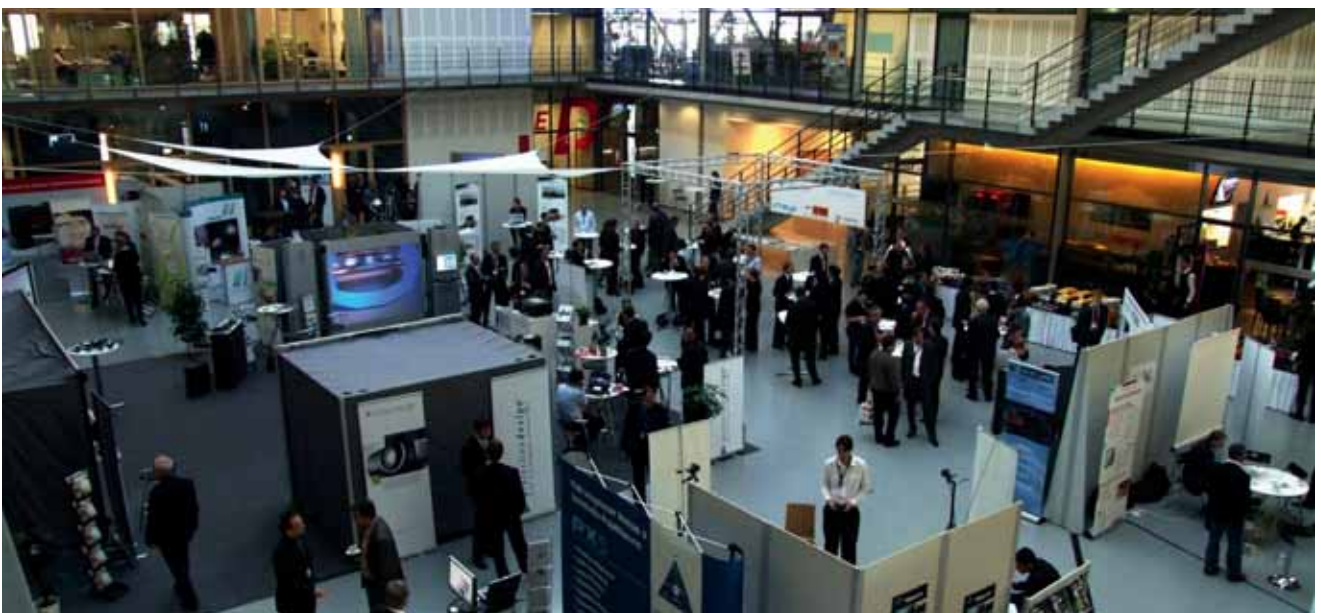
Neben der persönlichen Kontaktvermittlung sind in unserer Produkt- und Projektdatenbank zahlreiche Lösungen und Lieferanten zu verschiedensten Hard- und Softwaresystemen geführt. In unserem Kompetenzkubus findet man entlang der drei Achsen Zielbranche, Technologie und Leistungsangebot den Kontakt zu zahlreichen Spezialisten, Anwendern

und Forschern im Bereich des Virtual Engineering. So erhalten Sie schnell und effizient Ansprechpartner für Ihre Ansprüche, Projekte oder Fragen. Hinzu kommen zahlreiche Fachveranstaltungen, Facharbeitsgruppen oder auch unser VDC- Stammtisch als ständige Möglichkeit mit Fachleuten in Kontakt zu treten.

Gerne vermitteln wir Ihnen auch Kontakte ins Ausland, beispielsweise nach Frankreich, Brasilien oder Schweden. Außerdem unterstützen wir mit unserer Jobbörse für Studenten, Absolventen und Fachleute die Rekrutierungsarbeit der Mitglieder.

Marketing

Bekanntheit am Markt ist ein zentraler Erfolgsfaktor für Unternehmen. Als anerkanntes Kompetenzzentrum im Bereich Virtual Reality und Virtual Engineering ergänzen wir mit zielgruppenspezifischem Marketing die Kommunikationsarbeit von Unternehmen. Dabei stehen die Steigerung der Bekanntheit und die positive Imagebildung des Themenfeldes Virtual Engineering sowie die unserer Mitglieder und Partner im Mittelpunkt.



Der Bereich Virtual Engineering ist eine entscheidende Zukunftstechnologie für den Industriestandort Deutschland. Diese Tatsache auch bei relevanten Entscheidern und in der Politik bekannt zu machen ist Teil unserer Mission. Über unterschiedliche Kanäle betreiben wir Technologiemarketing und machen das Thema Virtual Engineering bekannter und attraktiv. Informationsveranstaltungen, Newsletter oder Pressemitteilungen sind nur eine kleine Auswahl der Möglichkeiten die wir regelmäßig zur Veröffentlichung von Projektergebnissen nutzen. Vor allem bei EU- oder Bundesprojekten gehört das Veröffentlichen von Ergebnissen zu einer wesentlichen Aufgabe, bei der wir unsere Mitglieder aktiv unterstützen. Neben klassischen Internetkanälen nutzen wir auch Social Media wie beispielsweise Facebook und Xing.

Die Kommunikation von Innovationen, neuen Produkten oder Dienstleistungen sowie Entwicklungen ist für Unternehmen sehr wichtig. Aus diesem Grund ist die Kommunikation nach außen unerlässlich. Unsere Mitglieder haben daher die Möglichkeit ihre Neuigkeiten auf unserer Webseite zu veröffentlichen. Außerdem können Partner und Mitglieder Veranstaltungen wie Workshops, Seminare oder Kongresse im Veranstaltungskalender unserer Webseite veröffentlichen. Diese Informationen werden auch an interessierte Abonnenten des monatlichen VDC-Newsletters versendet. Zu den Abonnenten gehören vor allem Entscheider und Fachleute aus dem Bereich Virtual-Engineering.

Wir arbeiten außerdem in zahlreichen Gremien sowie Facharbeitskreisen mit und bringen die Belange unserer Mitglieder dort ein.

Technologietransfer

Visualisierung und Simulation sind heutzutage aus kaum einem Unternehmensbereich wegzudenken. Allerdings stehen vor allem kleine und mittelständische Unternehmen bei der Implementierung und Nutzung neuer Virtual-Engineering-Technologien vor einer Herausforderung. Dabei helfen wir mit unserer Fachkompetenz und betreiben technische Wirtschaftsförderung.



Vom 3D-FitnessCheck bis zur Erstberatung im Virtual-Engineering-Bereich unterstützen wir kleine und mittelständische Unternehmen bei der Nutzung und Implementierung moderner Visualisierungs- und Simulationsverfahren. Durch unsere jahrelange Erfahrung mit der Technologie sowie unserem Team aus Fachleuten werden Probleme schnell erkannt und ausgeräumt. Mit dem 3D-FitnessCheck können kleine und mittelständische Unternehmen kostenlos eine Bedarfs- und Potenzialanalyse über einen Onlinefragebogen erstellen. Mit der anschließenden Auswertung erhalten die Anwender einen individuellen Report über Stärken, Potenziale und die Grenzen der Anwendung von 3D-CAD und Virtual Reality Systemen in ihrem Unternehmen. Auch für fachspezifische Beratungen zu den Themen „Einsatz

von 3D-CAD“, „Simulationsmethoden“ und „Virtueller Realität“ stehen wir zur Verfügung.

Des Weiteren können kleine und mittlere Unternehmen an unseren Fach-Workshops teilnehmen und dadurch einen Zugang zu Virtual Engineering erlangen. Wir stellen unser mit modernster Technik ausgestattetes Demo-Center gerne zur Verfügung und bieten dadurch allen Unternehmen die Möglichkeit, Virtual Engineering aktiv zu nutzen.

In unserem Webportal und unserem monatlichen Newsletter mit ca. 4000 Empfängern werden aktuelle News aus der Szene veröffentlicht und bei Interesse gerne weiter erläutert.

Einwerbung von Fördermitteln

Virtual Engineering ist eine Schlüsseltechnologie der Produktentwicklung und Fertigungsplanung. Gleichwohl gibt es starken Bedarf zur weiteren Forschung und Entwicklung: neue Anwendungsgebiete, mathematische Grundlagen, Integrationserfordernisse und User Centered Design bedingen forschungsintensive Vorarbeiten. Hier unterstützen staatliche Institutionen mit Förderprogrammen: EU, Bund, Land und Region fördern Projekte mit strategischer Bedeutung für den jeweiligen Technologiestandort.



Für unsere Mitglieder und Partner unterstützen wir die Einwerbung und Verwaltung dieser Fördermittel. Damit helfen wir den Netzwerkpartnern, sich auf ihre wesentliche Entwicklungs- und Forschungsarbeit zu konzentrieren.

Wir beobachten permanent Ausschreibungsbörsen und informieren unsere Mitglieder zu Möglichkeiten der Förderung von Forschung, Produktentwicklung, Vernetzung, Personal und Veranstaltungen – initiativ, auf Anfrage und über unseren halbjährlichen Fördernewsletter. Die Antragsstellung unterstützen wir ganz operativ, beispielsweise durch Antragskoordination, inhaltliche Beiträge zum Antrag, Konsortialbildung sowie durch

das Führen des Dialogs mit Fördermittelgebern und Projektträgern. Während des Projekts können wir uns um das Projektmanagement kümmern, um die Abrechnung der Fördermittel, um die Verbreitung der Projektergebnisse (Transfer) und eine mögliche Projektnachfolge (Anschlussförderung). In vielen Fällen unterstützen wir auch Fördergeber, indem wir sie bezüglich zukünftiger Förderschwerpunkte beraten.

Von unseren jahrelangen Erfahrungen im Umgang mit Projekten profitiert auf diese Weise das ganze VDC-Netzwerk.

Partnerschaft

Mit dem neu aufgelegten, kostenfreien Partnerprogramm bieten wir eine attraktive Alternative zur Vollmitgliedschaft in unserem Netzwerk. Das Programm richtet sich an Anwenderunternehmen aus der Industrie und verschafft auch kleineren Unternehmen zahlreiche Vorteile. Im Partnerprogramm erhalten Unternehmen das relevante Wissen und die Unterstützung, welche sie für die Basisarbeit im Bereich Virtual Engineering brauchen. Partner und Mitglieder profitieren daher voneinander und von der Zugehörigkeit im Netzwerk. Partner im VDC-Netzwerk erhalten folgende Leistungen:



- Wir unterstützen Sie bei der Aus- und Weiterbildung.
- Wir helfen Ihnen, stets über das nötige Know-How im Bereich Virtual Engineering zu verfügen.
- Sie erhalten unseren regelmäßig erscheinenden Fördernewsletter mit interessanten Ausschreibungen.
- Wir berücksichtigen Sie bei der Konsortialbildung öffentlicher Ausschreibungen.
- Wir kommunizieren Ihre Veranstaltungen sowie Ihre Neuigkeiten.
- Wir stellen Ihr Unternehmen in Werbeunterlagen, auf unserer Internetseite und auf Veranstaltungen vor.
- Sie können an unseren Arbeitsgruppen teilnehmen.
- Der Austausch mit anderen Netzwerkpartnern wird Ihnen durch regelmäßig stattfindende Stammtische ermöglicht.

Mitgliedschaft

Als Mitglied profitieren Sie von unserem kompletten Leistungsangebot. Sie bekommen unsere volle Unterstützung und ziehen Nutzen aus Kontakten zu anderen Mitgliedern und Partnern. Die Vorteile einer Mitgliedschaft gehen über die Basisunterstützung hinaus. Zu den Vorteilen gehören unter anderem umfangreiches Know-how aus unserer exklusiven VDC-Wissensdatenbank. Schon über sechzig Unternehmen und Forschungseinrichtungen haben sich für eine Mitgliedschaft in unserem Netzwerk entschieden.



- Als Mitglied erhalten Sie Mitspracherecht im Verein, können bei Mitgliederversammlungen Wünsche, Kritik und Vorschläge äußern und werden bei wichtigen, das Netzwerk betreffenden Entscheidungen eingeschlossen.
- Sie erhalten Zugang zu unserem Intranet und unserer Wissensdatenbank. Dort können Sie auf Studien, Analysen und Kalender zugreifen und aktuelle Informationen zum Methodologie- und Technologiebereich finden.
- Wir senden Ihnen den sorgfältig auf die Interessen unserer Mitglieder zugeschnittenen Fördernewsletter mit für Sie interessanten Ausschreibungen zu. Die Antragstellung und das Projektmanagement der für Sie nutzenbringenden Projekte übernimmt unser Team.
- Lassen Sie sich von uns bei der Fachkräfterekrutierung und bei der Aus- und Weiterbildung unterstützen.
- Gerne stellen wir Ihnen unsere modernen, vollausgestatteten Räumlichkeiten und unser Demozentrum zu vergünstigten Konditionen zur Verfügung, welche Sie zur Durchführung von Meetings und jeder Art von Veranstaltung jederzeit nutzen können.
- Wir organisieren auf Anfrage gerne Ihre Veranstaltungen.
- Wir vermitteln Ihnen bedarfsgerechte Kontakte.
- Wir kommunizieren Ihr Leistungsangebot, Ihre Veranstaltungen und Ihre Neuigkeiten und stellen Ihr Unternehmen in Werbeunterlagen, auf unserer Internetseite und auf von uns besuchten und durchgeführten Veranstaltungen vor.
- Der Austausch mit anderen Netzwerkpartnern wird Ihnen durch regelmäßig stattfindende Stammtische ermöglicht.

Veranstaltungen & Workshops des VDC

Unser Veranstaltungsteam organisiert jedes Jahr zahlreiche Veranstaltungen und ist als Besucher und Aussteller auf ausgewählten Events, Messen und Kongressen vertreten. Dort präsentieren wir das VDC-Netzwerk mit seinen Mitgliedern. Viele Veranstaltungen oder Workshops initiieren wir selbst und informieren Mitglieder und Unternehmen über aktuelle Entwicklungen sowie Trends im Bereich Virtual Engineering.



Durch die von uns durchgeführten Veranstaltungen haben unsere Netzwerkpartner die Möglichkeit, ihr Unternehmen und ihre Schwerpunkte zu präsentieren und Kontakte mit anderen Netzwerkpartnern zu knüpfen. Es ist ausdrücklich gewünscht, dass unsere Mitglieder Veranstaltungen mitgestalten.

In den VDC-Technologie- und Industrieworkshops referieren Experten aus Wirtschaft und Wissenschaft zu branchenrelevanten Themen. Wir legen Wert auf eine offene Atmosphäre, in welcher der direkte Austausch zwischen den Teilnehmern und Referenten gewährleistet wird. Unsere Workshops richten sich häufig an kleine und mittlere Unternehmen und sind nicht zuletzt aus diesem Grund kostenfrei. Im Jahr 2011 wurden beispielsweise Workshops

zu den Themen „VR in der Verpackungstechnik“, „VR in der Luftfahrt“, „Virtual Humans“ und „Arbeitsschutz im Mittelstand“ durchgeführt.

Ein weiterer Teil des Veranstaltungsmanagements bildet die Reihe „Dialogveranstaltung“ in Zusammenarbeit mit anderen Kompetenznetzwerken. Sie versteht sich als Kommunikations- und Kontaktplattform für ingenieur- und technologiegetriebene mittelständische Unternehmen aus der Region. Engineering-Themen werden praxisnah aufgegriffen, diskutiert und vermittelt. Sie dienen dem Erfahrungs- und Informationsaustausch und bieten Möglichkeiten, neue und interessante Kontakte zu knüpfen.

Fachkongress „Design Prozess“

Design als strategisches Element ist und bleibt ein entscheidendes Kriterium für den Markterfolg industrieller Güter. Die Integration von Design in bedeutende Entwicklungsprozesse zahlt sich aus, wesentliche Wettbewerbsvorteile gegenüber Mitbewerbern national wie auch international sind nachweisbar und mittels eines durchdachten Designs schaffen Unternehmen die Abgrenzung zum Wettbewerb.



