



VDC-Newsletter August 2017

Inhalte

Der VDC-Newsletter ist der monatliche Informationsdienst des Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach mit Neuigkeiten aus dem Netzwerk sowie Nachrichten und Terminen rund um das Thema Virtuelles Engineering. Tagesaktuelle Nachrichten sind auf www.vdc-fellbach.de verfügbar.

- VDC-Spezial
- VDC-Veranstaltungen & Aktivitäten
- Stellenangebote
- Analysen & Markt
- Hardware
- VR- & Vis-Software
- Simulation
- PLM
- Unternehmensnews
- Termine
- Kontakt & Impressum

Vernetzen Sie sich mit uns:



VDC-Spezial



[VDC und lightshape rufen VR Expo ins Leben](#)

Das Virtual Dimension Center (VDC) und die lightshape GmbH & Co. KG veranstalten in Kooperation mit dem Stuttgarter Kaufhaus Gerber am 13. und 14. Oktober 2017 erstmalig die VR Expo. Die Veranstalter legen damit den Grundstein für eine Messe, die sich als Erste hauptsächlich auf Virtual Reality und Virtual Engineering konzentriert.

Bild: VDC lightshape



Bild: Fraunhofer ITWM

[Noch freie Plätze: IAK "Virtuelles Nutzfahrzeug"](#)

In der 13. Sitzung des IAK „Virtuelles Nutzfahrzeug“ stellen Redner aus Forschung und Anwendung Neuigkeiten aus dem Bereich der virtuellen Entwicklung und Simulation von Nutzfahrzeugen vor.



Bild: ESI Group

[VDC veröffentlicht Whitepaper "Virtuelle Abnahme im Maschinenbau"](#)

Das VDC gibt in einem neuen Whitepaper einen Überblick, welche Möglichkeiten und Vorteile eine Virtuelle Abnahme im Maschinenbau bietet. Die Abnahme (mindestens eines Teilaspektes) eines Produktes ohne physische Realisierung kann Zeit und Kosten einsparen.



Bild: Mensch und Computer 2017

[VDC Fellbach und 3D-GUIde auf der Mensch und Computer 2017](#)

Das VDC wird vom 10. bis zum 13. September im Rahmen des Projekts 3D-GUIde, an einem Ausstellungsstand, an der Konferenz "Mensch und Computer 2017" beteiligt sein.

VDC-Veranstaltungen & Aktivitäten ^

[Driving Simulation Conference 2017 Europe VR](#)

06. bis 08. September 2017, Stuttgart

[Mensch und Computer 2017](#)

10. bis 13. September 2017, Regensburg

[AR / VR Tagung - Herausforderungen & Nutzen von Datenbrillen](#)

14. September 2017, Kufstein

[VR Hackathon Stuttgart 2017](#)

16. September 2017, Stuttgart

[Chinesische Delegation zu Gast am VDC](#)

22. September 2017, Fellbach

[VR Expo](#)

13. bis 14. Oktober 2017, Stuttgart

[13. IAK "Das virtuelle Nutzfahrzeug"](#)

27. September 2017, Kaiserslautern

[VDC-Vorstandssitzung](#)

16. Oktober 2017, Fellbach

[VDC-Mitgliederversammlung](#)

16. Oktober 2017, Fellbach

[3. Symposium Driving Simulation](#)

08. bis 09. November 2017, Braunschweig

Stellenangebote



Bild: VDC Fellbach

[Die aktuellen Stellenangebote des VDC-Netzwerkes finden Sie hier.](#)

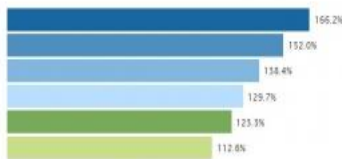
Analysen & Markt



Bild: VentureBeat

[Europe's virtual reality sector has grown to nearly 487 companies](#)

Europe's virtual reality economy continues to expand at a remarkable pace despite some overall skepticism about the technology, according to the second European Virtual Reality landscape released by The Venture Reality Fund and Belgium's LucidWeb.



