

VDC-Newsletter Januar 2018

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.

Inhaltsverzeichnis

- [VDC-Spezial](#)
- [VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten](#)
- [Stellenangebote](#)
- [Analysen & Markt](#)
- [Anwendungen](#)
- [Forschung & Technologie](#)
- [Unternehmensnews](#)
- [Termine](#)
- [Kontakt & Impressum](#)

Vernetzen Sie sich mit uns:



VDC-Spezial



Das Virtual Dimension Center wächst weiter

Auf der Vorstandssitzung des Virtual Dimension Centers (VDC) Fellbach wurden drei neue Mitglieder in das Kompetenznetzwerk aufgenommen.

[zum Beitrag](#)



Call for Presentations: Forum for Automotive Lighting Simulation and VR

New Forum in Stuttgart on May 15/16! Be part of it - as a speaker or sponsor!
[Bildquelle: asc)s]

[zum Beitrag](#)



Noch Plätze frei: Virtuelle Techniken im Marketingprozess

Am 7. Februar organisiert das VDC Fellbach mit der IHK Region Stuttgart die Veranstaltung "Virtuelle Techniken im Marketingprozess". Anmeldungen sind noch möglich. [Bildquelle: ESI GmbH]

[zum Beitrag](#)



3. VDI Fachkonferenz: Virtuelle Techniken in der Fahrzeugentwicklung

VDC-Mitglieder erhalten einen Rabatt von 30% auf den Vollpreis der Fachkonferenz!
[Bildquelle: © iStock.com – nullplus]

[zum Beitrag](#)



Digitallotse: VDC berät Unternehmen zu Virtueller Planung und Entwicklung

Das VDC bietet auch im neuen Jahr kleinen und mittleren Unternehmen aus Baden-Württemberg kostenfreie Beratungssprechstunden an. Im Rahmen der Initiative „Digitallotsen“ können sich KMU darin über virtuelle Techniken und ihren Nutzen in der Digitalisierung informieren. [Bildquelle: VDC]

[zum Beitrag](#)



Erfolgreiches Networking im Thema Datenbrillen

Am 23. Januar 2018 fand im Innovationzentrum Aalen die Veranstaltung "Datenbrillen in der Industrie" statt. Mehr als 30 Teilnehmer informierten sich in Fachvorträgen und in einer Begleitausstellung. [Bildquelle: VDC]

[zum Beitrag](#)



Virtual Reality und Augmented Reality im Service: die AFSMI beim VDC

Am 18. Januar war die Association for Services Management International (AFSMI) zu Besuch am VDC. [Bildquelle: VDC]

[zum Beitrag](#)



Boxplan & bitnamic Demotag am VDC

Während des Demotags konnten die folgende Software-Lösungen im Demo-Center des VDCs getestet werden. Eine Reihe von VDC-Mitgliedern und externen Besuchern nutzten die Möglichkeit, sich live von der Leistungsfähigkeit der Lösungen zu überzeugen und deren Benutzbarkeit persönlich zu testen. [Bildquelle: VDC]

[zum Beitrag](#)



European Virtual Reality Tour am VDC

Valentin Régnier und Gauthier Blanche haben am 23. Januar 2018 das Virtual Dimension Center im Rahmen der European Virtual Reality Tour besucht. [Bildquelle: VDC]

[zum Beitrag](#)



3D-GUIde-Statusseminar bei RE'FLEKT

Vorstellung des aktuellen Projektstatus vor dem Bundeswirtschaftsministerium und dem Projektträger DLR beim VDC-Mitglied RE'FLEKT [Bildquelle: 3D-GUIde]

[zum Beitrag](#)

para//el 2018

parallel 2018: VDC-Vorstand Michael Resch hält die Eröffnungs-Keynote

Die siebte Auflage der Konferenz zur Parallelprogrammierung bietet darüber hinaus von 6. bis 8. März 2018 mit 5 Workshops und über 30 Lang- und Kurzvorträgen ein umfassendes Programm. [Bildquelle: dpunkt.verlag]

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



07.02.2018: Virtuelle Techniken im Marketingprozess

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

19.02.2018: 3D-GUlde Fachbeiratssitzung

München

[weitere Informationen](#)

21.02.2018: Fachkongress Composite Simulation

Augsburg

[weitere Informationen](#)

28.02.2018: Erfahrungsaustausch Datenbrille

Esslingen

[weitere Informationen](#)

14.03.2018: 3. VDI-Fachkonferenz Virtuelle Techniken in der Fahrzeugentwicklung

München Dornach

[weitere Informationen](#)

21.03.2018: Virtual und Augmented Reality anwenden

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

11.04.2018: Digitale Menschmodelle

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

18.04.2018: 3D-GUlde Fachbeiratssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

26.04.2018: VR in Simulation & Berechnung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



Die aktuellen Stellenangebote des VDC-Netzwerkes finden Sie auf 3D-Jobs.net.