Bereits zum sechsten Mal fand 2011 der „Fachkongress Design Prozess“ als Wegweiser und Plattform für Geschäftsführer, Technische Leiter, Designer und interessierte Innovatoren in der Designregion Stuttgart und darüber hinaus statt. Gemeinsam mit dem Kompetenznetzwerk Mechatronik BW, dem Geschäftsbereich Kreativwirtschaft der Wirtschaftsförderung Region Stuttgart und dem Packaging Excellence Center Waiblingen konnten wir auch im Jahr 2011 namhafte Referenten gewinnen, die mit praxisnahen und interessanten Vorträgen überzeugten: Uwe Rothenburg aus dem Geschäftsfeld Virtuelle Produktsicherung beim Fraunhofer IPK startete mit einem Vortrag über Immersive Modellertechniken „Tangible Interfaces für die Virtuelle Produktentstehung“. Der Diplom-Designer Jürgen Schmid von DesignTech zeigte in seinem anschließenden Vortrag auf, wie man durch das einzig richtige Design mehr Erfolg erzielen kann. „Interact – Interface – Communicate“ war Thema von Gunter Ott, dem Director Design Management bei der Siemens AG. Mit einem Praxisbeispiel der MAN TRUCK & BUS AG beendete Stephan Schönherr, Senior Manager Design, den Fachkongress Design Prozess. Titel seines abschließenden Vortrags war „Designorientierte Omnibusse – Zweimarkenstrategie im Design der MAN Truck & Bus AG für die Marken MAN und NEOPLAN“.

Die Veranstaltung wurde in diesem Jahr unterstützt vom EU-geförderten Projekt „POOLING4CLUSTERS“ Interreg IVC. Das Projekt verfolgt das Ziel, die Innovationsfähigkeit kleiner und mittlerer Unternehmen in den sieben beteiligten Partnerregionen zu verbessern, indem die Unterstützungsleistung für Cluster effizienter gestaltet wird.

Der Fachkongress „Design Prozess“ erfreute sich auch in diesem Jahr wieder einer Vielzahl von Teilnehmern und wird im Jahr 2012 seine Fortsetzung finden.

Virtual Efficiency Congress

Der Virtual Efficiency Congress (VEC) als jährlich wiederkehrende Fachveranstaltung zum Thema Virtual Reality (VR) trägt dazu bei, das Thema voranzutreiben und nationale wie auch internationale Kompetenzen zu bündeln. Als größter deutscher Fachkongress zum Thema VR dient der VEC als Anlaufstelle zum Erfahrungsaustausch und als Plattform für Innovationen und zukunftsorientiertes Denken im Bereich VR.

In 16 Vorträgen und einer Ausstellung mit 12 Fachfirmen rund um das Thema Virtual Reality präsentierte der diesjährige VEC am 29. und 30. September in der Schwabenlandhalle Fellbach die Einsatzbereiche von 3D-Technologien für mittelständische Unternehmen in den Bereichen Prozesse und Management, Engineering sowie Kommunikation und Marketing.

Während sich in der Ausstellung das Publikum von neuen Technologien wie Eingabegeräten oder Projektionstechniken überzeugen konnte, erklärten führende Experten aus Wirtschaft und Wissenschaft in ihren Vorträgen die Einsatzbereiche von 3D-Visualisierungs- und Simulationstechnologien in der Praxis. So lassen sich beispielsweise die in Betrieben meist ohnehin vorhandene CAD-Konstruktionsdaten von Profis unkompliziert aufarbeiten und als Marketingmaterial für Busse, Lkws aber oder auch Mode nutzen. Solche Visualisierung von Produkten hilft vor allem den Kunden, sich zu entscheiden. Dies wurde unter anderem in den Vorträgen der VDC-Mitglieder Animation Media, Kerler Kommunikation, Lumo Graphics und Wurzel Medien deutlich.

Besonders in Zeiten vielfältiger Produkte und individuell orientierter Kunden ist die Vorab-Visualisierung eines Produkts sehr wichtig. Mark Herling, Geschäftsführer von Lumo Graphics, verdeutlichte dies am Beispiel der Gestaltung des Innenraums von Daimler Bussen. Neben Marketingbeispielen waren auch Themen wie Wirtschaftlichkeitsbewertung von Virtual Reality und 3D-Simulation im Ausbildungsbereich Bestandteil der verschiedenen Vorträge.

Nach dem zweitägigen Kongress zeigte sich unser Geschäftsführer Dr. Christoph Runde zufrieden. „In diesem Jahr hatten wir rund 120 Teilnehmer aus allen Anwenderbereichen. Wir entwickeln den Kongress seit drei Jahren stetig weiter und setzen immer wieder neue Akzente.“



A green-tinted graphic of a tunnel with perspective lines converging towards a bright light at the end, creating a sense of depth and forward motion.

Kompetenz

Projekt IMOSHION

Seit März 2011 arbeiten wir zusammen mit fünf weiteren Verbänden, 2 kleinen und mittleren Unternehmen und fünf Forschungspartnern am 2,76 Millionen schweren EU Projekt IMOSHION (IMproving Occupational Safety & Health in European SMEs with help of simulatION and Virtual Reality). IMOSHION hat das Ziel, die Sicherheit und den Gesundheitsschutz am Arbeitsplatz durch den Einsatz moderner Technologien in Unternehmen zu fördern.



Das Projekt IMOSHION beschäftigt sich damit, die Produktivität von kleinen und mittelständischen Unternehmen (KMU) durch eine bessere Integration von Sicherheit und Gesundheitsschutz am Arbeitsplatz zu steigern. Die fünf Forschungspartner, unter denen sich auch die Universität Stuttgart und das Fraunhofer Institut für Arbeitswissenschaft und -organisation (IAO) befinden, werden hierzu ein sogenanntes OSH-Toolset (Occupational Safety and Health; also Arbeitssicherheit) zusammenstellen. Das zu entwickelnde Toolset wird ein Wissens- und Lernmanagementsystem sowie eine Arbeitsplatz-Simulation, eine immersive Trainingsanwendung und ein Planungsinstrument zur Prävention im Arbeitsschutz enthalten.

Das Projekt wurde im Jahr 2009 von uns initiiert. Hauptsächlich übernehmen wir die Anforderungsaufnahme, die Verbreitung der Projektergebnisse sowie die Anpassung des Tools. Somit leisten wir einen wesentlichen Beitrag zum Technologietransfer. Dabei werden vor allem die Anforderungen von einer möglichst großen Anzahl von kleinen und mittelständischen Unternehmen berücksichtigt, die von dem IMOSHION-Toolset profitieren sollen.

Das Projekt wird im Rahmen des Förderprogramms FP 7 Capacities, Research for the benefit of SMEs, mit 1,95 Millionen Euro von der EU gefördert. Die Projektdauer ist auf 3 Jahre festgelegt.

Projekt InfoPro

Die Verarbeitung vielfältigster Informationen ist die Grundlage für die tägliche Arbeit von Innovationsnetzwerken. Sie stellt dabei sicher, dass ihre Mitglieder und Partner sowie weitere Interessierte immer auf dem Laufenden bleiben, beispielsweise zu neuen Technologien, Produkten oder Anwendungen. Um diese Informationsverarbeitung zu optimieren und Unternehmen im Netzwerk davon profitieren zu lassen, haben wir im April 2011 das Projekt InfoPro initiiert.



INFO
PRO

InfoPro steht für „Open Information Processing within Innovation Networks“. An der internationalen Kick-off-Veranstaltung im Mai nahmen Projektpartner aus Polen, Ungarn und den Niederlanden teil.

Das Projekt wird aus Geldern des Europäischen Fonds für Regionalentwicklung unterstützt und hat den Austausch praxisbezogener Erfahrungen und Erfolgsmodelle zwischen den beteiligten Partnerregionen zum Ziel. Auf dieser Basis werden neue Ansätze der Informationsverarbeitung in Netzwerken entwickelt. „Open-Innovation“ – die Öffnung des Innovationsprozesses von Netzwerken und die damit einhergehende aktive strategische Nutzung der Außenwelt zur Vergrößerung des Innovationspotenzials – spielt hier die zentrale Rolle.

Das Projekt verfolgt sehr praktische Ansätze: Wie gelangt man an relevante Informationen und kann sichergehen, dass nichts übersehen wurde? Wie können Informationen gespeichert und dokumentiert werden? Des Weiteren geht es darum, den richtigen Personen, zum richtigen Zeitpunkt, die richtigen Informationen zur Verfügung stellen zu können.

Die Ergebnisse von InfoPro werden in Seminaren, die in jeder der vier Partnerregion stattfinden, weiter verbreitet. Das Kick-off- Meeting bei uns in Fellbach markierte somit nur den Start von weiteren Treffen in ganz Europa.

Als Initiator und Koordinator des Projekts sind wir überzeugt, dass wir mit unserer Arbeit innerhalb von InfoPro Innovationen in Europa wie auch regional unterstützen und den Wissensaustausch fördern.

Projekt OpiNet

OpiNet steht für „OPen Innovation NETworking Platform for SME“ und hat das Ziel, ein Netzwerk aufzubauen, welches als „Open-Innovation“ Kontaktstelle dient und dadurch KMUs bei der Umsetzung von Innovationsstrategien unterstützt und ihnen diese erleichtert. Wir sind dabei einer von drei Projektpartnern und dienen hauptsächlich als Koordinator der spezifischen Komponente und der Kommunikation und Verbreitung der Ergebnisse.



Unter „Open Innovation“ versteht man die Öffnung des Innovationsprozesses von Unternehmen und damit die aktive strategische Nutzung der Außenwelt zur Vergrößerung des eigenen Innovationspotentials. Während eine Reihe von großen Technologieunternehmen „Open Innovation“ bereits nutzt, sind Innovationen für KMUs mit einer Reihe von aufwendigen Schritten verbunden und benötigen schwer verständliche und kaum in die Praxis umsetzbare Managementkonzepte.

Mit zwei weiteren Partnern aus Ungarn und Spanien setzen wir bei dieser Problematik an und unterstützen KMUs bei deren Innovationsprozessen. Das Projekt wird dazu beitragen, KMUs vor den Stolpersteinen des Innovationsprozesses zu bewahren.

Dies erfolgt durch die drei folgenden Instrumente: Durch eine Reihe positiver Beispiele, die aufzeigen, wie Open Innovation sich optimal in das Geschäft integrieren lassen, durch die Hilfestellung bei der Sicherstellung der Rechte an den Innovationen und anhand einer Informationsbroschüre, die kleinen und mittleren Unternehmen in verständlicher Sprache den Nutzen von „Open Innovation“ erläutert.

Außerdem wird ein Kommunikationsplan darüber erstellt, wie die oben erläuterten Informationen verbreitet werden. Die Ergebnisse werden nicht nur in den drei Regionen verbreitet, sondern der gesamten Europäischen Union zur Verfügung gestellt.

Weitere Projektbeteiligungen

EU - Projekte



Das Projekt ACCESS (ACcelerating regional competitivESS and sector-based excellence through innovation management tools and techniques) hat zum Ziel, Dienstleistungen im Bereich Innovationsmanagement und Technologietransfer zu verbessern. Dies geschieht durch den Austausch von Erfolgsrezepten und der Entwicklung einer gemeinsamen, transnationalen Strategie in diesem Bereich.



CEBBIS (Central Europe Branch Based Innovation Support) soll vor allem kleine und mittlere Unternehmen beim Technologietransfer unterstützen und zielt darauf ab, branchenbasierte Werkzeuge, Methoden und Verfahren bereitzustellen. Um die internationale Wettbewerbsfähigkeit der Unternehmen zu steigern, bietet das Projekt industriespezifische Innovationsunterstützung.

Nationale Projekte



Ziel des Projekts ViProF (Projekt zur durchgängigen Virtualisierung der Entwicklung und Produktion von Fahrzeugen) ist die Verknüpfung von Produktentwicklung und Fertigungstechnik zu einer durchgängigen, digitalisierten und kooperativen Entwicklungs- und Produktionsplanung. Die erforderlichen CAE- Systeme sollen übergreifend integriert werden und eine fertigungsgerechte Konstruktion von Bauteilen ermöglichen.



AutoBauLog (Autonome Steuerung in der Baustellenlogistik) überträgt geeignete Konzepte der Digitalen Fabrik in die Baustellenlogistik. Der Lösungsansatz basiert auf drei Innovationen: (1) Ausstattung von Baumaschinen mit softwarebasierter Intelligenz und Sensorik, (2) Befähigung von Baumaschinen zur Kooperation und damit Möglichkeit zur Formation von Maschinenteams und (3) Zusammenführung von maschinenbasierten Bauprozessen in einen Virtual-Reality-basierten Leitstand.



Kernelement des vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie geförderten Projekts SimKMU (Web-basierte Simulationslösungen für kleine und mittlere Unternehmen) ist die Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit kleiner und mittlerer Unternehmen durch die Bereitstellung neuer, internetbasierter Simulationsbausteine für unterschiedliche Anwendungen und Geschäftsmodelle.

Regionale Projekte



Der Verein Manufacture-BW (the future of manufacturing) hat den Auftrag zum Aufbau eines landesweiten Netzwerks der Produktionstechnik erhalten. Das VDC als Gründungsmitglied von Manufacture-BW nimmt sich des Aufbaus eines Subnetzwerks „Digitale Produktion“ an, welches Anwender, Forscher und Entwickler von IT-Engineeringwerkzeugen vernetzen wird.



Neue Technologien gewinnen für unsere Wirtschaft und Gesellschaft eine immer größere Bedeutung. Andererseits sind Zusammenhänge im Bereich Naturwissenschaften für junge Menschen schwer nachzuvollziehen, da sie nicht ohne weiteres sichtbar oder fassbar sind. Mit einer spannenden Inszenierung; mit „VR im Klassenzimmer“ wird Interesse und Neugier bei den Jugendlichen geweckt.

Gremienarbeit

Gremien nehmen immer stärker Entscheidungs-, Informations-, Beratungs- oder Ausführungsaufgaben wahr.

Deswegen arbeiten wir in zahlreichen regionalen, nationalen, internationalen und supranationalen Gremien sowie Facharbeitskreisen mit. Die dort gewonnenen Informationen und Erkenntnisse geben wir anschließend direkt an unsere Mitglieder weiter und bringen Belange unserer Mitglieder ein.

Regionale Gremien

Aed:	Aed ist eine von Stuttgarter Architekten, Ingenieuren und Designern gegründete Initiative, deren Ziel es ist, die große Gestaltungskompetenz in der Region Stuttgart zu fördern.
AFBW:	AFBW ist die Allianz Faserbasierte Werkstoffe Baden-Württemberg. Sie unterstützt den Dialog und Wissenstransfer im Thema.
bwcon:	Initiative zur Förderung des Hightech-Standortes Baden-Württemberg mit den Arbeitsbereichen Kreativwirtschaft, Health Care, Informations- und Kommunikationstechnologie sowie Connecting Technologies.
Cluster Dialog:	Die Unterstützung zukunftsfähiger Clusterbildungen ist eine Herausforderung der landesweiten Innovations- und Technologiepolitik des Finanz- und Wirtschaftsministeriums Baden-Württemberg.
Cluster Visual Computing BW:	Der Cluster Visual Computing BW kümmert sich um die Vernetzung von Akteuren der Computergraphik in Baden- Württemberg.
Eisele Stiftung:	Die Dr. Karl Eisele und Elisabeth Eisele Stiftung fördert Projekte der Völkerverständigung, Wissenschaft und Ausbildung.
FAN:	FAN ist ein Netzwerk der Luft- und Raumfahrtindustrie in der Europäischen Metropolregion Stuttgart und vereint die wichtigsten regionalen Akteure aus Wirtschaft, Wissenschaft und Politik.
Ideenzirkel:	Der Ideenzirkel ist ein informelles Netzwerk für innovative Produktionsunternehmen in der Region für neue Ideen und Kontakte zu Partnern.
IHK:	Die Industrie- und Handelskammer Region Stuttgart, Bezirkskammer Rems-Murr, unterstützt den Technologietransfer des VDCs in die Industrie.
Industrievereinigung Fellbach:	Die Industrievereinigung Fellbach widmet sich der Kontaktpflege unter den Industriebetrieben, dem Erfahrungsaustausch, der Weiterbildung der Geschäftsleitungen, Besichtigungen und gegenseitiger Kontakte mit der Industrie, der Stadt und der Region.
Jugendtechnikschule Fellbach:	Die Jugendtechnikschule Fellbach bietet einen außerschulischen, altersgerechten und motivierenden Zugang zu Technik und Naturwissenschaften.
Manufuture BW:	Manufuture BW e.V. ist eine Allianz aus Wirtschaft, Verwaltung, Forschung, Bildung, Kompetenzzentren zur Förderung der Produktionstechnik in Baden-Württemberg.
Mechatronik BW:	Das Kompetenznetzwerk Mechatronik BW bündelt Unternehmen und wissenschaftliche Einrichtungen, die sich dem Themengebiet Mechatronik widmen.
PEC:	Das Kompetenzzentrum Packaging Excellence Center PEC bündelt die in der Region Stuttgart vorhandene einzigartige Konzentration von Unternehmen der Verpackungs- und Automatisierungstechnik.
Photonics BW:	Photonics BW unterstützt innovationsfördernde Strukturen durch die Netzwerkbildung zwischen Forscher, Hersteller und Anwender im Bereich der Optischen Technologien.
SimTech:	SimTech ist ein wissenschaftlicher Exzellenzcluster im Gebiet der Simulationstechnik in Stuttgart.
UFOM:	Das Unternehmerforum Oberes Murratal UFOM ist ein Zusammenschluss von rund 40 aktiven Unternehmen im Oberen Murratal.
WRS:	Die Wirtschaftsförderung Region Stuttgart entwickelt und Strategien wie die Kompetenzzentreninitiative, um Zukunftsbranchen in der Region zu stärken.