Source: IDC Worldwide Semiannual Augmented and Virtual Reality Spending Guide, 2016H2

Bild: IDC

[Worldwide Spending on Augmented and Virtual Reality Expected to Double or More Every Year Through 2021](#)

Worldwide revenues for the AR/VR market are forecast to increase by 100% or more over each of the next four years, according to the latest update to the Worldwide Semiannual Augmented and Virtual Reality Spending Guide from the IDC.



Bild: Deloitte, Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT und Bitkom

[Virtual Reality wird E-Commerce neu definieren](#)

Das Shopping-Erlebnis in zehn Jahren wird wohl untrennbar mit digitalen Raffinessen verknüpft sein. Trotz Vorfreude sorgen sich viele Deutsche um ihre Daten.



Bild: Media-Saturn-Holding GmbH

Studie: Mehrwert von AR und VR beim Einkaufen

Mehr als 70 Prozent der Kunden der Elektronik-Fachmarktkette Saturn würden Augmented Reality und Virtual Reality-Lösungen beim Einkaufen nutzen und messen diesen Innovationen damit eine hohe Bedeutung für die Zukunft des Handels bei.



Bild: McKinsey & Company

Studie: Digitales Potenzial erst zu 10 Prozent ausgeschöpft

Trotz seiner aktuell hervorragenden wirtschaftlichen Ausgangslage hat Deutschland bei der Digitalisierung Nachholbedarf: Das Land schöpft erst zehn Prozent seines "digitalen Potenzials" aus.

Hardware



Bild: FH Kufstein

Herausforderungen & Nutzen von Datenbrillen - Fachtagung zum Thema Augmented und Virtual Reality

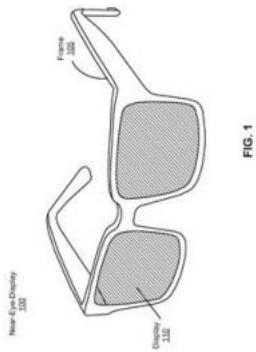
Am 14.09.2017 beantworten über 20 Vortragende aus Wissenschaft und Praxis Fragen rund um die Möglichkeiten erweiterter und virtueller Realität. Neben Fachimpulsen sind bei der AR / VR Tagung an der FH Kufstein Tirol auch viele Praxisvorträge zu hören.



Bild: Fraunhofer HHI

3D-Endoskop und 3D-Mikroskop machen schwer Zugängliches exakt vermessbar

Forscher am Fraunhofer HHI haben ein Gesamtsystem vorgestellt, das die Bilder von 3D-Endoskopen und 3D-Mikroskopen hochgenau für Messaufgaben erfasst und perfekte Stereobilder ausgibt.



[Neue Details zu Facebooks kommender AR-Brille](#)

Ein jetzt veröffentlichtes US-Patent gibt einen tieferen Einblick in die Technik der derzeit von Oculus für Facebook entwickelten Mixed-/Augmented-Reality-Brillen.

Bild: Facebook

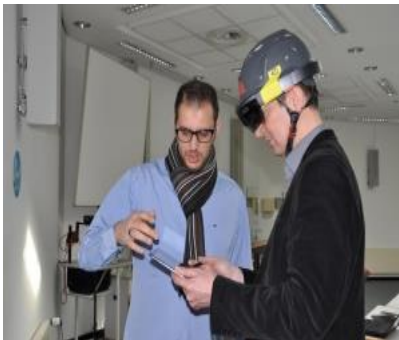


GLASS
ENTERPRISE EDITION

[Google Glass bei erstem Händler ab 1.550 Euro erhältlich](#)

Ein spanischer Händler bietet die neue Version der Google Glass in seinem Onlineshop an - ab einem Preis von 1.550 Euro. Mit kompletter Software-Suite kostet die smarte Brille sogar 2.500 Euro.

Bild: Alphabet



[System mit Datenbrille erleichtert technischem Servicepersonal in Windenergieanlagen die Arbeit](#)

Aus dem Forschungsprojekt „AR Maintenance System“ ist ein Assistenzsystem mit Datenbrille zur Unterstützung des technischen Servicepersonals in Windenergieanlagen hervorgegangen.