Analysen & Markt



Kompetenzlandkarte Immersive Learning

immersivelearning.news hat eine Infografik zu Lösungsanbietern immersiver Lernumgebungen und -inhalte erstellt. [Bildquelle: immersivelearning.news]

[zum Beitrag](#)



Unitys VR-Chef: "Virtual und Augmented Reality werden sich ausdifferenzieren"

Tony Parisi leitet Unitys VR- und AR-Abteilung und kennt die Bedürfnisse der Entwickler. Er glaubt, dass sich Virtual und Augmented Reality in den nächsten Jahren weiter ausdifferenzieren werden. [Bildquelle: Unity]

[zum Beitrag](#)



Blick durch die Datenbrille, gesteuerte Kundeninteraktion: Die wichtigsten B2B-Kommunikationstrends 2018

Wer in Kommunikation und Marketing vorne mitspielen will, kommt an Virtual Reality, Social Bots und Big Data nicht vorbei. Hier gibt es die fünf wichtigsten technologiegetriebenen Kommunikationstrends für B2B-Unternehmen. [Bildquelle: Wurzel Medien]

[zum Beitrag](#)



Geht Virtual Reality die Luft aus?

Auf der Technikmesse CES in Las Vegas konkurrierte die Virtuelle mit der Erweiterten Realität. Wer vorne liegt, ist nicht klar. Denn noch sind die Anbieter beider Technologien auf der Suche nach ihrer Existenzberechtigung. [Bildquelle: Consumer Technology Association]

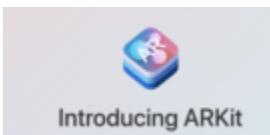
[zum Beitrag](#)



Diese Tech-Trends werden wirklich die Zukunft bestimmen

Im Interview mit der WELT erklärt Marketing-Professor und Bestsellerautor Scott Galloway warum er Virtual Reality als überschätzt ansieht und welche Technologien er für zukunftsweisend hält. [Bildquelle: Haas News]

[zum Beitrag](#)



ARKit: Trotz Apples Hype ein Flop?

In iOS 11 hat Apple mit ARKit Entwicklern ein Framework zur Umsetzung von Augmented Reality-Anwendungen zur Verfügung gestellt und immer wieder dessen Relevanz betont. Ein neuer Bericht regt nun Zweifel am tatsächlichen Erfolg von ARKit. [Bildquelle: Apple]

[zum Beitrag](#)



Wo Augmented Reality heute schon die Welt verändert

Ob Arbeitswelt, Autofahren, Medizin, Museumsbesuch oder Einkaufen – das Anwendungsgebiet von Augmented Reality ist breit gefächert. [Bildquelle: Thyssen Krupp]

[zum Beitrag](#)



Augmented Reality am Arbeitsplatz und Datenschutz

Die Optimierung vom Arbeitsplatz wird in großen Schritten vorangetrieben. Viele Unternehmen testen derzeit Augmented-Reality-Brillen, um die Arbeitstätigkeit zu optimieren und Fehler und Unfälle am Arbeitsplatz zu verhindern. In diesem Artikel geht es um das Schaffen eines Problembewusstseins und die datenschutzrechtlichen Aspekte einer AR-Brille am Arbeitsplatz. [Bildquelle: Universität Bremen, TZI]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



TechViz in the Shipbuilding Industry

Aeronautics and aerospace industries use virtual prototyping to design and build their aircrafts. Virtual reality is widely used in these industries for engineering project and simulation. Engineers use TechViz vr software to significantly accelerate time-to-market: by optimizing quality and reduce costs. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



Premiere für die erste Virtual-Reality-Karrieremesse

Das Frankfurter Startup Jobunication VR bietet die erste Virtual-Reality-Karrieremesse an. Über Avatare können sich Bewerber und Personaler in der virtuellen Welt bewegen und miteinander kommunizieren. [Bildquelle: Jobunication VR]