Nationale Gremien

Berliner Kreis:	Der Berliner Kreis ist ein wissenschaftliches Forum für Produktentwicklung.
Gesellschaft für Informatik e.V.:	Die Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) ist die größte Vereinigung von Informatikern im deutschsprachigen Raum mit einer Fachgruppe VR & AR.
Hannover Messe/ Digital Factory:	Seit 2010 wird die Digital Factory durch den Themenschwerpunkt „Simulation und Visualisierung“ bereichert. Wir beteiligen uns an deren Konzeption.
INQA:	Wir unterstützen das Thema Digitale Fabrik in der Initiative für eine Neue Qualität in der Arbeit INQA.
Kompetenznetze Deutschland:	In der Initiative Kompetenznetze Deutschland bündelt das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie die besten Innovationsnetzwerke der Bundesrepublik. Wir sind seit 2006 dabei.
VDI-Kompetenz-Cluster	VDI-Kompetenz - Cluster ist ein Portal der Cluster und Netze in Deutschland.

Ausländische Gremien

Center of Visualization Göteborg:	Das Center of Visualization Göteborg ist das größte Netzwerk im Bereich Visualisierung und VR in Schweden.
Holo 3:	Die Virtual-Reality-Plattform Holo3 innerhalb des Clusters iconoval in Straßburg/Frankreich konzentriert sich auf VR-Technologien.
Laval Technopôle:	Das Technologiezentrum Laval Technopôle in Frankreich bündelt Unternehmen und Forschungseinrichtungen aus den Bereichen Multimedia und Visualisierung.
Mimos:	Das Movimento Italiano Modellazione e Simulazione (Mimos) ist ein italienisches Netzwerk für die Bereiche Modellierung, Simulation und Virtual Reality mit Sitz in Turin.
Smartsystem:	SmartSystem / La Fabrique du Futur in Frankreich beschleunigt Innovationsprozesse und richtet Innovationen gezielt auf Märkte aus.
Systematic:	Das französische „world-class“ Cluster Systematic bringt in der Region Paris 480 Schlüsselfunktionäre zusammen, die alle im Bereich Softwaresysteme tätig sind.
VRMMP:	Der Virtual Reality & Multimedia Park (VRMMP) ist ein italienisches Technologiezentrum und eine Initiative zur Wirtschaftsförderung für die Bereiche VR und Multimedia mit Sitz in Turin.

Supranationale Gremien

EU/Seventh Framework Programme:	Wir arbeiten in mehreren Projekten im siebten Forschungsrahmenprogramm und beraten die Kommission zu Ausschreibungsinhalten.
EuroVR:	Die European VR and AR Association ist eine non-profit Einrichtung, die Organisationen, Unternehmen, Forschungseinrichtungen, Akademiker und weitere Partner bündelt, um gemeinsam auf europäischer Ebene zu arbeiten.
Europa InterCluster:	Europa InterCluster ist eine europäische Plattform für die Kooperation zwischen Clusterinitiativen.
IMS:	Intelligent Manufacturing Systems IMS ist eine internationale, Industriegetriebene Initiative für Forschung und Entwicklung in der Produktionstechnik.
Living Labs:	In Living Labs erforschen und entwickeln Wissenschaftler gemeinsam mit potentiellen Endanwendern unter realen Bedingungen neue Lösungen, neue Produkte, neue Dienstleistungen oder neue Geschäftsmodelle.
TechNet Alliance:	Die TechNet Alliance ist ein globales Netzwerk von CAE-Experten für die Entwicklung, die Beratung, den Support, die Schulung, die Anwendung sowie das Marketing von CAE-Software.

Auszeichnungen

Seit unserer Gründung im Jahr 2002 haben wir uns stets weiterentwickelt und viele Erfolge erzielt. Auf diesen Leistungen ruhen wir uns nicht aus, im Gegenteil: Wir optimieren uns weiter, um auch in Zukunft den steigenden Ansprüchen unserer Netzwerkpartner gerecht zu werden.

Unsere erfolgreiche Arbeit wurde mit Auszeichnungen des Bundes und Landes honoriert. Darauf dürfen wir stolz sein und sie als Motivation für zukünftige Erfolge sehen.

2006

Aufnahme in den „Club der besten Innovationsnetzwerke“

In der Initiative Kompetenznetze Deutschland bündelt das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie herausragende Innovationsnetzwerke der Bundesrepublik. Diese ordnen sich neun Themenbereichen und acht Regionen zu. Wir sind seit 2006 dabei.

2006

Gastgeber im TOP-Programm - bis heute

Das TOP-Programm bietet die Möglichkeit, innovative Unternehmen zu besuchen und einen Einblick in neue Verfahren und Strategien zu erhalten.

2007

Ausgezeichneter Ort im Land der Ideen

Mit der gemeinsamen Initiative von Wirtschaft und Bundesregierung „Deutschland - Land der Ideen“ werden all jene sichtbar, die in Deutschland Innovation, Erfindergeist und Einfallsreichtum leben.

2007

„Best Innovation Award“ für den 3D-FitnessCheck bei bwcon InnovationFair

In der Kategorie „Best Innovation Award im Bereich Services“ wird uns der erste Platz für den 3D-Fitness-Check, mit dem kleine und mittelständische Unternehmen ihre Visualisierungs- und Simulationsfähigkeit in der Produktentwicklung online testen können, verliehen.

2007

VDC wird Living Lab der EU

Hinter dem Begriff Living Labs verbirgt sich ein neuer Ansatz, der die Entwicklung innovativer Produkte vom Labor in die reale Welt verlagert.

2008

Industriepreis der FHTE für VDC-Diplomarbeit

Neben klassischen Werkstudententätigkeiten bieten wir die Möglichkeit Abschlussarbeiten zu schreiben. Die Absolventen waren bei ihren Abschlussarbeiten bisher sehr erfolgreich, so gewann eine VDC-Diplomarbeit den gefragten Industriepreis der Hochschule Esslingen.

2009

Auszeichnung „Exzellente Netzwerkarbeit“ durch Kompetenznetze Deutschland

Bei sechs von sieben Kriterien schneiden wir überdurchschnittlich ab. Die Studie kommt zu dem Ergebnis, dass wir im Vergleich mit anderen deutschen Netzwerken äußerst gut strukturiert und gesteuert sind.

2010

Gewinner Regionaler Clusterwettbewerb 2010 Baden-Württemberg

Beim Clusterwettbewerb wurden Kompetenzzentren in ganz Baden-Württemberg auf ihre Leistungsfähigkeit überprüft. Mit dem Wettbewerb soll vor allem die Zusammenarbeit von Wirtschaft und Wissenschaft verstärkt werden.

2011

C3-Labs: Vernetzte immersive und interaktive Lehre

Im C3-Lab (Certified Cyber-Classroom Labor) können Kinder und Jugendliche schwer darstellbare oder erklärable Sachverhalte aus technischen oder naturwissenschaftlichen Bereichen visualisieren.

2011

Herausragendes Ergebnis in Clusterbenchmark

Insgesamt 143 Netzwerke und Cluster wurden im Rahmen des NGP Excellence Projekts, an dem auch das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie beteiligt ist, überprüft.



Computer Perception and Virtual Reality Research Group

Bern University of Applied Sciences

Höheweg 80

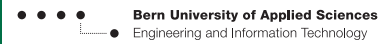
2501 Biel/Bienne (Switzerland)

www.cpvr.ti.bfh.ch

Urs Künzler

Tel.: +41 32 321 61-11

urs.kuenzler@bfh.ch



Analysesoftware (HORUS, BFH-TI) für die volumetrische und stereoskopische Darstellung multimodaler medizinischer Datensätze

Die Forschungsgruppe Computer Perception and Virtual Reality (CPVR) des Instituts Human Centered Engineering (HuCE) der Berner Fachhochschule weist eine langjährige Erfahrung und hohe Fachkompetenz in den Forschungsbereichen Multimodal Interaction Design, Computer Perception, Virtual Reality und Artificial Intelligence auf. Gegründet wurde die Forschungsgruppe 2001 durch die Zusammenlegung von zwei ehemals getrennten Kompetenzzentren der Fachhochschule und besteht heute aus 5 Professoren und 6 technisch-wissenschaftlichen Assistenten. Die CPVR-Gruppe bietet im Rahmen des Informatikstudiums Vertiefungen für Bachelor- und Masterstudiengänge sowie einen Weiterbildungskurs an.

Im Vordergrund der Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten in Computer Perception stehen Fragestellungen im Bereich der medizinischen Bildanalyse und –verarbeitung wie beispielsweise der optischen Kohärenztomografie und des optischen Trackings. Im Gebiet der Virtual Reality beschäftigt sich die CPVR-Gruppe mit Computer-Haptik und multimodalen Interaktionstechniken in virtuellen Umgebungen. Durch die Beteiligung an verschiedenen nationalen und internationalen

Forschungsprojekten in der Medizintechnik wie auch im Umfeld der industriellen Produktion und des Produktdesigns konnte sich die CPVR-Gruppe in ihren Forschungsschwerpunkten etablieren und wertvolle Partnerschaften aufbauen.

Die CPVR-Gruppe verfügt über moderne Labors, welche mit verschiedenen haptischen Geräten von SensAble Technologies und Force Dimension sowie mit Workstations für stereoskopische Darstellungen und für High-Performance Computing-Anwendungen ausgerüstet sind. Zusätzlich steht im Labor ein passiv-stereo 4-wall CAVE mit einem optischen Motion Tracking-System zur Verfügung, womit komplexe Problemstellungen untersucht und bestehende Datensätze auf eine neue Art und Weise aufbereitet und intuitiv zugänglich gemacht werden können.

Aktuelle F&E-Projekte laufen in den Anwendungsbereichen der Computer-Aided Diagnosis, der Computer-Assisted Surgery und präoperativen Planung sowie für Fragestellungen der Artificial Intelligence-basierten Optimierung.



Bitmanagement- Interaktive Web3D Software am Beispiel GIS

Bitmanagement Software GmbH

Oberlandstraße 26

82335 Berg

www.bitmanagement.com

Peter Schickel, Geschäftsführer

Tel.: +49 8151 971708

peter.schickel@bitmanagement.com



Auf Basis eines Teilausschnitts des LOD 3-Modells der Stadt Prag wurde das Rathaus modelliert und in LOD 4 integriert. Der Innenraum des Gebäudes wurde dabei original abgebildet und begehbar.

Seit sich der Markt für Geo Informations-Systeme (GIS), zur Erfassung, Bearbeitung, Organisation, Analyse und Präsentation geographischer digitaler Daten, zum Wachstumsmarkt entwickelt hat, werden Anwendungen im Geo Bereich immer häufiger in dreidimensionaler Technik und online visualisiert. Bitmanagement, seit rund 10 Jahren erfolgreich im Markt für 3D Softwareentwicklung, gehört heute zu den führenden Entwicklern von Multimedia-Software mit Fokus auf interaktiver 3D Visualisierung; auch für den gesamten GIS Bereich und seine Visualisierung. Dabei stellt die Online-Fähigkeit der 3D Software einen deutlichen Erfolgsfaktor dar.

Mit dem Bitmanagement Viewer "BS Contact Geo" lassen sich ganz unterschiedliche Geo Anwendungen visualisieren, wie begehbare Architektur-Modelle, fotorealistische Stadtmodelle oder Earth Viewing Anwendungen.

Mit einem Content Team in Deutschland und Offshore erstellt Bitmanagement z.B. hochauflösende Stadtmodelle

mit Darstellung von Planungsvarianten basierend auf CAD/Kataster-Daten.

Der 3D Viewer von Bitmanagement bietet privaten und öffentlichen Produkt- und Dienstleistungs-Anbietern eine hochqualifizierte Technologie für Anwendungen mit online-fähigen GIS Daten. Ergänzend zu ihrer Basis Software "BS Contact Geo" hat Bitmanagement mit dem Autoren Tool "BS Tiler" ein Aufbereitungs- und Optimierungstool für die Darstellung großer Höhenmodelle, Vektoren und Satellitenbild-Texturen sowie für die Vorbereitung der Daten für 3D Streaming-Anwendungen im Web, entwickelt.

Die Software von Bitmanagement unterstützt auf der Basis des 3D ISO Standards die Formate VRML/X3D, COLLADA, kmz, CityGML und Java und ermöglicht eine interaktive Visualisierung in Kunden Soft- und Hardware sowie in Produkten, auch in Stereoskopie und in mobilen Geräten.

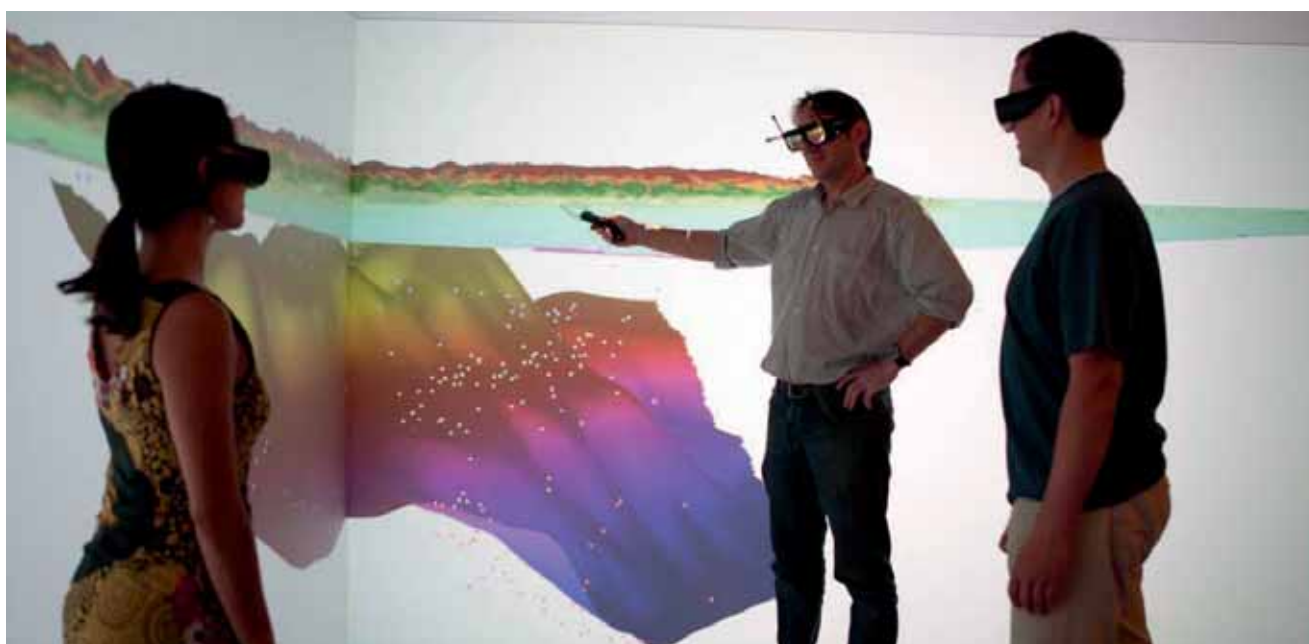
Visualisierung in Unternehmens- kommunikation & Forschung



davit GmbH data audio video it

Lindenstrasse 10
70563 Stuttgart
www.dav-it.de

Florian Knoll
Tel.: +49 711 782 6099-0
you@dav-it.de



3D-Labor Geoinstitut Uni Potsdam – Copyright Barco und Uni Potsdam

Die Visualisierungskonzepte von davit gehen von der Konferenzraumtechnik über Videokonferenzen bis hin zu virtuellen Simulationen mit real erlebbaren Produkt- und Raumwelten. davit entwickelt und integriert individuelle Konferenz- und Präsentationssysteme in bestehende oder neue IT-Umgebungen. Ob für Planung, Forschung, Produktion oder Vertrieb – die Kommunikationslösungen von davit schaffen die multimedialen Voraussetzungen, Informationen und Inhalte schneller, erfassbarer und zugänglicher ‚an den Mann zu bringen‘.