Bild: BIBA



[HP Z VR: Virtual Reality auf dem Rücken](#)

Der HP Z VR ist ein Rucksackcomputer, der speziell für VR ausgelegt sein soll. Er ist ein kompletter PC samt Core i7 und Quadro-Grafikkarte und soll durch eingebaute Akkus mobil sein.

Bild: HP



OptiTrack

Bild: Optitrack

[Optitrack stellt Tracker für Ganzkörpererfassung vor](#)

Das US-Unternehmen Optitrack stellt Hardware für räumliche Bewegungserfassung her und sieht in VR-Arcades einen neuen Absatzmarkt. Auf der Siggraph-Konferenz stellte das Unternehmen einen Trackingpuck vor, der an HTC's Vive Tracker erinnert.



Bild: Oculus

[Oculus zeigt Tracking-Handschuhe für VR-Steuerung](#)

Oculus zeigt im Rahmen eines ausführlichen Blog-Eintrages, in dem es um die Zukunft der menschlichen Interaktion in virtuellen Welten geht, unter anderem ein Video, in dem ein Nutzer durch Handschuhe virtuelle Hände steuern kann.

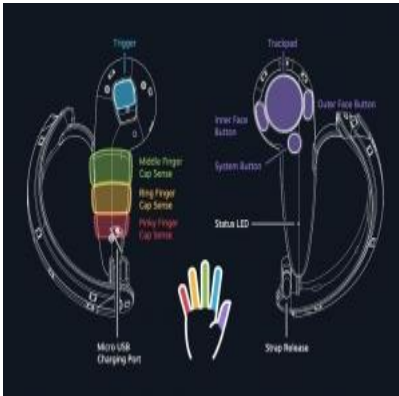


Bild: Valve

[HTC Vive: Neues Hands-On mit Valves Knuckles-Controllern](#)

Entwickler haben sie bereits um die Hand geschnallt, die nächste Generation Virtual-Reality-Controller aus dem Hause Valve. Ein neues Hands-on verrät weitere Details über das Gerät.

[Eye Tracking mit winzigen Infrarot-LED](#)

FOVE und Osram Opto Semiconductors kooperieren für ein Virtual Reality Headset mit Eye-Tracking-Funktion.

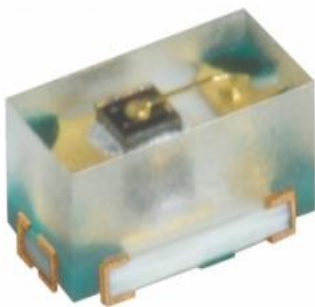


Bild: Osram



Bild: Carnegie Mellon University

Computer versteht Körpersprache

Wissenschaftler am Robotics Institute der Carnegie Mellon University haben einen Computer dazu befähigt, mit einem Video in Echtzeit Körperposen und Bewegungen von zahlreichen Menschen zu verstehen, sowie die Hand- und Fingerhaltung der Personen.

VR- & Vis-Software



Bild: Nvidia

Nvidia lässt KI-Roboter in der Virtual Reality trainieren

Nvidia demonstriert auf der Siggraph-Konferenz, wie die eigene VR-Kollaborationsplattform genutzt werden kann, um unter sicheren Bedingungen KI-gesteuerte virtuelle Roboter zu trainieren.

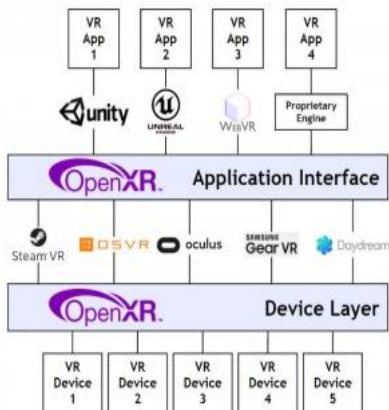


Bild: Khronos Group

Facebooks Oculus-Plattform soll zukünftig viele VR-Brillen unterstützen

Oculus möchte in Zukunft VR-Brillen fremder Hersteller auf der eigenen Plattform unterstützen. Dafür müsse aber der interne Qualitätsanspruch an den Nutzungskomfort erfüllt werden.