[zum Beitrag](#)



Katastrophen-Simulation von Microsoft

Training für Evakuierungen per Virtual Reality: An einer solchen Simulation arbeitet Microsoft derzeit im Rahmen eines neuen VR-Projekts. [Bildquelle: Deep Silver]

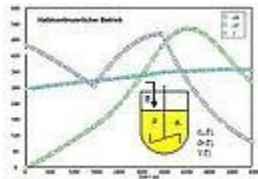
[zum Beitrag](#)



Werbung mit VR in der Sicherheitstechnik

Es gibt für Werber sicherlich einfachere Aufgaben, als für Gasmessgeräte oder Schutzanzüge zu trommeln. Eine Virtual-Reality-Anwendung der Digitalagentur Demodern für den Neukunden Dräger zeigt nun eindrucksvoll, wie das eher "trockene" Thema mit einem spielerischen Ansatz im B2B-Bereich kommuniziert werden kann. [Bildquelle: Demodern]

[zum Beitrag](#)



Auslegung, Modellierung und Simulation von Chemiereaktoren

Dieser Kurs vermittelt mit einem einfach verständlichen und bedienerfreundlichen Programmpaket die Grundlagen der Berechnung, Modellierung und Simulation von Chemiereaktoren. Dieses in der Praxis und Lehre vielfach erprobte Programm baut direkt auf den Auslegungsgleichungen der Chemiereaktoren und der Beschreibung chemischer Prozesse (Kinetik, Gleichgewichte u.a.) auf, besondere Programmierkenntnisse sind nicht erforderlich. [Bildquelle: DECHEMA]

[zum Beitrag](#)



Umfrage zeigt: Viele Architekturbüros nutzen Virtual Reality

Eine Umfrage belegt, dass Virtual Reality in den Architekturbüros angekommen ist: Mehr als die Hälfte der Befragten nutzt oder experimentiert mit der Technologie, um Projekte zu visualisieren. [Bildquelle: Parallax Studios]

[zum Beitrag](#)



Duales Einkaufen: Nicht nur online - auch real wird geschoppt

Onlinehandel gegen reale Warenwelt - das war gestern. Für morgen gilt Omnichannel-Shopping, das Einkaufen auf allen Ebenen. Dabei müssen die realen Shops mit virtuellen Techniken aufgerüstet werden. [Bildquelle: Cisco]

[zum Beitrag](#)



ISPO: Digitalisierung in der Sportartikelbranche schreitet voran

Sportartikel-Händler sehen sich immer stärker dem digitalen Wandel ausgesetzt. Auf der diesjährigen ISPO-Messe nimmt das Thema Digitalisierung deshalb einen besonders breiten Raum ein. [Bildquelle: Garmin Deutschland GmbH]

[zum Beitrag](#)



Wie VR und AR dem stationären Handel hilft

Klassische Händler stöhnen über Amazon und die Digitalisierung, aber es gibt neben vielen Risiken auch jede Menge Chancen. Beispiele für wegweisende Digital-Anwendungen im Sinne der Kunden. [Bildquelle: IKEA]

[zum Beitrag](#)



SAP: VR im Marketing

Das SAP-Marketingteam nutzt virtuelle Realität, um das neue Lösungsportfolio für die digitale Wirtschaft zu präsentieren. [Bildquelle: SAP]

[zum Beitrag](#)



Eröffnung des Virtual Reality-Labs für Medizinstudierende in Ulm

Seit einiger Zeit lernen Ulmer Medizinstudierende erfolgreich mit einem virtuellen, dreidimensionalen Herzmodell, das sie dank VR-Brille sogar "betreten" können. Nun finden das "Cyber-Herz" und andere dreidimensionale Anwendungen aus der Mediziner Ausbildung eine gemeinsame Heimat im neuen Virtual Reality-Arbeitsraum ("VR-Lab") in der Chirurgie. [Bildquelle: Universität Ulm]

[zum Beitrag](#)



Wie Virtual Reality gelähmten Patienten helfen kann

Lausanner Forscher nutzen Virtual Reality und Videospiele, um Muskeln von Menschen mit Lähmungen besser zu trainieren. Denn damit lässt sich auch das Gehirn austricksen. [Bildquelle: MINDMAZE]

[zum Beitrag](#)