Die aktuellen Projekte von davit und die vor kurzem abgeschlossenen Projekte aus Industrie und Forschung zeigen das breite und branchenübergreifende Leistungsspektrum des jungen dynamischen Teams der davit GmbH.

Forschung und Lehre: davit integriert neues 3D-Labor der Universität Potsdam

Das Institut für Erd- und Umweltwissenschaften der Universität Potsdam in Golm verfügt seit Juni 2011 über ein neues 3D-Labor.

Die davit GmbH lieferte als Systemintegrator in Zusammenarbeit mit der Firma Barco weitgehend die technische Ausstattung für die mediale Umsetzung des 3D-Labors. Die Integration der Clustertechnik, der Medientechnik, der Infrastruktur und des in der Form einzigartigen XDS-Systems (Extended Desktop System) von Barco gehören zum Leistungskatalog von davit bei diesem Visualisierungsprojekt.

Schwerpunkt des Labors ist es, komplexe Datensätze räumlich zu projizieren, um Datenstrukturen sowie deren interne Beziehung visuell zu analysieren. Simultan sollen



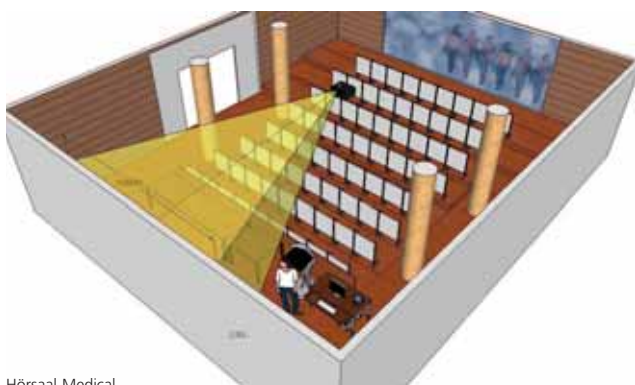
Wiesmann Mailand Showroom Visualisierung

Sonifizierungs- und Haptifizierungstechniken eingesetzt werden, um raumzeitliche Muster zu detektieren.

Das Labor umfasst ein Rechnercluster sowie eine Visualisierungsplattform. Das Rechnercluster verwaltet die massiven Datenmengen, führt Berechnungen durch und steuert die Visualisierung. Die Visualisierungsplattform erlaubt durch spezielle Projektionstechnik die zeitlich-räumliche Darstellung der Daten. Betrachter können mit dem Projektionssystem interagieren und somit die multidimensionalen Beziehungen erfassen. Ein Trackingsystem mit verschiedenen interaktiven Werkzeugen erlaubt diese Insitu-Kommunikation mit den Daten.

Krankenhaus- und Gesundheitswesen: Media meets Medical – moderne Medientechnik von davit für Stuttgarter Krankenhaus

In einem umfangreichen Modernisierungs- und Erweiterungsprojekt werden in einem Stuttgarter Krankenhaus u.a. diverse Funktionsbereiche neu gestaltet. Die davit GmbH ist dabei maßgeblich an der Planung und Installation der Projektions- und Medientechnik für den Veranstaltungspavillon, den großen Konferenzraum und den Hörsaal beteiligt. Der Hörsaal, der für Aus-, Weiterbildung und medizinische Fachtagungen



Hörsaal-Medical

genutzt wird, verfügt in Zukunft über ein modernes Video-konferenzsystem, das von davit in die bestehende und neue IT-Umgebung integriert wird.

Einrichtungen aus dem Krankenhaus- und Gesundheitswesen nutzen heute zunehmend multimediale Audio- und Videotechnologien, um Informationen zu verteilen und mit anderen Instituten zusammenzuarbeiten. Die davit GmbH plant und integriert an dieser Stelle komplette Visualisierungslösungen für Krankenhäuser, Forschungslabore und medizinische Zentren.

„Una storia importante“ – davit liefert Präsentations- und Medientechnik für neuen Wiesmann-Stützpunkt in Mailand

Im Juni 2011 öffneten sich in Mailand die Türen des Showrooms der Firma Wiesmann aus Dülmen. Wiesmann ist die führende Manufaktur für puristische Sportwagen.

Wie projiziert man die Faszination Sportwagen, die Individualität, das zeitlose Design, die moderne Technik und den grenzenlosen Fahrspaß im Raum? davit installierte im Showroom einen Sanyo WUXGA Projektor. Das System projiziert nicht klassisch auf eine Leinwand, sondern direkt auf eine neu eingerichtete Trockenbauwand, deren Oberfläche mit einer speziellen Farbe zur Erhöhung des Gainfaktors behandelt wurde.

Platz nehmen und rein ins Fahrvergnügen – zur möglichst realen Erfahrung im Fahr Simulator wurde ein 7.1 Surroundsystem mit einem Denon Verstärker und Canton Boxen installiert.

Der puristische Medienraum wird von Wiesmann außerdem für die Präsentation von Wiesmann-Imagefilmen und zur Onlinekonfiguration von Fahrzeugen genutzt.

VRfx – Optimierte, anmutungstreue Visualisierung in VR

Fraunhofer IAO

Nobelstr. 12

70563 Stuttgart

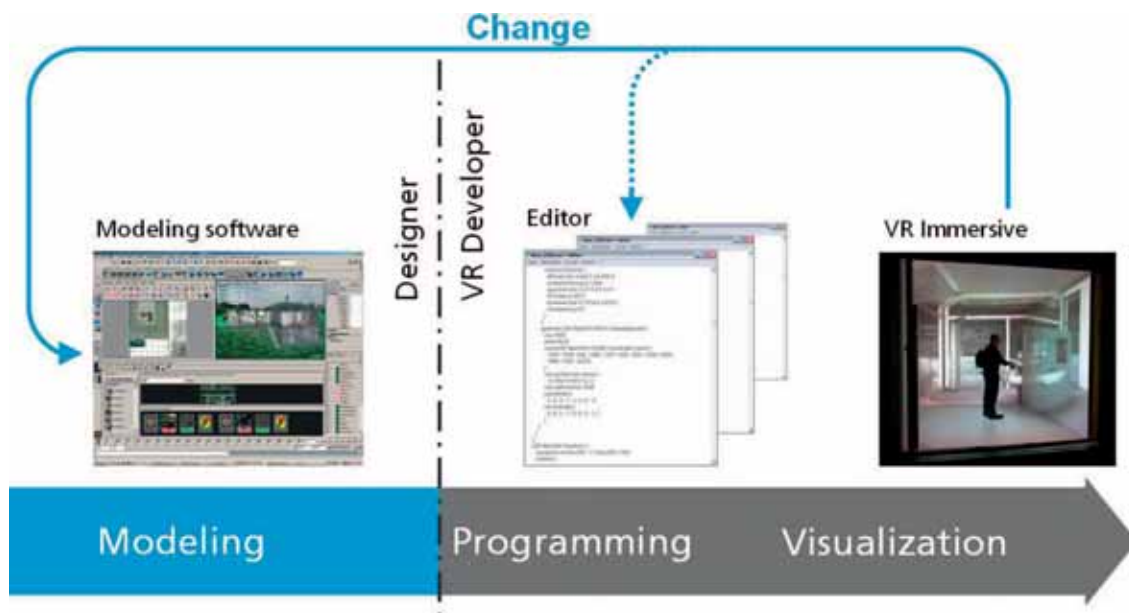
<http://ve.iao.fraunhofer.de>



Philipp Westner

Tel.: +49 711 970 2193

Philipp.Westner@iao.fraunhofer.de



Bisheriger VR-Visualisierungsprozeß

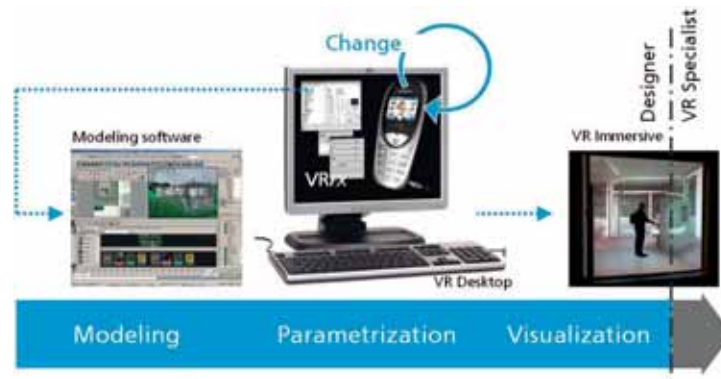
Hintergrund

Das Medium Virtuelle Realität hat sich als Kommunikations- und Review-Werkzeug etabliert. Anwendungen im Bereich der Produktentstehung konzentrierten sich dabei zunächst auf den CAD- und Numerikbereich. Wesentliche Ursache dafür war die begrenzte visuelle Qualität der stets benötigten Echtzeitvisualisierung. Maßgeblich getrieben durch den Computerspielmärkte hat die technische Entwicklung der Graphikprozessoren in den letzten Jahren neben einer Steigerung des reinen Geometrie- und Pixeldurchsatzes auch ganz erhebliche funktionale Erweiterungen der Graphikpipeline mit sich gebracht

Dies führt zu einer erheblich größeren Flexibilität hinsichtlich der in der Echtzeitvisualisierung einsetzbaren Algorithmen; es werden visuelle Effekte möglich, die mittels der klassischen Graphikpipeline nicht oder nicht performant abbildbar waren.

Der bisherige Workflow

Die bisher typische Vorgehensweise bei VR-Visualisierungsprojekten war folgende: Vom Kunden werden Ausgangs-Modelle geliefert, die in ein vom VR-System lesbares Datenformat (z.B. VRML) konvertiert werden. Der Aufwand für diesen Prozeß ist sehr hoch und erfordert stets die Verfügbarkeit von VR-Spezialisten. Erschwerend kommt hinzu, daß gestaltungsrelevante Entscheidungen häufig von VR-Spezialisten getroffen werden müssen, da den Gestaltern kein direkter Zugang zum anmutungstreuen Modell möglich ist.



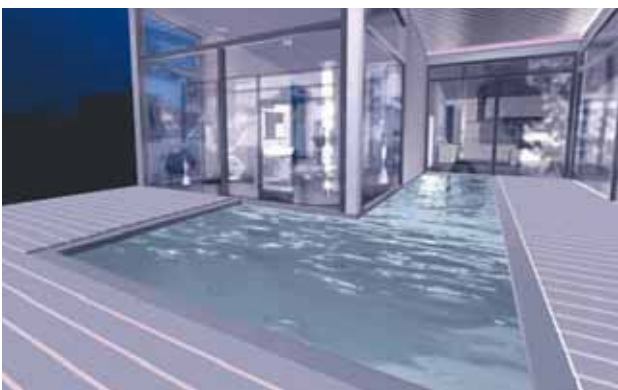
Optimierter VR-Visualisierungsprozeß mit VRFx

Der Workflow mit VRFx

Wesentliches Ziel war daher, die visuelle Qualität und die Effizienz von VR-Visualisierungsprojekten zu steigern. Als Ergebnis steht nun ein Werkzeug zur Verfügung, das es Gestaltern ermöglicht, selber anmutungstreue VR-Visualisierungen zu erstellen. VRFx ist durch folgende wesentliche Eigenschaften gekennzeichnet:

- Anmutungstreue: Fotorealismus durch volle Unterstützung aktueller PC-Grafikhardware.
- „What you see is what you get“: Jede Änderung ist sofort in Echtzeit sichtbar.
- Durchgängigkeit: Volle Funktionalität auf Desktop und in beliebigen VR-Umgebungen (z.B. Powerwall, Plcasso oder CAVETM-artigen Mehrwandprojektionen)
- Komfort: Intuitive grafische Benutzeroberfläche.
- Flexible Prozeßintegration durch Unterstützung zahlreicher Eingangsdatenformate, Erweiterbarkeit und Verzicht auf ein proprietäres „natives“ Datenformat

Durch die Entwicklung von VRFx wurden umfangreiche Erkenntnisse darüber gewonnen, welcher Workflow und welche Benutzungsschnittstellen es Gestaltern ermöglichen, ihre konzeptionellen Ideen mit dem Medium VR zu kommunizieren. Insbesondere zeigte sich, daß die Eliminierung langer



VRfx Output: Grohe Visions of Water 2020

Iterationsschleifen bei gestaltungsrelevanten Aufgaben von entscheidender Bedeutung ist. Wenn die Auswirkung einer Änderung, beispielsweise der Narbungstiefe einer Leder-Oberfläche, erst nach Minuten oder gar Stunden sichtbar wird, fehlt die direkt wahrnehmbare Wechselwirkung zwischen Veränderung und visueller Bewertung des Resultates. Erst ein unmittelbares visuelles Feedback ermöglicht die optimale Feinabstimmung der visuellen Anmutung durch den Gestalter.

Räumliche Interaktionen mit dem virtuellen Prototypen, beispielsweise die Betätigung von Bedienelementen oder das Verschieben von Objekten, sollten zumindest für die wichtigsten Anwendungsfälle ohne Programmierung oder Scripting beschrieben werden können. VRFx verfügt dazu über einen einfachen Eventmechanismus. Events können ausgelöst werden, wenn definierte sensitive Volumina, hier Trigger Volumes genannt, durch Hände oder Kopf des Benutzeravatars berührt werden.

Als Geometriedatenquellen kommen alle Systeme in Frage, die ein von VRFx lesbares Datenformat exportieren können. Derzeit unterstützt werden unter anderem VRML97, Inventor, OBJ und flet. Tangenten und Binormalen werden, wo nötig, automatisch generiert. Texturdaten können in den Formaten PNG, JPG, SGI (.rgb) und DDS verwendet werden. Normalmaps werden bei Bedarf automatisch aus Bumpmaps generiert; es können aber auch Normalmaps, die mit anderen Werkzeugen generiert wurden, verwendet werden.

VRfx basiert auf der IAO eigenen VR-engine ‚Lightning‘ und wird einer Vielzahl von Architektur und Produktvisualisierungsprojekten eingesetzt.

VRfx ist für Linux und Windows verfügbar. der Einsatzschwerpunkt der Windows-Version ist dabei der Desktop, da die meisten Modellersysteme (z.B. 3D Studio MAX und Maya) nur unter Windows verfügbar sind. Unter Linux werden beliebig große Clustersysteme optimal unterstützt.

VR+Multitouch: ein interaktiver Virtueller Planungsraum



Fraunhofer Institut für Produktionstechnik und Automatisierung

A Nobelstr. 12
70569 Stuttgart
www.ipa.fraunhofer.de

Dipl.-Ing. Mark V. Dürr
Tel.: + 49 711 970 1172
duerr@ipa.fraunhofer.de

Steigende Komplexität industrieller Produktionssysteme und wachsender Konkurrenzdruck verändern die Anforderungen in der Planung. Zudem ist die permanente Anpassung der Produktion für viele Unternehmen mittlerweile überlebenswichtig. Um unmittelbar auf Marktveränderungen reagieren zu können und neue Produkte schnell am Markt einführen zu können, ist es notwendig die Planungsgeschwindigkeit zu erhöhen. Hierzu sind Planungssysteme notwendig, welche in einer für alle verständlichen Form den jeweiligen Planungszustand visualisieren und über eine intuitive Schnittstelle verfügen, mit der die Umplanung einfach und durch mehrere Mitarbeiter gleichzeitig vorgenommen werden kann.