Bild: mozilla

Firefox 55 bringt Virtual Reality in den Browser

In der neuen Ausgabe 55 des Browsers Firefox haben Mozilla-Entwickler das Virtual-Reality-Framework WebVR integriert. Zudem sollen Flash-Inhalte nur noch dann angezeigt werden, wenn Anwender sie explizit aktivieren.



Bild: IKEA

[Möbelhäuser setzen auf Augmented Reality](#)

Ikea und Co. setzen im Internet-Geschäft zunehmend auf die Unterstützung per Smartphone. Noch aber kämpfen Augmented-Reality-Anwendungen mit Kinderkrankheiten



Bild: golem.de

[Update bindet Steam-Rift in Oculus Home ein](#)

Oculus VR hat auf einen Wunsch der Rift-Besitzer reagiert: Durch Update auf Version 1.17 ist es nun möglich, etwa auf Steam gekaufte Virtual-Reality-Anwendungen direkt im Startmenü des VR-Headsets einzubinden.



Bild: Microsoft

[nextReality.Hamburg: Hackathon für intelligente Transportsysteme](#)

Vom 06. – 08. September 2017 veranstaltet nextReality gemeinsam mit Hamburg Airport, Hochbahn und Hamburg Port Authority einen Hackathon zur Zukunft intelligenter Transportsysteme.



Bild: Badenia Bettcomfort

[Boxspringbetten-Konfigurator mit Virtual-Reality-Technik](#)

Badenia Bettcomfort stellt im September 2017 erstmalig auf der M.O.W. aus und präsentiert neben klassischen Bettwaren, Matratzen, Boxspring- und Polsterbetten innovativste Verkaufsförderung für den POS des stationären Handels

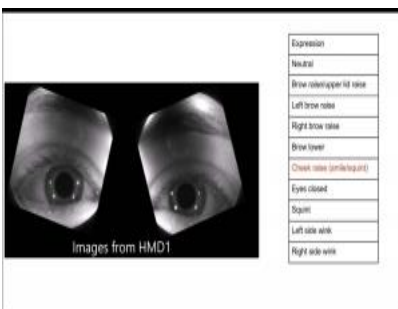


Bild: Google

[Neues Trackingverfahren soll Emotionen an den Augen ablesen](#)

Google-Forscher basteln an einem Verfahren, bei dem anhand kleiner Bewegungen der Augenmuskulatur die Emotion des VR-Brillenträgers interpretiert werden kann.



Bild: Facebook Neurable

[Startup entwickelt Virtual Reality-Spiel mit Gedankensteuerung](#)

Das US-Startup Neurable will das Virtual Reality-Spiel "Awakening" 2018 auf den Markt bringen. Auf der Siggraph 2017 stellte das Unternehmen sein Hirn-Computer-Interface vor.

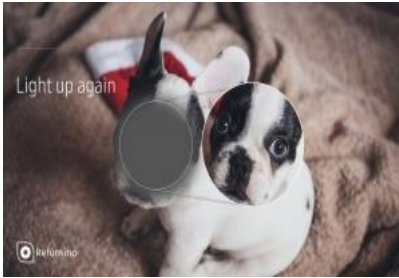


Bild: Samsung

[Samsungs neue Mixed-Reality-App macht Gear VR zur Sehhilfe](#)

Im Frühjahr stellte Samsungs Forschungslabor eine App vor, die aus Gear VR eine Mixed-Reality-Brille macht: Die Außenwelt wird per Smartphone-Kamera aufgenommen und digital verstärkt an die Displays ausgegeben. So können Menschen mit Sehbehinderung Dinge sehen, die sie ohne Gear VR nicht erkennen könnten.