Psychologie: Virtual Reality hilft bei der Angstforschung

Mit der VR-Brille wenden deutsche Forscher vom Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf ein bekanntes Experiment der Verhaltensforschung erstmals unter Laborbedingungen auf den Menschen an. [Bildquelle: Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf]

[zum Beitrag](#)



Kreativ-Apps für VR-Headsets

Ob Malen, Modellieren oder Komponieren: Im virtuellen Atelier lassen sich beeindruckende Ergebnisse erzielen und mit anderen teilen. Wir stellen die besten Kreativ-Werkzeuge für Oculus Rift, Vive, Gear VR und Daydream vor. [Bildquelle: Google]

[zum Beitrag](#)

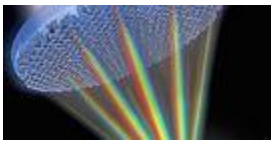
Forschung & Technologie



Intel NUC: VR-fähige Mini-PCs mit Intel-AMD-Kombiprozessoren ab März

Dank der Intel-Prozessoren mit integrierter Vega-Grafikeinheit sollen die beiden kommenden NUC-Mini-PCs auch anspruchsvolle Spiele ruckelfrei darstellen. [Bildquelle: Intel]

[zum Beitrag](#)



Innovative Linsen-Technologie vorgestellt

Forscher aus Harvard haben eine neuartige optische Linse entwickelt, mit der sich kleinere und gleichzeitig leistungsfähigere VR-Headsets realisieren lassen könnten. [Bildquelle: © Jared Sisler/Harvard SEAS]

[zum Beitrag](#)



Lenovo: Neue VR-Brille auf der CES vorgestellt

Nach HTC hat auch Lenovo auf der Tech-Messe CES eine neue Virtual-Reality-Brille vorgestellt. Die Mirage Solo ist kabellos und wird ohne weitere Hardware benutzt. [Bildquelle: Lenovo]

[zum Beitrag](#)



Huawei: Preiswertes VR-System für Smartphone und PC

Huawei hat auf der Elektronikmesse CES die zweite, ausgereifere Variante seines eigenen VR-Headsets vorgestellt. In China wurde das System bereits als Zubehör zum Smartphone Mate 10 präsentiert, nun soll es aber auch als eigenständiges Produkt in den Handel kommen. [Bildquelle: Huawei]

[zum Beitrag](#)



HTC Vive Pro: Das kann die neue Virtual-Reality-Brille

Auf der CES 2018 kündigt HTC Vive Pro an, eine neue Version der VR-Brille HTC Vive mit höherer Auflösung und besserem Tragekomfort. [Bildquelle: HTC]

[zum Beitrag](#)



Kickstarter-Kampagne geplant für AR/VR Hybrid-Brille ANTVR Mix

AR oder VR? Warum nicht beides zusammen? ANTVR plant eine neue Kickstarter-Kampagne, um eine Hybrid-Lösung zu verwirklichen. Auch wenn der Name des Unternehmens wohl kaum jemandem etwas sagen wird – bereits 2014 hatte das chinesische Unternehmen eine Kampagne erfolgreich durchgeführt und eine VR-Brille auf den Markt gebracht. Die Hybrid-Lösung nennt sich ANTVR Mix und soll im Januar erstmals vorgeführt werden. [Bildquelle: ANTVR]

[zum Beitrag](#)



Virtual Reality mit Gedanken-Steuerung

Die Firma Neurable's hat eine VR-Brille entwickelt, die die Gedanken des Trägers aufzeichnet und auswertet. So kann man in Spielen Dinge greifen, ohne in der Realität eine Bewegung durchzuführen. [Bildquelle: Neurable's]

[zum Beitrag](#)



Vive Pro: Frontkameras ermöglichen rudimentäres Handtracking

HTCs kommende VR-Brille Vive Pro hat zwei Frontkameras verbaut. Unklar war, welches technische Potenzial sie haben. Nun bringt HTC etwas Licht ins Dunkel. [Bildquelle: HTC]

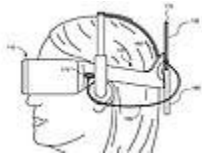
[zum Beitrag](#)



Pico Neo: Autarke VR-Brille mit Raumtracking und Ultraschall-Controller

Im Fahrwasser von HTCs autarkem VR-Gerät Vive Focus unternimmt der chinesische Hersteller Pico Interactive den nächsten Anlauf, eine VR-Brille am Markt zu platzieren. [Bildquelle: Pico]