Mit dem Planungstisch hat das IPA ein Werkzeug zur partizipativen Fabrikplanung am Markt etabliert. Der Planungstisch projiziert das aktuelle Layout auf einer Tischoberfläche und mittels kleiner Bricks können durch alle Mitglieder des Planungsteams gleichzeitig Maschinen in die Planung eingefügt und platziert werden. Die Änderungen sind für jeden sofort ersichtlich. Gleichzeitig wird ein 3D Bild der aktuellen Planungssituation dargestellt. Dies ermöglicht einen Rundgang zu jedem Zeitpunkt durch den aktuellen Planungsstand. Um die Darstellung des aktuellen Planungszustandes realistischer und impressiver zu gestalten, wurde der Planungstisch mit einer CAVE gekoppelt. Durch nur einen einzelnen Mausklick ist es möglich, den Planungstisch mit der CAVE zu verbinden und das aktuelle Modell in die CAVE zu übertragen. Werden Änderungen am Planungstisch gemacht, so werden diese auch direkt in die CAVE übertragen. Durch dieses am IPA entwickelte System lässt sich ohne zusätzlichen Arbeitsaufwand somit jeweils der aktuelle Planungsstand im Virtuellen Raum begehen.



Multitouch Bedieneroberfläche



Laboraufbau Planungsraum

Durch diese Möglichkeiten entwickelte sich die Idee, den Virtuellen Raum innerhalb einer CAVE in einen interaktiven Virtuellen Planungsraum für Fabriken weiterzuentwickeln. Hierfür ist es notwendig, eine intuitive Mehrbenutzerschnittstelle in den Virtuellen Raum der CAVE zu integrieren, die sowohl das 2D Layout darstellen kann und auch eine direkte Interaktion ohne Hilfsmittel ermöglicht. Der bestehende Planungstisch scheidet als Hardwarelösung aus, seine Software hat sich hingegen mit nur wenigen Anpassungen als hierfür sehr gut geeignet erwiesen. Für die Hardware wurde moderne Multitouch-Technologie getestet. Lange waren kommerzielle Multitouch-Oberflächen nur Single-User Multi-Touch. Daher wurde die Multitouch-Technologie zur Verwendung in einem Virtuellen Planungsraum mit einem Multi-User Multi-Touch fähigen Laboraufbau getestet (siehe Bild: „Laboraufbau Planungsraum“). Eine im 30 Grad Winkel zur Horizontalen geneigte Oberfläche hat sich als geeignetste Anordnung zur Verwendung eines Multitouch-Displays in einer CAVE ergeben.

Die Firma sign point GmbH entwickelt und vertreibt touch-sensitive Displays. Eine Neuheit ist ein touchsensitives Display, welches 32 Berührungspunkte erkennen und verwalten kann (siehe Bild: „Multitouch Bedienoberfläche“, mit freundlicher Genehmigung sign point GmbH). Dieses erfüllt die Anforderungen an eine Multi-User Multi-Touch Eingabeoberfläche. Mit nur 7 ms Reaktionszeit werden auch die Anforderungen an ein Eingabedevise für Anwendungen der Virtuellen Realität eingehalten.

Um einen Virtuellen Planungsraum auch ausserhalb großzügiger Labors in Forschungseinrichtungen zu ermöglichen, wird am IPA derzeit eine neue CAVE spezifiziert und aufgebaut, welche einen wesentlich geringeren Raumbedarf hat, als die herkömmliche Technik mit polarisierten Rückprojektionen. Hierzu werden moderne, shutterbare Ultrashort Distance Projektoren in 120 Hertz Technik verwendet um eine aktive stereoskopische 3D Darstellung auf geringem Raum zu realisieren. Für das Rendering sind 3 PCs vorgesehen, welche über ein hardwareseitig realisierten Framebuffer-Lock synchronisiert werden.

IC.IDO - The visual decision company



IC.IDO GmbH

Jurastraße 8
70565 Stuttgart
www.icido.de

Ralf Heimberg (Geschäftsführer)
Tel.: +49 711 27303-0
info@icido.de



Die IC.IDO GmbH, Pionier und global führender Anbieter von Virtual Reality und Virtual Engineering Lösungen setzt weiter konsequent ihren Weg fort den Kunden wertschöpfende VR-Applikationen entlang des gesamten Produktentstehungsprozesses zu liefern.

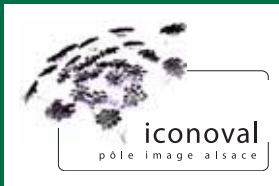
ICIDO ist seit August 2011 Teil der französischen ESI Group, bleibt jedoch als Gesellschaft innerhalb der ESI Group bestehen und wird mit ESI zusammen das Geschäft weltweit ausbauen. Die ESI Group ist ein weltweit führender Softwarehersteller für numerische Simulation von Prototypen und Fertigungsprozessen.

Die „Visual Decision Platform“ (VDP) von ICIDO ist die Software für eine zielgerichtete, interaktive Entscheidungsfindung auf Basis von Virtual Reality. Die VDP liefert eine Plattform für ein gemeinschaftliches Arbeiten lokaler, global verteilter und abteilungsübergreifender Teams. Viele weltweit agierende Unternehmen setzen ICIDO's standardisierte Lösungen ein, die sich problemlos in bestehende Strukturen und Abläufe integrieren.

Die Einsatzbereiche [Virtual Engineering, Virtual Build, Virtual Showroom] reichen über den gesamten Produktlebenszyklus von Design/Styling, Konstruktion, Montage- und Produktionsplanung bis hin zu Marketing, Vertrieb und Service. Der Kunde erhält von ICIDO eine Komplettlösung, bestehend aus Software und Services sowie der notwendigen Hardware.

Für diese Anwendungsbereiche wurde die Visual Decision Platform von ICIDO weiter optimiert. Neben vielen funktionalen Erweiterungen sind hierbei in den neuen Software-Releases vor allem die Themen Interaktion (neues Userinterface, Zweihand-Interaktion ...), das Rendering von extrem großen Datenmengen und die Anbindung an kundenspezifische Prozesse hervorzuheben.

Neben vielen Neukunden aus dem mittelständischen Maschinen- und Anlagenbau haben sich im laufenden Jahr auch wieder Großunternehmen für die Lösungen von ICIDO entschieden. U.a. sind hierbei die Firmen Chrysler und General Motors Europe zu nennen.



Iconoval: image cluster in Alsace

iconoval

22 avenue de l'Europe
67300 Schiltigheim (France)
www.iconoval.eu
www.facebook.com/iconoval

Alain Tubiana / Hanna Kasper

Tel.: +33 3 88 37 26 00

tubiana@iconoval.fr / kasper@iconoval.fr



Pôle image, building

iconoval is an economic development agency dedicated to image technologies.

The image sector in Alsace includes 450 actors and more than 5000 persons. iconoval co-ordinates the Alsace Image Cluster, a network of specialised companies, researchers and academic training institutes that cover the full spectrum of image technology, from television to multimedia, from scientific applications to industrial processes.

iconoval offers a wide range of services to its 94 members :

- A competitive intelligence platform, with the most relevant and updated information available in the sector
- A privileged interface and a complete network of private and public partners to support the business venture
- Solutions to the actor's technical needs, facilitating the technology acquisition process
- Identification of experts, resources and collaboration methods

- Collective events such as network meetings or export missions
- A Virtual Reality Platform for immersive visualisation and virtual reality. It is available to companies, researchers and educators for: Communication, decision making, project visualisation and research presentations.

New cross-border projects 2011:

- CLUE: iconoval is, together with Hubert Burda Media, initiator of the creation of a trinational cluster for the creative industry in the upperhine region. Partners: etma, Europa-Park, Hitradio Ohr, Hochschule Offenburg, Passe Muraille, Région Alsace, Stage Concept, Via Storia, Vitra, Werner Kimmig
- EVEIL3D: together with its partners iconoval develops a virtual environment for the 3D teaching of foreign languages. Partners: Holo3, Almédia, Fachhochschule Landau, Fachhochschule Nordwestschweiz, IUFM, KIT, LSIT of the university of Strasbourg/CNRS, Pädagogische Hochschule Karlsruhe.

Zukunftssichere Lösungen



IMAGENT GmbH

Höhenstraße 21
70736 Fellbach
www.imagent.net

Jan-Henrik Schröter
Tel.: + 49 711 45 99 77 8 - 0
Fax: + 49 711 45 99 77 8 - 99
info@imagent.net



„Trends erkennen und in Produkte umwandeln“. Um dieses Ziel zu erreichen, entwickelt IMAGENT gemeinsam mit ihren Kunden zukunftssichere Lösungen.

Das Unternehmen IMAGENT mit Sitz in Fellbach hat sich auf die Umsetzung von Ideen, Produkten und Dienstleistungen in der Wirtschaft spezialisiert.

Mit technischer und wirtschaftlicher Beratung unterstützt IMAGENT Unternehmen bei der Optimierung, Entwicklung und Realisierung von Geschäftsfeldern und Produkten.

Die Mehrwerte für die Unternehmen sind:

- Verbesserung der eigenen Innovationsfähigkeit durch Erkennen von Veränderungssignalen und deren strategischer Bedeutung
- Generierung und Bewertung von Ideen und Innovationschancen durch Adaption der Kompetenzen auf Zukunftsfelder
- Erhöhung der Entscheidungssicherheit durch Einbezug und Lösung technischer und betriebswirtschaftlicher Fragen
- Aktive und rasche Verwirklichung von Chancen in Geschäftsmodelle sowie Initialisierung von Projekten

- Erarbeitung von einfallsreichen und nachhaltigen Umsetzungsstrategien zur Sicherung der Finanzierung
- Entwicklung geeigneter Strukturen, Prozesse und Instrumente zur Durchführung von Veränderungen und Optimierungen sowie zur Motivation und Begeisterung der Führungskräfte, Mitarbeiter und Partner

Bei der Umsetzung begleitet IMAGENT die Unternehmen gemeinsam mit qualifizierten und erfahrenen Partnern als Coach, Projektmanager, Manager auf Zeit oder Change Manager.

Im Fokus stehen die Bereiche Cleantech, Fahrzeug- und Maschinenbau sowie innovative angrenzende bzw. ergänzende Branchen.

Die Partner und Mitgründer Jan-Henrik Schröter und Markus Zauner führen mit ihrem Team das Unternehmen. Von ihrer langjährigen Erfahrung in der Beratung sowie in der Produktentwicklung profitieren ihre Kunden in allen Unternehmensphasen, von der Vorentwicklung bis zur Wachstumsphase.

IndustrieHansa Consulting & Engineering GmbH

Lise-Meitner-Straße 3
70736 Fellbach
www.IndustrieHansa.de

Martina Krickel (Standortleitung)
Andreas Bitzer (Digital Engineering)
Tel.: +49 711 957 62 - 320
Andreas.Bitzer@IndustrieHansa.de

Das langjährige VDC-Mitglied IndustrieHansa steht mit seinem Namen für einen der führenden Engineering- und IT-Dienstleister in den Bereichen Consulting, Training und Engineering. Diese Position gründet auf einer über 30-jährigen Erfahrung in den Branchen Automobil, Luftfahrt und Energietechnik.

Die Kernkompetenzen des Unternehmens mit seinen 1000 Mitarbeitern sind Engineering- und IT-Dienstleistungen für die gesamte Prozesskette. Dabei begleiten die Spezialisten von IndustrieHansa Produkte mit Services auf ihrem Weg von der ersten Idee, über die Entwicklung und Fertigung bis zur Serienreife und dem After Sales.

Digital Engineering und Produktionsplanung

Seit geraumer Zeit nutzt die Automobil- und Luftfahrtindustrie das Experten-Potenzial der Digitalen Fabrik in der Entwicklung und Validierung neuer Produkte.

Ob es um das Entwerfen neuer Varianten, die Auslastungsoptimierung der Produktlinien, die maximale Auslastung von Fertigungslinien oder das Verkürzen von Entwicklungszeiten geht: hier kommen die Werkzeuge der Digitalen Fabrik zum Einsatz.

Die Experten von IndustrieHansa unterstützen namhafte Unternehmen in der Automobil- und Luftfahrtindustrie bei diesen großen Herausforderungen seit Jahren sehr erfolgreich.

In der Planungsphase kommen während der Absicherung zusätzlich zu den Produktdaten weitere Fragestellungen - wie zum Beispiel Einbauuntersuchungen, Kollisionsprüfungen, Ablaufoptimierungen usw. - hinzu.

Das Leistungsportfolio umfasst:

- Fertigungsgerechte Produktoptimierung
- Prozesssimulation und Machbarkeitsuntersuchungen
- Sicherstellen der Montageprozesse

IndustrieHansa unterstützt die Verantwortlichen bei der Untersuchung hinsichtlich der auftretenden Fragen und der optimalen Lösungsentwicklung.

Mit den resultierenden Untersuchungsergebnissen trägt IndustrieHansa zur Aufdeckung relevanter Probleme und deren Beseitigung innerhalb der Produktionsprozesse maßgeblich bei.

Verzahnung von Konstruktion, Strukturanalyse und Strömungssimulation

The logo for Lauer & Weiss, featuring the company name in a serif font above a stylized blue and white graphic element.

Lauer & Weiss GmbH

Höhenstraße 21

70736 Fellbach

www.lauer-weiss.de

Kompetenz Zentrum für Modulentwicklung

Tel.: +49 711 520889-0

info@lauer-weiss.de



Virtuelle Methoden sind heute für die Produktentwicklung unabdingbar. Wirtschaftliche Lösungsvorschläge und vorab geprüfte Varianten, lange bevor große Kosten durch Prototypen und Kleinserien entstehen, sind wichtige Faktoren um sich seinen Wettbewerbsvorteil nicht nur zu sichern, sondern auch auszubauen. Teure Fehlentwicklungen können durch virtuelle Produktentwicklungen von vornherein minimiert werden.

Die Lauer&Weiss GmbH zeigt, wie sich durch die enge Verzahnung von Konstruktion, Technische Berechnung und Strömungssimulation Lösungen für Produktentwicklungen ergeben.

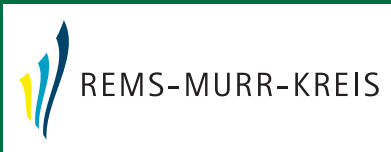
Als Entwicklungspartner begleitet die Firma nunmehr seit 11 Jahren Aufgaben und Lösungen aus verschiedenen Bereichen des Maschinenbaus, der Motoren- und Fahrzeugentwicklung.

Die enge Verknüpfung der Disziplinen CAD/CAE/ CFD ermöglicht es Lauer&Weiss wirtschaftlich und termingerecht auf

höchsten Qualitätsstandards die Produkte ihrer Kunden zu entwickeln.

Die Leistungsfähigkeit der Firma Lauer & Weiss GmbH zeigt sich aber noch deutlicher wenn man den Firmenverbund mit der Lauer Nutzfahrzeugservice GmbH, der Imagent GmbH als Ideenpartner zur Förderung freier Erfindungen und Unternehmensberatung und Schwaben Automotive Ltda. in Sao Paulo betrachtet. Durch dieses Netzwerk bietet Lauer&Weiss nicht nur eine Tür zum boomenden Markt Lateinamerikas, sondern auch solide Leistungen aus Meisterhand im Bereich LKW-Aufbauten.

Über 11 Jahre hinweg konnte die Firma Lauer & Weiss GmbH durch effektive Problemlösungen bei all unseren Partnern überzeugen. Die Kontinuität mit ihren Kunden und Mitarbeitern ist Garant für Ingenieurdienstleistungen auf höchstem Niveau zugunsten verschiedener Entwicklungsprojekte der Kunden.



**Landratsamt Rems-Murr-Kreis, Stabsstelle
Wirtschaftsförderung, Tourismus und Europa**

Alter Postplatz 10
71328 Waiblingen
www.rems-murr-kreis.de

Unser Erfolgsrezept: High-tech und Lebensqualität

Markus Beier
Tel.: +49 7151 501-1201
wif@rems-murr-kreis.de



Szene aus den „Virtuellen Limeswelten“

Als Heimat weltweit agierender mittelständischer Familienunternehmen wie Stihl oder Kärcher und Standort internationaler Konzerne wie Bosch, TRW oder Tesat Spacecom gehört der Rems-Murr-Kreis im Landesvergleich zu den wirtschaftsstärksten Standorten. Die Leitbranchen Maschinenbau und Elektrotechnik, speziell die Telekommunikation, die Automobilzulieferindustrie sowie die Steuerungs- und Zuführtechnik mit ihrer ausgeprägten Exportorientierung haben herausragende Bedeutung. Regelrechte Unternehmenscluster entstanden in den zurückliegenden Jahrzehnten vor allem im Bereich der Verpackungs- und Automatisierungstechnik sowie in der Nachrichten- und Satellitentechnik.