Bild: (c) Fraunhofer HHI

[3D Human Body Reconstruction from Fraunhofer HHI digitizes human beings](#)

Scientists at Fraunhofer Heinrich Hertz Institute HHI have developed a method by which the realistic image of a person can be transmitted into a virtual world. The 3D Human Body Reconstruction technology captures real persons with multiple cameras at the same time and creates naturally moving dynamic 3D models.

Simulation



Bild: ESI Group

[Mit ESI ProCAST gelingt beim ersten Versuch eine erfolgreiche Simulation](#)

Die Einführung von ESI ProCAST ermöglicht, laut Wall Colmonoy Limited, ihren Produktentwicklungsprozess zu optimieren, neue Produkte entsprechend schneller zu liefern und ihre Fähigkeiten erweitern.



Bild: Room One

[Wie Virtual Reality die Chirurgieausbildung revolutioniert](#)

Auf dem Ericsson Innovation Day in Aachen stellte Room One eine beeindruckende Vorführung einer virtuellen Operation an den Nieren vor. Diese offenbart völlig neue Ausbildungsmöglichkeiten für junge Ärzte.



Bild: Julia Dubois, Referentin
Unternehmenskommunikation HELIOS
Cäcilien-Hospital Hül's

[Virtual-Reality-Projekt unterstützt Demenzkranke](#)

An Demenz erkrankten Menschen ein Stück Erinnerung zurück zu bringen ist das Ziel eines VR-Projekts der Agentur Weltenweber.

PLM



Bild: bwcon GmbH

[Anmeldung zum Hightech Summit möglich](#)

Am 13. November 2017 startet die größte Digitalisierungsveranstaltung Baden-Württembergs: der Hightech Summit. In diesem Jahr trifft sich die Hightech-Branche von Baden-Württemberg zum Tageskongress der Initiative Wirtschaft 4.0.

Unternehmensnews



Bild: vr-on

[Die vr-on GmbH erhält neue Investoren und beschleunigt ihr Wachstum](#)

Die BayBG Bayerische Beteiligungs-gesellschaft hat sich in einer Finanzierungsrunde von insgesamt 1,3 Mio. Euro als Leadinvestor am Virtual Reality Spezialisten vr-on GmbH beteiligt.



Bild: ESI Group

[ESI Virtual Seat Solution verbessert die Genauigkeit bei der Sitzherstellung](#)

Mit Hilfe von ESI Virtual Seat Solution konnte JSP den Verzug von Bauteilen bei der Aushärtung genau vorhersagen und Formen entwickeln, die diesen Verzug kompensieren.



Bild: Michael Damböck

[3DEXPERIENCE Forum: Dassault Systèmes ermöglicht Blick in die digitale Zukunft](#)

Unter dem Motto „Experience the Future of Industrial Design, Engineering and Production“ rückt das 3DEXPERIENCE Forum am 15. und 16. November 2017 die Produktentwicklung und die Fabrik der Zukunft in den Fokus.



Bild: ESI Group

[ESI Group, Ecotre und Colosio erhalten METEF 2017 Innovation Award](#)

Gemeinsam mit seinen Partnern hat ESI den 4. METEF 2017 Innovation Award in der Kategorie "Machinery" für die Arbeit zur Entwicklung einer integrierten Simulationssoftware / Presskonfiguration erhalten.



Bild: ESI Group

[ESI veranstaltet weltweit Foren zum Smart Virtual Prototyping](#)

ESI Group, führender Anbieter von Virtual Prototyping-Softwarelösungen und Dienstleistungen für die Fertigungsindustrie, wird vom September bis November 2017 mehrere internationale ESI-Foren in Nordamerika, Deutschland und Japan durchführen.



Bild: Gesellschaft für Informatik e.V.

[GI VR/AR-Workshop](#)

Am 17. und 18. November findet am Max-Planck-Campus in Tübingen der 14. GI VR/AR – Workshop statt.