[zum Beitrag](#)



Oculus beantragt Patent für neuartiges Virtual Reality-Headset

Sieht so das VR-Headset der Zukunft aus? Oculus hat ein Patent für eine neuartige VR-Brille eingereicht. [Bildquelle: Oculus]

[zum Beitrag](#)



CES 2018: Meta kombiniert Augmented Reality mit haptischem Feedback

Die Simulation von Haptik wird meist nur im Kontext der Virtual Reality diskutiert, dabei würde Augmented Reality ebenfalls von fühlbaren digitalen Objekten profitieren. Das AR-Startup Meta zeigt nächste Woche auf der CES eine erste Haptik-Demo für die hauseigene AR-Brille. [Bildquelle: Meta]

[zum Beitrag](#)



Hardlight VR Feedback-Weste jetzt deutlich günstiger

Wenn man Virtual-Reality-Spiele spielt, ist man schnell von der Immersion überwältigt. Geht es jedoch in den Kampf, wird schnell deutlich, dass ein entscheidendes Element fehlt: Feedback bei Treffern am Körper. Hardlight VR möchte dies ändern und konnte den Preis nun so weit reduzieren, dass das Produkt auch für Konsumenten interessant wird. [Bildquelle: Nullspace VR]

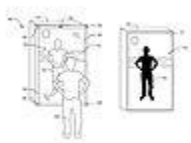
[zum Beitrag](#)



3D Human Body Reconstruction-Technologie ausgezeichnet

Volumetric Video wird weltweit als der nächste wichtige Entwicklungsschritt im Bereich der Medienproduktion angesehen. Insbesondere im Umfeld der rasanten Marktentwicklungen von Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) entwickelt sich Volumetric Video aktuell zu einer Schlüsseltechnologie. Die Wissenschaftler des Fraunhofer HHI haben hierfür eine Technologie entwickelt, die mit dem AIS Technology Innovation Award 2018 ausgezeichnet wurde: 3D Human Body Reconstruction. Dieses neuartige Verfahren übermittelt das realgetreue Bild einer Person in eine virtuelle Welt. [Bildquelle: Fraunhofer HHI]

[zum Beitrag](#)



Amazon lässt Virtual Reality Spiegel patentieren

Nutzer können Kleidung, die sie online bestellen, vorher mit Hilfe eines Blended Reality Spiegels "anprobieren". Wann der Spiegel tatsächlich auf den Markt kommen wird, ist derzeit noch nicht bekannt. [Bildquelle: © USPTO]

[zum Beitrag](#)



Volumetrische Displays erläutert

Ingenieuren der Brigham Young University in Utah, ist es gelungen dreidimensionale Farbbilder zu erzeugen, darunter ein zwar nur fünf Zentimeter großes, aber extrem hoch aufgelöstes Bild der Erde. Das volumetrische Verfahren kurz erklärt. [Bildquelle: Smalley et al. Nature 553, 486 (2018)]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



RE'FLEKT Opens Silicon Valley Operations

RE'FLEKT, the startup building the first Enterprise Augmented Reality Suite to fuse content automation and remote collaboration has officially opened their Silicon Valley office and introduced industry veteran Manolo A. Blanco as their new Vice President Americas Sales.

[zum Beitrag](#)



TechViz at SolidWorks World 2018

TechViz will exhibit at the show on the booth 817 of its partner Dell. At this occasion, TechViz will demonstrate its software, TechViz XL instantly displayed in a HTC Vive, a light system enabling you to do project review or even to do ergonomic studies and correct mistakes at an early stage. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



Neues Release des CMC ViewR

Ab sofort steht die neueste Version der VR Lösung zum Download bereit. Mit dem Release 2017.2 wird CMC ViewR noch leistungsstärker und flexibler. [Bildquelle: CMC Engineers]

[zum Beitrag](#)



Accenture kündigt Übernahme von Mackevision an

Accenture hat eine Vereinbarung zur Übernahme von Mackevision geschlossen, einem global führenden Serviceanbieter von Computer Generated Imagery (CGI) mit Sitz in Deutschland. Die Übernahme ergänzt das Portfolio von Accenture Interactive im Bereich digitale Services um modernste Fähigkeiten zur Visualisierung auf der Basis von Datenmodellen realer Produkte, dem sogenannten ‚digitalen Zwilling‘. Accenture Interactive baut damit sein Dienstleistungsangebot rund um die Customer Experience der nächsten Generation sowie um Extended Reality (XR) Anwendungen für die Industrie weiter aus. [Bildquelle: Mackevision]