Angelehnt an die wirtschaftlichen Schwerpunkte im Landkreis entstanden drei Kompetenzzentren, die gemeinsam mehr als 160 Mitglieder aus Wirtschaft, Wissenschaft, Hochschulen und Verbänden zählen. Das Virtual Dimension Center Fellbach VDC ist das älteste und größte der drei Netzwerke im Landkreis. Im PEC – Packaging Excellence Center in Waiblingen finden

Unternehmen der Leitbranche Verpackungs- und Automatisierungstechnik einen kompetenten Ansprechpartner. Jüngstes Mitglied im Kreise der Kompetenzzentren ist das 2008 gegründete Deutsche Zentrum für Satelliten-Kommunikation DeSK in Backnang.

Gemeinsam mit dem VDC als technischem Berater und 11 Kommunen im Rems-Murr-Kreis sowie den Landkreisen Schwäbisch Hall, Hohenlohe und Heilbronn verwirklichte die Stabsstelle Wirtschaftsförderung, Tourismus und Europa im Landratsamt in den vergangenen Jahren das Leitprojekt „Virtuelle Limeswelten“ (www.limeswelten.de) mit Unterstützung des europäischen LEADER-Förderprogramms. Dabei wurde der Verlauf des römischen Limes in den betreffenden Landkreisen zu Beginn des 3. Jahrhunderts in einer interaktiven 3D-Echtzeitumgebung rekonstruiert und das Leben am Limes erlebbar gemacht. Im VDC steht dauerhaft eine Präsentationsmöglichkeit der „Virtuellen Limeswelten“ zur Verfügung.

Robert-Bosch-Krankenhaus nutzt VR-Technologie von Visenso



Visenso GmbH

Nobelstraße 15

70569 Stuttgart

www.visenso.de

www.facebook.com/visenso

Martin Zimmermann

Tel.: +49 711 849 700-0

mz@visenso.de



Patientin auf Laufband vor der VR-Installation mit „Zooanimation“; Quelle: RBK

Auch in der Medizintechnik und der Entwicklung viel diskutierter, personalisierter Therapieformen findet die Virtuelle Realität (VR) zunehmend Verbreitung. Um die Einsatzmöglichkeiten der VR-Technologie in der geriatrischen Rehabilitation erforschen und bestehende Therapieformen weiter entwickeln zu können, wurde in der Klinik für Geriatrische Rehabilitation des Robert-Bosch-Krankenhauses (RBK) in Stuttgart durch den Stuttgarter Visualisierungs- und VR-Experten Visenso eine VR-Anlage installiert.

Zu den Forschungsschwerpunkten von Chefarzt PD Dr. med. Clemens Becker, Facharzt für Innere Medizin und Geriatrie und Leiter der Klinik für Geriatrische Rehabilitation am RBK, und seinem Team gehört u.a. die Wirkung von Trainingsmaßnahmen bei kognitiven Einschränkungen und physischen Funktionseinschränkungen, wie sie bspw. in Folge eines

Schlaganfalles auftreten. „Mit Hilfe der VR-Installation möchten wir herausfinden, wie eine stereoskopische Darstellung einer virtuellen Welt die Gewöhnung an das Gehen beschleunigt“, so Dr. Becker.

Visenso zeigt sich für die Umsetzung der kompletten Lösung, inklusive der Projektions-Hardware, dem Graphik-Workstation-Cluster und der VR-Software sowie der Erstellung einer Zoo-Animation verantwortlich. Die Passiv-Stereo-Rückprojektion mit projectiondesign-Projektoren F32 SXGA+ (mit bis zu 6.000 ANSI-Lumen) erfolgt auf eine Leinwand mit den Maßen 2,66 m x 2,00 m. Angesteuert wird die Projektion von einem PC-Cluster, das sich aus zwei HP Graphik-Workstations mit nvidia FX4800 Graphikkarten sowie einem Steuerungs-Rechner zusammensetzt.



Ganglabor mit Patient und Physiotherapeutin; Quelle: RBK

Um Schlaganfall-Patienten bei der Wiedergewinnung ihrer Motorik zu unterstützen, setzt die geriatriische Abteilung bei der Rehabilitation u.a. Laufbänder ein. Der Schlüssel zur Durchführung von Untersuchungen zum Potential der Virtualen Realität in diesem Bereich liegt in einer speziell entwickelten Steuerungs-Software. Sie erlaubt es den Ärzten und Physio-Therapeuten über die direkte Kopplung der VR-Installation mit dem Laufband das Zusammenspiel der visuellen Wahrnehmung und der tatsächlichen physischen Bewegung vollkommen frei und flexibel zu gestalten. So können die Patienten Stück für Stück wieder an das normale Gehen gewöhnt werden.

Die Softwarelösung, die auf der VR-Installation zum Einsatz kommt, basiert auf der VR-Software COVISE von Visenso. In Partnerschaft mit dem Max-Planck-Institut für Bildungsforschung in Berlin wurde eine dort entwickelte Navigationssoftware an die COVISE Software gekoppelt. Für das Rendering auf dem PC-Cluster kommt die Rendering-Software OpenCOVER zum Einsatz. Die Gestaltung der virtuellen Welten, durch die sich die Patienten hindurch bewegen, kann sowohl mit Hilfe professioneller Modellierungssoftware als auch auf Basis bereits existierender Lösungen aus dem Computer-Spiel-Umfeld realisiert werden.

Durch die Möglichkeit, die visuelle Wahrnehmung der virtuellen Welt auf der Leinwand und die physische Wahrnehmung der tatsächlichen Bewegung unabhängig voneinander zu kontrollieren, lassen sich die visuell wahrnehmbaren Reaktionen auf Bewegungen sehr einfach übersteigern oder auch dämpfen; dementsprechend stärker bzw. schwächer wird auch eine motorische Reaktion des Patienten auf einen visuellen Reiz erfolgen.

Erste Untersuchungsergebnisse haben gezeigt, dass durch den Einsatz der VR-Technologie im Lauftraining eine deutliche Steigerung der Motivation der Patienten zu beobachten ist: die Tatsache, dass die Übungen nicht in einer herkömmlichen Laufband-Situation stattfinden, sondern unter Einsatz modernster Medientechnologie, erhöht die Attraktivität der Übungen für die Patienten deutlich. Das hat sowohl positive Auswirkungen auf die Nachhaltigkeit der Therapie als auch auf ihre Effektivität.

Ziel der weiteren Entwicklung der Anwendung ist die Bereitstellung eines Editors, der es Ärzten und Therapeuten erlaubt, für jeden Patienten maßgeschneiderte Therapie-Angebote im Sinne einer personalisierten Medizin zu gestalten. Darüber hinaus plant die Klinik für Geriatriische Rehabilitation am RBK die Durchführung weiterer Forschungsprojekte, die zum einen die Weiterentwicklung der Therapie-Möglichkeiten, die sich durch den Einsatz der VR-Technologie eröffnen, zum Inhalt haben. Gleichzeitig soll aber auch eine grundlegende Basis geschaffen werden, die zukünftig eine breite Anwendung der am RBK entwickelten Therapien in Kliniken und Praxen ermöglicht.

Da die Kosten im Gesundheitswesen stets eine entscheidende Rolle spielen, kommt den Entwicklungen von Visenso im Bereich der besonders kostengünstigen VR-Installationen dabei eine wichtige Bedeutung zu. Durch den Einsatz von 3D-Monitoren in Kombination mit sehr günstigen 3D-Eingabegeräten, wie beispielsweise der Wiimote von Nintendo oder der Kinect von Microsoft, ist die Anwendung auch für kleinere Kliniken und sogar Physio-Therapie-Praxen von großem Interesse. „Gemeinsam mit Dr. Becker und seinem Team werden wir neue Entwicklungen auf diesem Gebiet vorantreiben und validieren“ kündigt Visenso Geschäftsführer Dr. Andreas Wierse an.

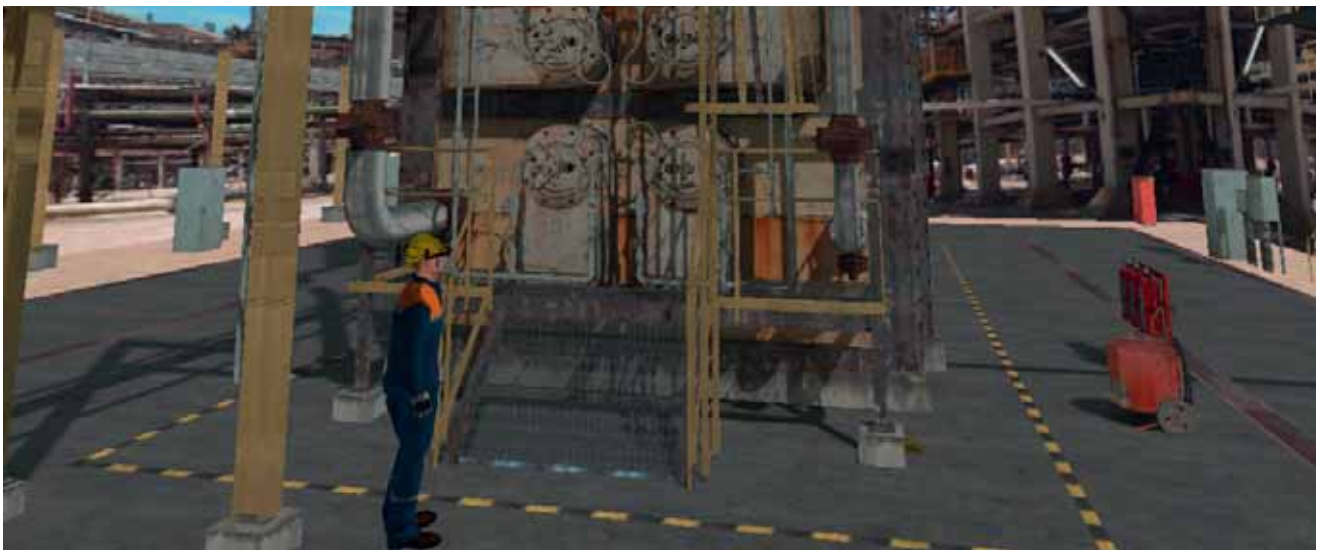
VRSim - Immersive training in oil&gas industries

Virtual Reality & Multi Media Park

Corso Lombardia 194
10149 Torino (Italy)
www.vrmmp.it



Dott. Andrea Gagliati
Tel.: +39 011 - 56 97 221
virtualreality@vrmmp.it



VRSim simulation of a furnace

The process industry always requires research and exploration of new ways to reduce costs, increase revenue and improve security. In the oil and gas industry this need is even greater given the large capital investment, high operating costs, and the serious impact that accidents can have.

The VRSim project allows advanced simulation in virtual reality environments such as entire power plants and refineries. The system consists of stereoscopic 3D interface that allows the exploration of the system with photo quality and a chemical-physical simulator that provides a real-time model of the plant.

The system was successfully tested in important companies in the energy sector. The use of VRSim allows the validation of operational procedures of the systems, optimization of startup and shutdown sequences of lines, the immersive training of operators and the following evaluation of results achieved, the simulation of faults and failures and their management.

The VRSim product was the first simulation engine in 3D

stereoscopic immersive virtual reality implemented by VRMMP. The oil & gas has been chosen as field of application thanks to the partnership with Invensys, which has provided its Dynsim chemical & physical simulator.

The VRSim main purpose is to improve plant safety through appropriate training aimed at:

- Improve knowledge of the system: the exploration of the system in the virtual environment leads to learn procedures and skills that can be reused in the field.
- Reduce errors: for example, in operations carried out rarely for maintenance
- To manage potentially dangerous situations: through the simulation of different types of accidents such as gas leaks, explosions, fires ...

The use of VRSim allows to conduct analysis to improve operational management. The optimization procedure leads to the reduction of time and costs for common tasks like startup and shutdown of equipments.

Wurzel Medien GmbH

Maybachstraße 18
71332 Waiblingen
www.wurzel-medien.de

Heinz Wurzel
Tel.: +49 7151 2018-10
heinz.wurzel@wurzel-medien.de



Napshell: Für dieses futuristische Bett an einem Traumstrand gab's den ersten Preis beim CGI-Wettbewerb der Düsseldorfer Firma Steinzeit Mediendesign

Marketing-Abteilungen müssen meist sehr frühzeitig ihre Kampagnen vorbereiten. Oft schon zu einem Zeitpunkt, an dem außer den CAD-Daten nicht einmal ein Modell, Prototyp oder Erklönig existiert.

Statt der kostenintensiven und oft zeitraubenden Erstellung eines Prototypen und eines aufwändigen Fotoshootings entsteht das neue Produkt bei Wurzel Medien komplett am Rechner. Die Spezialisten erwecken CAD-Daten zum Leben und ermöglichen die Erstellung hochwertiger High-End-Bilder und Animationen.

Ob klassische Produktaufnahmen oder individuelle Umgebung ... die Idee wird zum Bild: dank 3D-Rendering, CGI (Computer Generated Imagery) sowie fotografischer Erfahrung und Leidenschaft!

Alle Informationen über Aussehen und Bewegungen werden zu fotorealistischen, ansprechenden Bildern oder Animationen verbunden und simulieren komplexe technische Prozesse

anschaulich in einer leicht verständlichen Bildsprache. Details können hervorgehoben - und außergewöhnliche Einblicke gewährt werden. Das alles ist selbstverständlich auch in beliebigen Farb- und Ausstattungsvarianten möglich. Know-how und viele automatisierte Prozesse machen die Lösungen rundum attraktiv und für Kunden erschwinglich.

Natürlich wird auch das komplette Handwerk „von der Pike auf“ beherrscht: eine perfekte Bildretusche, höchste Kompetenz in puncto Postproduktion, substantielles Wissen für bestes Color-Management und alle Feinheiten, um ein optimales Bild zu erzielen. Und damit immer der richtige Blick behalten wird, gehört der enge Kundendialog zur Philosophie. Die große Erfahrung engagierter Mitarbeiter und modernste Technologie ermöglichen Postproduktion im High-End-Bereich.

So werden Vorteile für Produktmanagement und Marketing - vom Printprodukt bis zum interaktiven Produktkonfigurator oder Werbespot im Internet oder TV geschaffen.

Perfekt informiert mit dem Virtual Reality Magazin

WIN-Verlag GmbH & Co. KG

Johann-Sebastian-Bach-Straße 5
85591 Vaterstetten
www.virtual-reality-magazin.de



Rainer Trummer
Tel.: +49 8106 350-152
rt@win-verlag.de

Virtual Reality (VR), die interdisziplinäre IT-Innovation, macht abstrakte Daten erlebbar. Die Produktentwicklungszyklen verkürzen sich ständig. Diese zunehmende Entwicklungsgeschwindigkeit stellt viele Unternehmen vor schwierige Aufgaben, denn häufig sind die Prozesse sehr komplex, die Kommunikation und die Abstimmung gestalten sich schwierig. Mit einer virtuellen Entwicklungsumgebung werden Produktentwicklungs- und Vermarktungsprozesse wesentlich schneller und kostengünstiger. Produkte und Prozesse, die in der Wirklichkeit (noch) nicht existieren, werden sichtbar und komplexe Zusammenhänge intuitiv verständlich.

VR führt verschiedene Technologien wie Simulation, Visualisierung und 3D-Darstellung zusammen, unabhängig davon, ob es sich um einen virtuellen Prototypen, einen Produktionsprozess oder die Visualisierung von Unternehmensdaten handelt. VR ist die innovative Querschnittstechnologie, die für mehr Effizienz in allen Prozessebenen sorgt.