Bild: vrnerds.de

[Lenovo stellt neue AR- und VR-Produkte auf der IFA 2017 vor](#)

Das chinesische Unternehmen Lenovo ist stark daran interessiert, in den VR-Markt einzusteigen. Auf der kommenden IFA in Berlin am 1. September 2017 ist Lenovo vor Ort anwesend und kündigte dafür in einem Teaser-Video neue innovative Veröffentlichungen an.



Bild: ZF

[ZF geht neue Wege in der Ausbildung](#)

Datenbrillen, Roboter als Kollegen, Lerninseln mitten in der Produktion: Der Automobilzulieferer ZF investiert in die Ausbildung für die digitale Fabrik.



Bild: Daimler

[Mercedes-Benz: "In einer perfekten Zukunft brauchen wir keine VR-Gehhilfen"](#)

Hersteller wie Mercedes-Benz benutzen VR-Systeme schon seit langem für die Konstruktion ihrer Produkte. Ein Interview mit VR-Solution-Scout Bianca Jürgens über den Stand der Technik.



Bild: IFA

[Virtual Reality unter den Top-Themen der diesjährigen IFA](#)

Auf der IFA rücken die Themen IoT, Smart Home, Digital Healthcare und Virtual Reality verstärkt in den Fokus. Die Services für Fachbesucher sind gewohnt umfangreich.



Bild: BMW

[Vermehrter Einsatz von Virtual Reality in Unternehmen](#)

Virtual Reality-Techniken werden in vielen Branchen und zahlreichen Anwendungsfeldern eingesetzt. Audi, BMW, Zeiss und IKEA setzen auf neue VR-Anwendungen in Vertrieb, Marketing und Entwicklung.

Termine



[3. VDI-Fachkonferenz : Augmented und Virtual Reality als Smart-Assistance](#)

06. bis 07. September 2017, München

[Go-3D 2017](#)

07. September 2017, Rostock

[11. Fachtagung Virtual Prototyping & Simulation in der Praxis](#)

14. September 2017, Paderborn

[AR / VR Tagung – Herausforderungen & Nutzen von Datenbrillen](#)

14. September 2017, Kufstein

[World Class Business Virtual Reality 2017](#)

19. bis 20. September 2017, Frankfurt am Main

[ESI Forum in North America 2017](#)

26. bis 27. September 2017, Birmingham, Michigan

[Optis Industry Day & LMD Conference 2017](#)

27. bis 28. September 2017, Paris

[Call for Papers: Training and Simulation Display Summit](#)

27. bis 28. September 2017, Virginia

[16th IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality](#)

09. bis 13. Oktober 2017, Nantes cedex 1

[5th ACM Symposium on Spatial User Interaction \(SUI 2017\)](#)

16. bis 17. Oktober 2017, Brighton

Kontakt & Impressum



Wenn Sie den Newsletter nicht mehr erhalten wollen, können Sie ihn hier [abbestellen](#).

VDC-Mitglieder können über den Newsletter ihre Unternehmensnachrichten veröffentlichen. Einfach eine E-Mail an presse@vdc-fellbach.de.

Virtual Dimension Center Fellbach

Kompetenzzentrum Virtuelle Realität und Kooperatives Engineering w.V.

Auberlenstr. 13

70736 Fellbach

Tel.: 0711/58 53 09-0

Fax: 0711/58 53 09-19

E-Mail: info@vdc-fellbach.de

Genehmigt als wirtschaftlicher Verein durch das Regierungspräsidium Stuttgart unter dem Namen „VirCE - Kompetenzzentrum Virtuelle Realität und Kooperatives Engineering“ (Az. 15-1113-1/VirCE).

Vertretungsberechtigt durch: Vorstandsvorsitzende Gabriele Zull, Oberbürgermeisterin Stadt Fellbach
Geschäftsführer: Dr. Christoph Runde

Eine Haftung für fehlerhafte oder unrichtige Informationen wird ausgeschlossen. Das VDC übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen das VDC, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen. Das VDC hat in seinem Newsletter Links zu externen Internetseiten gelegt. Das VDC hat hierauf keinerlei Einfluss und macht sich diese Inhalte nicht zu Eigen. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich.