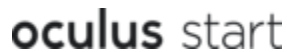
[zum Beitrag](#)



BW Goes Mobile 2018 - Anwendungsfeld INNOVATION AR / VR

Bereits zum siebten Mal unterstützt die MFG Studierende, Unternehmer und Start-ups aus Baden-Württemberg bei der Umsetzung ihrer Projekte. Die Gewinnerteams – von einer Fachjury ausgewählt – erhalten jeweils ein Preisgeld von 10.000 Euro sowie ein speziell zugeschnittenes Workshop-Programm. Außerdem bekommen sie in der Umsetzungsphase, in der sie das eingereichte Konzept realisieren, erfahrene Mentoren zur Seite gestellt. Einreichungen aus dem Bereich Virtual Reality / Augmented Reality sind in dieser BW Goes Mobile-Wettbewerbsrunde besonders willkommen. [Bildquelle: MFG]

[zum Beitrag](#)



Oculus legt Förderprogramm für Entwickler auf

Entwickler von Virtual-Reality-Anwendungen können sich für das Förderprogramm der Facebook-Tochter bewerben, das ihnen unter anderem Developer Kits und eine Lizenz für Unity Plus oder Unreal verspricht. [Bildquelle: Oculus]

[zum Beitrag](#)



Facebook-Tochter Oculus will gemeinsam mit Xiaomi Virtual Reality Headsets bauen

Die Facebook-Tochter Oculus will sich mit dem chinesischen Smartphone-Hersteller Xiaomi zusammenschließen, um neue VR-Headsets speziell für den chinesischen Markt zu bauen. [Bildquelle: Oculus]

[zum Beitrag](#)



HTC VIVE und das World Economic Forum arbeiten gemeinsam an der Zukunft der Initiative VR/AR for Impact

Neue Inhalte für VR/AR for Impact sollen einen positiven Beitrag für nachhaltige Veränderungen auf dem Globus sorgen; Präsentation auf dem World Economic Forum 2018. [Bildquelle: awavenavr.com]

[zum Beitrag](#)



Intel sorgt für VR-Inhalte

Intel liefert Live-VR-Aufnahmen etlicher Wettkämpfe der olympischen Winterspiele und geht mit den Intel Studios unter die Filmemacher. [Bildquelle: Intel]

[zum Beitrag](#)



MAK zeigt Ausstellungsexperiment "KLIMT'S MAGIC GARDEN: A Virtual Reality Experience by Frederick Baker"

Mit "KLIMT'S MAGIC GARDEN: A Virtual Reality Experience by Frederick Baker" (7. Februar – 22. April 2018, MAK FORUM) lanciert das MAK (Österreichisches Museum für angewandte Kunst / Gegenwartskunst) am 100. Todestag von Gustav Klimt (6. Februar 2018) ein virtuelles Ausstellungsexperiment. [Bildquelle: Frederick Baker]

[zum Beitrag](#)

Termine



05.02.2018: Digitalgipfel 2018 – Wirtschaft 4.0 BW

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

08.02.2018: Münchener VR Business Club

München

[weitere Informationen](#)

09.03.2018: Praxisworkshop "Hands-On VR/AR-Learning"

Erfurt

[weitere Informationen](#)

18.03.2018: IEEEVR 2018

Reutlingen

[weitere Informationen](#)

18.04.2018: prostep ivip Symposium 2018

München

[weitere Informationen](#)

23.04.2018: Hannover Messe - Digital Factory

Hannover

[weitere Informationen](#)

16.05.2018: Simufact RoundTable - Simulating Manufacturing

Marburg

[weitere Informationen](#)

12.06.2018: CEBIT 2018

Hannover

[weitere Informationen](#)

13.06.2018: EUROHAPTICS 2018

Pisa

[weitere Informationen](#)

Kontakt & Impressum



VDC-Mitglieder können über den Newsletter ihre Unternehmensnachrichten veröffentlichen. Senden Sie hierzu 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
Deutschland

Tel.: [+49 \(0\) 711 585309-0](tel:+49(0)7115853090)
Fax: [+49 \(0\) 711 585309-19](tel:+49(0)71158530919)
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.