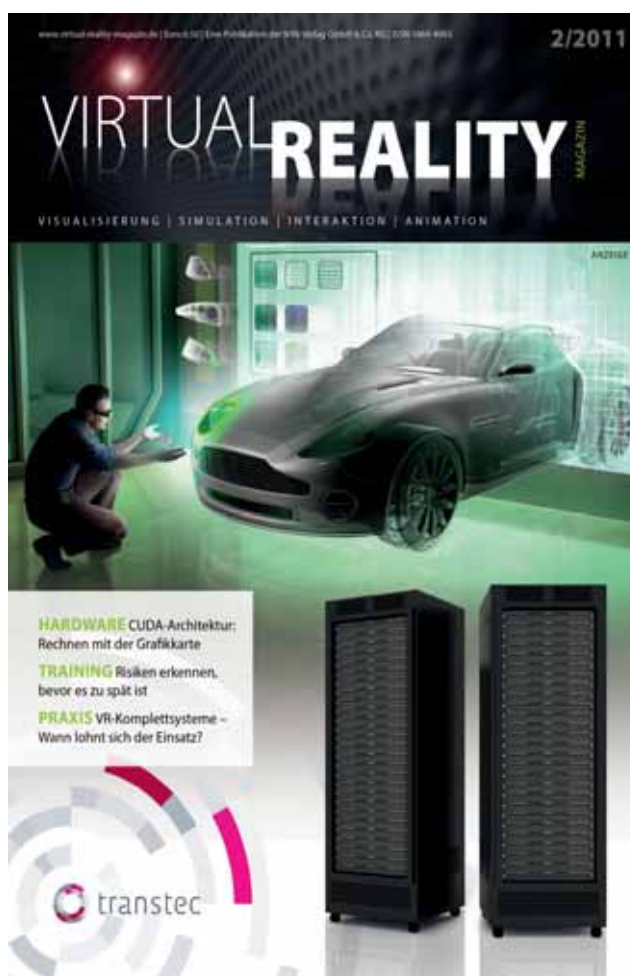
Fachmagazin für VR-Entscheider und -Anwender

Das Virtual Reality Magazin aus dem WIN-Verlag berichtet über die gesamte Prozesskette, die mit Hilfe von VR-Technologien zu mehr Effizienz und Transparenz führt:

Idee - Konzeption - Entwicklung - Produktion - Markteinführung - Sales - Aftersales

Magazin-Rubriken:

- Aktuell: Vorschau und Rückblick auf Messen und Kongresse, Unternehmens-, Personal- und Produktmeldungen, Interviews zu aktuellen Anlässen.
- Branche im Fokus: Automobilindustrie, Luft- und Raumfahrt, Anlagenbau, Maschinenbau, Konsumgüterindustrie, Medizintechnik, Katastrophenschutz, virtueller Tourismus.



Von der Idee bis zum Service: Das Virtual Reality Magazin berichtet über die gesamte Prozesskette.

- Design & Engineering: Ob konzeptioneller Entwurf, Design Review, virtueller Prototyp oder Test: VR-Technologien kommen heute in allen Phasen der Produktentwicklung zum Einsatz.
- Produktion & Prozesse: In der Fertigung lassen sich durch realitätsnahe Prozesssimulationen und die virtuelle Inbetriebnahme frühzeitig Fehler aufdecken und Verbesserungen vornehmen.



Noch mehr Informationen, übersichtlich verpackt: Die neue Webseite des Virtual Reality Magazins.

- Marketing & Vertrieb: Der erste Eindruck zählt, gerade, wenn es gilt, Produkte zu vermarkten und zu verkaufen. Denn eine dank VR-Technik wirklichkeitsnahe Produktpräsentation kann den Einkauf zum Erlebnis machen.
- Training & Service: In komplexe Szenarien einzutauchen, fördert das Verständnis mehr, als nur davor zu sitzen. Hier erfahren Sie mehr über interaktives Experimentieren in virtuellen Welten.
- Forschung & Technik: Industrie, Forschungseinrichtungen und Hochschulen arbeiten bei der Entwicklung von VR-Technologien eng zusammen. Wir informieren über die Ergebnisse und den Nutzen.
- Hardware: Wer im Cyberspace komplexe 3D-Modelle simulieren will, ist auf leistungsfähige Hardware angewiesen: Workstations, Eingabegeräte, stereoskopische Bildschirme und 3D-Projektoren.

Zielgruppen für das Virtual Reality Magazin:

Designer, Konstruktionsleiter, Leiter Produktentwicklung, Produktions- und Fertigungsverantwortliche, Leiter Fabrikplanung, Produktmanager, Schulungsverantwortliche, Werbeleiter, Marketingleiter, Vertriebsverantwortliche, Support- und Service-Verantwortliche, Geschäftsführer, Vorstände, Lehrstühle an Universitäten und Fachhochschulen, Forschungseinrichtungen.

Das Virtual Reality Magazin fokussiert folgende Branchen:

- Automotive
- Fertigungsindustrie
- Luft- und Raumfahrt
- Architektur
- Schiffbau
- Geologie
- Medizintechnik
- Geografie
- Chemie
- Marketing
- Anlagenbau
- Vertrieb

Top-Adresse im Internet

Die frisch überarbeitete Webseite des Virtual Reality Magazins zeigt sich jetzt noch übersichtlicher und benutzerfreundlicher. Die aktuellen Informationen auf der Startseite sind in Rubriken zusammengefasst und somit zielgenau zu finden. Ein wöchentlich erscheinender Newsletter rundet das umfangreiche Informationsangebot ab.

Auch aktuelle Veranstaltungen können Sie sich nun bequem auf den eigenen PC holen. Unseren prall gefüllter Veranstaltungskalender können Sie mittels iCal-Feed abonnieren. Die entsprechenden Dateien lassen sich anschließend in gängige Terminkalender einlesen.

Die Maxime des WIN-Verlages ist es, komplexe technische Sachverhalte zielgruppengerecht aufzubereiten. Unser Ziel ist es, stets eine aktuelle und innovative Kommunikationsplattform zwischen den Anbietern und dem Markt zu sein.

Im Verlag erscheinen außer dem Virtual Reality Magazin folgende Fachmagazine und Kataloge: AUTOCAD & Inventor Magazin, DIGITAL ENGINEERING Magazin, DIGITAL MANUFACTURING, e-commerce Magazin, digitalbusiness, Digital Engineering Solutions (Kompendium für die Fertigungsindustrie), Autodesk Partnerlösungen, IBM Business Partner Katalog und Partnerlösungen für HP-Systeme.

Mitglieder des VDC Fellbach



Der aed ist eine von Stuttgarter Ingenieuren, Architekten und Designern gegründete Initiative, deren Ziel es ist, die große Gestaltungskompetenz in der Region Stuttgart - vom Produkt- und Grafikdesign über Multimedia und Engineering bis hin zur Architektur - zu fördern und der Öffentlichkeit nahezubringen.



Albert Eisele GmbH & Co.

Die Albert Eisele GmbH & Co. unterstützt das VDC mit modernen Büroräumen in der Auberlenstraße 13.



ANIMATION MEDIA

Animation Media ist ein CGI-Produktionsstudio mit besonderer Erfahrung für die Contententwicklung und Realisierung von 3D-Animationen zur Visualisierung komplexer Produkte und Prozesse. Schlüssig wird das Leistungsprofil durch eine ausgeprägte Kompetenz für die Schnittstelle Technik und Marketing.



Barco ist ein globaler Technologieführer im Feld der Hochleistungsprojektoren und Mediensysteme. Barco entwirft und entwickelt Visualisierungslösungen für zahlreiche Anwendungsgebiete wie Virtual Engineering, medizinische Bildgebung, Unterhaltung, Infrastruktur, Verkehr, Verteidigung, Ausbildung und Training.



Die Bernd Kußmaul GmbH ist als Partner für das Qualitäts- und Technologiecasting, Projektmanagement und Supply Chain Management ein integraler Bestandteil der Wertschöpfungskette ihrer Kunden aus den Branchen Automotive, Maschinenbau, Medizintechnik, Luft- und Raumfahrt.



Der Fachbereich Informatik der Fachhochschule Bern beschäftigt sich intensiv mit medizinischen Anwendungen Virtueller Realität, haptischen Systemen sowie verteilter Visualisierung.



Die Firma Bitmanagement entwickelt und vertreibt interaktive Echtzeit-3D-Software. Das Unternehmen wurde durch das ehemalige Client-Team der blaxxun interactive AG gegründet.



Die Ceetron GmbH entwickelt und vertreibt Postprozessor-Lösungen für die 3D-Visualisierung und Interpretation von CAE-Modellen und CAE-Simulationsergebnissen.



Das Center of Visualization Göteborg ist ein Netzwerk im Bereich Visualisierung und VR in Schweden. Es hat heute ca. 30 Mitglieder, die sowohl als Technologieanbieter, also auch als Anwender oder Partner in F&E fungieren.



Die Firma davit GmbH ist spezialisiert auf komplexe Computer- und Telekommunikationssysteme, High-End Medientechnik für Konferenz- und Präsentationsräume oder Entertainmentcenter.



DeltaCAD ist eine französische Softwarefirma, die auf PLM, CAD und CAE-Anwendungen spezialisiert ist und Softwareprodukte sowie -dienste für industrielle Firmen anbietet.



RIF e.V., die Dortmunder Initiative zur rechnerintegrierten Fertigung, entwickelt aus der Forschung heraus anwendungsorientierte Werkzeuge für den gesamten Produktlebenszyklus. Sie verbindet die Bereiche Robotertechnik, Virtuelle Welten, Simulationstechnik, Qualitätsmanagement, Automatisierungs- und Handhabungstechnik, Fabrik- bzw. Arbeitsorganisation, Logistik und Mikrostrukturtechnik unter einem Dach.



Die Duale Hochschule Baden-Württemberg ist als Körperschaft des öffentlichen Rechts eine duale, praxisintegrierende Hochschule. In Mosbach besteht ein kompletter Studiengang Virtual Engineering



Die Duale Hochschule Baden-Württemberg in Stuttgart bietet Bachelor-Studiengänge in den Fakultäten Wirtschaft, Technik und Sozialwesen an.



Als Genossenschaftsbank ist die Fellbacher Bank rechtlich und wirtschaftlich selbständig. Sie unterstützt das VDC und ist hier Partner für die Finanzierung von Innovationen und Unternehmungsgründungen.



Das Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO beschäftigt sich mit angewandter Forschung in den Gebieten Virtual Reality, Geschäftsprozessmanagement, Organisationsentwicklung, Innovationsmanagement, Forschungs- und Entwicklungsmanagement, Produktgestaltung, Mitarbeiterführung, personalorientiertes Qualitätsmanagement, Arbeitssystem- und Arbeitsplatzgestaltung.



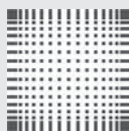
Ziel der Forschungs- und Entwicklungsprojekte des Fraunhofer-Instituts für Produktionstechnik und Automatisierung IPA ist es, Automatisierungs- und Rationalisierungspotenziale in den Unternehmen aufzuzeigen und auszuschöpfen, um mit kostengünstigeren und umweltfreundlichen Produktionsabläufen sowie verbesserten Produkten unsere internationale Wettbewerbsfähigkeit zu stärken und die Arbeitsplatzsituation zu verbessern.



Die Hochschule Aalen hat insgesamt 25 Studienangebote in den Bereichen Technik und Wirtschaft. Sie ist insbesondere stark mit dem regionalen Maschinenbau vernetzt und betreibt ein eigenes CAD/CAM-Zentrum sowie eine VR-Anlage für die Produktentwicklung im Maschinenbau.



Die Hochschule Esslingen geht zurück auf die ehemalige Hochschule für Sozialwesen und die bereits im Jahre 1868 gegründete Abteilung für die Ausbildung von Maschinenbau-Ingenieuren an der Königlich-Württembergischen Baugewerkschule in Stuttgart. Zahlreiche technische Fakultäten bieten heute ein weites Fächerspektrum. Im Hochschul-eigenen VR-Labor werden neue Methoden der Produktentwicklung gelehrt und weiterentwickelt.



Der Tätigkeitsbereich des Virtual Reality Centers der Hochschule Mannheim liegt vor allem im Maschinenbau und Nutzfahrzeugbau. Ein besonderes Kompetenzfeld liegt dabei in der Kinematiksimulation, also der Simulation von Bewegungsabläufen.



Die Hochschule Reutlingen bietet technische, wirtschaftswissenschaftliche und interdisziplinäre Studiengänge an und erachtet das Zusammenwirken dieser Bereiche als wesentlich für eine zukunftssichere Ausbildung. Das VR-Lab der Hochschule (www.vrlab.reutlingen-university.de) beschäftigt sich mit Tracking, 3D-Video und 3D-Modellhandbüchern.



Die iason AG ist Spezialist für die Themen EDV, Firmennetzwerke, Webhosting, Server und IT-Sicherheit.



Die ICIDO Group ist führender Anbieter von interaktiven, visuellen Entscheidungssystemen. Die Visual Decision Platform (VDP) von ICIDO ist die führende Software für eine zielgerichtete, interaktive Entscheidungsfindung auf Basis von Virtual Reality.



Die Clusteragentur iconoval in Strasbourg/Frankreich bündelt Partner aus dem Bereich der Bildverarbeitung im Elsaß. Die Virtual Reality-Plattform Holo3 innerhalb des Clusters iconoval konzentriert sich dabei auf VR-Technologien. Durch die räumliche Nähe zum Virtual Dimension Center VDC ist iconoval als idealer VDC-Partner eine Brücke nach Frankreich.



Die Industrie- und Handelskammer von Pécs-Baranya ist der Kooperationspartner des VDC in Ungarn



Die Industrie- und Handelskammer Region Stuttgart, Bezirkskammer Rems-Murr unterstützt den Technologietransfer des VDCs in die Industrie.



imsys entwickelt und fertigt Hardwaretechnologie für den Aufbau hochproduktiver Virtual Reality- und Multimedia-Umgebungen für alle Anwendungsbereiche. Imsys Virtual-Reality-Systeme verbinden neueste technologische Erkenntnisse mit einem hohen Anspruch an Design und Funktionalität für den Aufbau effizienter, anwendungsorientierter VR-Umgebungen.



Die Industriehansa führt Engineering- und IT-Dienstleistungen zu einem ganzheitlichen Leistungsangebot unter einem Dach zusammen. Die Experten der Industriehansa unterstützen bei der Entwicklung neuer Produkte, bringen ihr Know-how in Fertigungsplanung und -optimierung ein und helfen, IT-Systeme an die Erfordernisse einer schnelleren, wirtschaftlicheren und flexibleren Produktentwicklung und Unternehmenssteuerung anzupassen.



Die Industrievereinigung Fellbach widmet sich der Kontaktpflege unter den Industriebetrieben, dem Erfahrungsaustausch, der Weiterbildung der Geschäftsleitungen, Besichtigungen, gegenseitiger Kontakte mit der Industrie der Stadt, der Region und auch in den Partnerstädten, dem gemeinsamen Einkauf (z.B. Strom), der Nachwuchsförderung, und der Kontakte mit dem Industrieverein Backnang.



Seit Anfang 2003 besteht die INFITEC GmbH als eigenständiges Unternehmen, das durch die Daimler AG lizenziert ist. INFITEC steht für Interferenzfiltertechnik - spezielle Interferenzfilter bilden das Kernstück der entwickelten Technik



Käser + Reiner, das Ingenieurbüro für Vermessung und Geoinformation, führt Vermessungsaufgaben mit modernsten elektronischen Messgeräten (Tachymetern), GPS-Messausrüstungen und Laserscannern durch. Als öffentlich bestellte Vermessungsingenieure ist Käser + Reiner berechtigt, hoheitliche Vermessungsaufgaben, und Katasterfortführungsvermessungen nach dem Vermessungsgesetz Baden-Württemberg durchzuführen.



KerlerKommunikation ist eine Agentur für die Marketing-Kommunikation. KerlerKommunikation erzeugt Bilder und Animationen aus CAD-Daten, falls klassische Fotografie zu teuer wäre, das physische Objekt noch nicht existiert oder z.B. aufgrund von Verdeckungen nicht fotografiert werden kann.



Das Kompetenznetzwerk Mechatronik BW bündelt Unternehmen und wissenschaftliche Einrichtungen, die sich dem Themengebiet Mechatronik widmen. Die Fertigungstechnik ist dabei ein wichtiges Anwendungsgebiet. Kernpunkte der Arbeit von Mechatronik BW sind das Netzwerk-Management und der Technologietransfer.



KOP ist ein innovationsorientiertes Consulting- und Engineeringunternehmen für Konzeption, Planung und Nutzung von nachhaltigen Arbeitsgebäuden und deren Prozessen. Das Unternehmen ist in drei Geschäftsbereichen tätig: Consult, Create und Care. KOP Consult betrifft die Beratung, Entwicklung und Konzeptionierung moderner, innovativer und kundenspezifischer Arbeitswelten. KOP Create beinhaltet die Gestaltung, Konstruktion und Umsetzung von Architektur und Technik. Im Geschäftsbereich KOP Care werden alle Aufgaben wahrgenommen, die mit Bewertung, Zertifizierung nach DGNB und Betrieb von Immobilien zusammenhängen.



Die Kreissparkasse Waiblingen unterstützt das VDC und ist Partner für die Finanzierung von Innovationen und Unternehmungsgründungen.



Die Lauer & Weiss GmbH bietet als Entwicklungspartner der Automobilbranche umfangreiche Ingenieurdienstleistungen in den Bereichen Konstruktion, technische Berechnung und IT-Entwicklung an.



Lumo Graphics bietet interaktive 3D-Visualisierung für den Verkauf: Lösungen zur 3D-Produktkonfiguration sorgen für bessere Entscheidungen der Kunden bei komplexen modularen Produkten. Virtuelle Produktfotografie präsentiert Produkte hochwertig und flexibel.



Die Madness GmbH ist eine Full-Service-Agentur im Bereich 3D mit Schwerpunkt Informationsdesign. Das Unternehmen verfügt zudem über ein breit gefächertes Netzwerk von Spezialisten aus dem gesamten Werbe- und Kommunikationsbereich.



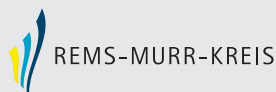
Die Palette CAD GmbH entwickelt und vertreibt 3D-Planungssoftware für den gehobenen Innenausbau. Die besonders anwenderfreundliche Hightech-Lösung ist passgenau auf den Bedarf von Handwerk und Innenarchitektur abgestimmt. Damit schließt sie für die Visualisierung in 3D die Lücke zwischen komplexen CAD-Programmen für Architekten und Ingenieure und einfachen Gestaltungsprogrammen.



Pininfarina ist Anbieter von ganzheitlichen Fahrzeug-Entwicklungen. Das Spektrum reicht vom Entwurf eines Fahrzeugdesigns über die CAD-gestützte Entwicklung, der Simulations- und Testingphase bis hin zur Produktion von Fahrzeugen. Spezialisiert hat sich Pininfarina auf die Übernahme von komplexen Gesamt- als auch Teilprojekten.



projectiondesign ist ein norwegisches Unternehmen, welches Hochleistungsprojektoren für professionelle und private Einsatzmöglichkeiten entwickelt, herstellt und vermarktet. Zu den Kernanwendungsgebieten zählen hochauflösende technische Visualisierungen und Simulationen, medizinische Bildgebung, e-Cinema und öffentliche Anzeigen.



Als eines von drei regionalen Kompetenzzentren im Rems-Murr-Kreis wird das VDC auf regionalpolitischer Ebene vom Kreis unterstützt.



RTT gehört zu den weltweit führenden Anbietern von 3D-Visualisierungstechnologien und Services für industrielle Anwendungen in der Automobil-, Luftfahrt- und Konsumgüterindustrie. Virtual Prototyping und Virtual Marketing sind Schwerpunkte.



scantec 3D ist Dienstleister im Bereich Laserscanning und 3D-Objekterfassung. Die Mitarbeiter sind Vermessungsingenieure und -techniker. Dies garantiert eine hohe Qualität der Laserscandaten und Ergebnisse.



Schenk Engelhardt Lindner Wirtschaftsprüfer und Steuerberater bieten ein umfassendes Dienstleistungsportfolio für die Bereiche Steuerberatung, Bilanzpräsentation, Unternehmensberatung, betriebswirtschaftliche Beratung, Rechtsberatung, Nachfolgeberatung und Wirtschaftsprüfung.



schneiderdigital ist Lieferant umfangreicher und spezialisierter Hardware-Lösungen für Visualisierungs- und VR-Anwendungen. Das Portfolio reicht von Grafikkarten bis hin zu Powerwalls.



Siemens Industry Software GmbH & Co. KG entwickelt für und mit seinen Kunden offene Unternehmenslösungen, mit denen diese ihre Innovationsprozesse neu ausrichten und in allen Phasen des Produktlebenszyklus ihre Wertschöpfung maximieren können. Der Schlüssel zu diesem Erfolg ist PLM - Product Lifecycle Management.



Die Stadt Fellbach ist Standort einer Anzahl von Maschinenbauunternehmen, Automobilzulieferern und Ingenieursdienstleistern, die vom VDC profitieren. Die Wirtschaftsförderung der Stadt Fellbach arbeitet sehr eng mit dem VDC zusammen und unterstützt es aktiv.



Die Stadt Stuttgart ist der Kern einer HighTech- und Innovationsregion und ein Weltzentrum für den Automobil- und Maschinenbau. Das VDC unterstützt die Industrie dabei, neueste Produktentwicklungsmethoden einzusetzen und so den Standort Stuttgart zu stärken.



Die Stadtwerke Fellbach versorgen den größten Teil der rund 44.000 Einwohner Fellbachs mit Strom, Gas, Wasser und Wärme.



Das Steinbeis Transferzentrum Innovation und Organisation unterstützt mittelständische Unternehmen bei Prozess- und Organisationsinnovationen.



SIBKA ist ein Team aus hochmotivierten Studenten der Universität Karlsruhe, das sich mit Virtual Reality beschäftigt. SIBKA zeichnet sich dabei durch ein hohes Maß an kreativen Soft- und Hardwarelösungen aus, die bereits in dem Pilotprojekt am Institut für Produktentwicklung Karlsruhe (IPEK) unter Beweis gestellt wurden.



Die Firma TRIDELITY Display Solutions AG hat sich auf die Neu- und Weiterentwicklung, sowie die Herstellung und den Vertrieb von serienreifen autostereoskopischen 3D-Displays spezialisiert.



Das Höchstleistungsrechenzentrum (HLRS) der Universität Stuttgart unterstützt Forscher und die Industrie mit Hochleistungsrechnertechnologie und VR-Visualisierungssoftware für die Analyse von Berechnungsergebnissen.



Das Zentrum für Angewandte Informatik der Universität zu Köln (ZAIK) und das Regionale Rechenzentrum Köln (RRZK) forschen und entwickeln im Bereich Optimierungsprobleme, Visualisierung und Virtuelle Realität.



Das Virtual Reality Center Aachen (VRCA) wurde im April 2000 als Arbeitsgemeinschaft des Forum Informatik gegründet, um die zahlreichen Forschungs- und Lehraktivitäten an der RWTH Aachen in VR-relevanten Gebieten zu bündeln und auszubauen. Ca. 60 Mitglieder widmen sich dem Ausbau und der Konzentration des methodischen Wissens über VR durch Forschung und Entwicklung.



Als führender Standardanbieter für interaktive Virtuelle Realität erarbeitet Visenso Engineering-Lösungen in allen Anwendungsfelder innovativer Virtual Reality Technologien, insbesondere für die Analyse von Berechnungsergebnissen.



Der WIN-Verlag ist Deutschlands führender Verlag im Umfeld der digitalen Produktentwicklung. Im WIN-Verlag erscheinen folgende Magazine: AutoCAD Magazin, Inventor Magazin, Digital Engineering Magazin, Digital Manufacturing Magazin, Virtual Reality Magazin, Digital Business Magazin, e-Commerce Magazin und Partner-Kataloge: Autodesk Partnerlösungen, Digital Engineering Solutions IT-Lösungen für die Fertigungsindustrie, Der offizielle IBM Software Business Partner Katalog und Partnerlösungen für HP Systeme.

Neue Mitglieder im Geschäftsjahr 2011



Feysinn ist eine Beratung mit Engineeringkompetenz, die sich auf Produktentwicklung spezialisiert hat. Die Schwerpunkte von Feysinn sind Prozessberatung und -optimierung in den Bereichen Produktentwicklung und Produktion. Rund 60 Spezialisten arbeiten dort in den Themenfeldern Prozessberatung, wissensbasierte Entwicklung/KBE, Visuelle Kommunikation und VR für Unternehmen wie z.B. Audi, BMW, Daimler, MAN, Miele, Siemens PLM, VW und ZF.



Die Fakultät Maschinenbau der Hochschule Albstadt-Sigmaringen erarbeitet in ihren VR-Labor Anwendungen im Maschinenbau.



IMAGENT ist auf die Umsetzung von Ideen, Produkten und Dienstleistungen in der Wirtschaft spezialisiert. Ein Schwerpunkt bildet die Beratung von Unternehmen bei der Entwicklung zukunftssicherer Lösungen. Durch die Verbindung von technischer und betriebswirtschaftlicher Kompetenz ist IMAGENT in der Lage, für ihre Kunden alles im Blick zu behalten: die Wirtschaftlichkeit, eine gesicherte Finanzierung und die technische Reife der Idee.



Das Technologiezentrum Laval Technopôle in Frankreich bündelt Unternehmen und Forschungseinrichtungen aus den Bereichen Multimedia und Visualisierung. Es organisiert jährlich die große VR-Messe Laval Virtual



Das LESC ist eine Forschungseinrichtung und international sichtbare Anlaufstelle für alle Themen im Umfeld des Lifecycle Engineerings. Aus einer neutralen Position werden am LESC wissenschaftliche Dienstleistungen von der ersten Idee bis zur Implementierung angeboten. Entwicklungsumgebungen vom Einzelarbeitsplatz bis hin zur Großprojektion stehen zur Verfügung. Das LESC dient in diesem Kontext als Entwicklungs- und Testplattform und ermöglicht insbesondere Start-Ups und KMUs Zugang zu moderner Infrastruktur.



Lightshape ist eine Agentur für 3D-Content Creation, Animation, CGI und vfx.



Die reden (Research Development Nederland) mit Sitz im niederländischen Hengelo ist eine Neugründung der reden Technodome groep. Sie beschäftigt sich im Thema CAE speziell mit der Multiphysics Simulation von Struktur- und Strömungsaspekten und koppelt diese.



Mit der Auszeichnung des Stuttgarter Clusters „Simulation Technology“ mit dem Exzellenzsiegel der gemeinsamen Kommission für die Exzellenzinitiative des Bundes und der Länder, bestehend aus der Fachkommission der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) und der Strategiekommission des Wissenschaftsrats, werden die Forschungsleistungen auf diesem zukunftsreichen Gebiet anerkannt und gefördert.



Das Institut für Produkt Engineering der Universität Duisburg-Essen forscht unter anderem in den Bereichen Virtual Prototyping, Rapid Prototyping, Produktentwicklung und Prozessoptimierung mittels Ablaufsimulation. Eine eigene VR-Anlage wird vom Institut zu diesem Zweck betrieben.



Das Institut für Visualisierung und Interaktive Systeme (VIS) der Universität Stuttgart forscht in den Gebieten Volumenvisualisierung, Remote- und Web-Visualisierung, Computergraphik, Mensch-Maschine-Kommunikation und Simulation.



Wurzel Medien ist ein Spezialist für Medienproduktionen und hat sich auf die Bereiche Prepress, Postproduction, CGI für Print und 3-D basierende Film- und Web-Produktionen spezialisiert. Aus Ihren CAD-Daten generieren wir fotorealistische High-End-Bilder und Animationen, schon lange Zeit vor Verfügbarkeit eines ersten Prototypen. Im Unternehmensverbund mit Gmähle-Scheel Print-Medien wird die komplette Leistungspalette rund um das Druckprodukt geboten.

Wir in den Medien

Mit unserer Presse- und Öffentlichkeitsarbeit informieren wir Fachmedien und Publikumsmedien regelmäßig über Projektfortschritte, Kooperationen oder Veranstaltungen sowie das Thema Virtual Engineering und Virtual Reality allgemein. Unsere Experten verfassen außerdem regelmäßig Fachartikel zu aktuellen Entwicklungen und Trends in diesem Bereich. Damit beteiligen wir uns aktiv an der Verbreitung des Wissens rund um Virtual Engineering. Wir sind außerdem vertreten auf Xing, LinkedIn, Facebook und Wikipedia.



Auszug 2011:

- Gewinner-Netzwerk mit Strahlkraft. In: Fellbacher Zeitung (29.1.2011).
- VDC: Neue VR Allianz gegründet. In: Virtual Reality Magazin (01.02.2011).
- Innovationen in 3 D. In: Waiblinger Kreiszeitung (09.02.2011).
- Eine Zeitreise zum Automobil-Geburtstag. In: Fellbacher Zeitung (24.02.2011).
- VDC baut die internationalen Kontakte aus. In: Fellbacher Stadtanzeiger (10.03.2011).
- Interaktive Lernwelten in drei Dimensionen. In: Fellbacher Zeitung (12.03.2011).
- Party und Technik-Demo für die „Zeitreise“. In: Fellbacher Zeitung (30.04.2011).
- Visualisierung und Simulation. In: Fellbacher Stadtanzeiger (26.05.2011).
- Virtual Efficiency Congress 2011. In: IHK Newsletter (26.5.2011).
- Whitepaper „3D-Menschenmodelle“. In: CAD-Info Newsletter (30.5.2011).
- Ohne Rad ist die beste Technik nix. In: Waiblinger Kreiszeitung (14.06.2011).
- Wesentlicher Faktor für den Wettbewerb. In: Fellbacher Zeitung (29.06.2011).
- „Optimized Work Flow through VR and AR Technology on Construction Sites“, In: Proceedings of the 15th International Conference on Information Visualization (01.07.2011).
- 3D-Technologien für Mittelstand. In: Fellbacher Zeitung (12.08.2011).
- Virtuelle Realität für den Mittelstand. In: Fellbacher Stadtanzeiger (18.08.2011).
- „VR-based construction site control center“, In: Proceedings of the 11th International Conference on Construction Applications of Virtual Reality 2011 (01.11. 2011).

Das Team

Alexandra Brzozowski

Förderprogramme, Internationalisierung,
Projekte

Tel +49 (0) 711 / 58 53 09 - 21
alexandra.brzozowski@vdc-fellbach.de

Dr.-Ing. Christoph Runde

Geschäftsführer, Fachinformation,
Beratung, Demo-Zentrum

Tel +49 (0) 711 / 58 53 09 - 11
christoph.runde@vdc-fellbach.de

Achim Czaykowska

Projekte, Recht,
Recruiting, Newsletter

Tel +49 (0) 711 / 58 53 09 - 21
achim.czaykowska@vdc-fellbach.de



Simone Schäfer

Team-Assistenz, VDC-Räume,
Veranstaltungen im VDC

Tel +49 (0) 711 / 58 53 09 - 0
simone.schaefer@vdc-fellbach.de

Claire Duval

Förderprogramme,
Internationalisierung, Projekte

Tel +49 (0) 711 / 58 53 09 - 21
claire.duval@vdc-fellbach.de

Sandra Bosl

Event-Management

Tel +49 (0) 711 / 58 53 09 - 16
sandra.bosl@vdc-fellbach.de

Impressum:

Herausgeber: Virtual Dimension Center Fellbach,
Kompetenzzentrum für Virtuelle Realität und
Kooperatives Engineering w.V.

Vorstandsvorsitzender: OB Christoph Palm;

Geschäftsführer: Dr.-Ing. Christoph Runde;

Auberlenstraße 13, 70736 Fellbach

Telefon +49 (0) 711 / 58 53 09 - 0

info@vdc-fellbach.de

www.vdc-fellbach.de

VIRTUAL DIMENSION CENTER



VIRTUAL DIMENSION CENTER FELLBACH

Auberlenstraße 13

70736 Fellbach

Tel.: +49 (0) 711 / 58 53 09 - 0

Fax: +49 (0) 711 / 58 53 09 - 19

info@vdc-fellbach.de

www.vdc-fellbach.de

www.facebook.com/vdc.fellbach

wird unterstützt von:



**Wirtschaftsförderung
Region Stuttgart**



Stadt Fellbach

Stadt der Weine und Kongresse

ist Mitglied bei:



Kompetenznetze Deutschland
networking for innovation