



VDC-Newsletter Mai 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-Veranstaltungen & -Aktivitäten



11.-15.06.2018: CEBIT 2018

Hannover

[weitere Informationen](#)

22.06.2018: HoloLens-Hackathon und Workshop zu Augmented/Mixed Reality

Balingen

[weitere Informationen](#)

05.-06.07.2018: VR Expo 2018

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

24.-28.09.2018: 100 Stunden Morgen: Themenwoche zur digitalen Zukunft und Innovation im Mittelstand

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

13.11.2018: Symposium Driving Simulation

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



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

Analysen & Markt



Highend-VR-Brillen: Laut Entwickler 4,5 Millionen Mal verkauft

Auf der Fachkonferenz VRX Europe schildert Ndreams-CEO Patrick O'Luanaigh seine Vision der VR-Industrie im Jahr 2025. Für seine Prognosen geht er davon aus, dass HTC Vive, Playstation VR und Oculus Rift zusammen rund 4,5 Millionen Mal verkauft wurden. [Bildquelle: RealoVirtual]

[zum Beitrag](#)



Oculus könnte Facebook zum Branchenführer bei Virtual Reality machen

Anfang des Monats auf der F8 hat Oculus Research, ein Tochterunternehmen von Facebook (WKN:A1JWVX), das Oculus Go Headset vorgestellt. (Letzte Woche wurde der Name von Oculus Research in Facebook Reality Labs geändert.) Mark Zuckerberg sagte, dass die 32 GB Standalone-Version des Headsets für 199 US-Dollar angeboten wird. Die 64 GB Version soll 249 US-Dollar kosten. Beide Modelle sind sofort verfügbar. [Bildquelle: The Motley Fool]

[zum Beitrag](#)



Das potenziell größte Problem von VR in der Öffentlichkeit

Japanische VR-Fans nahmen den Marktstart von Oculus Go als Anlass, sich auf eine öffentliche Runde Virtual Reality in der Bahn zu treffen. Denn genau dafür wurde die mobile Go-Brille ja konstruiert: die schnelle VR-Runde zwischendurch, unabhängig von einem externen Zuspeler. Für Zuhause gibt es ja Highend-Brillen für PC und Konsole. [Bildquelle: Twitter]

[zum Beitrag](#)



Sony: VR-Markt liegt unter den Erwartungen

Zwei Millionen verkaufte PlayStation VRs legen nahe, dass Sonys VR-Headset derzeit das erfolgreichste Modell am Markt ist. Das Gesamtwachstum des Virtual Reality-Marktes entspricht allerdings nicht den Erwartungen des japanischen Konzerns. Was bedeutet das für die beliebte PSVR und Sonys zukünftige VR-Strategie? [Bildquelle: SONY]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



Kunstmuseum und Imsimity

Das Kunstmuseum Stuttgart und Imsimity stellen digital ergänztes Lehren und Lernen im Cyber(art)Space vor. Sowohl Schüler als auch Lehrer werden an die Themen Virtual und Augmented Reality herangeführt. [Bildquelle: Kunstmuseum]

[zum Beitrag](#)



Individuelle Designwünsche in Echtzeit prüfen

Massenprodukte auf individuelle Kundenwünsche anpassen, ist ein Zukunftsversprechen der Industrie 4.0. Dieses lässt sich nur umsetzen, wenn es geeignete Prüfverfahren für die Machbarkeit der individuellen Designs eines Produkts gibt. Fraunhofer-Forscher zeigen auf der diesjährigen MS Wissenschaft eine Simulationslösung, die automatisch feststellt, ob sich das vom Kunden gewünschte Design überhaupt realisieren lässt. [Bildquelle: Fraunhofer IGD]

[zum Beitrag](#)



Mercedes bietet AR- & VR-Unterstützung beim Autokauf

Mercedes will die Digitalisierung im eigenen Vertrieb vorantreiben und Augmented sowie Virtual Reality-Technik einsetzen. Immer mehr Geschäfts- und Industriezweige profitieren von den Vorzügen immersiver Technologien, darunter auch die Automobilindustrie. Als eines von vielen Unternehmen will auch Mercedes in Zukunft verstärkt auf Augmented- und Virtual Reality-Technik setzen. [Bildquelle: Mercedes]

[zum Beitrag](#)



Digitale Assistenz für Instandhaltung im Anlagenbau

Beim Thema Digitalisierung in der Produktion gehen Wunsch und Wirklichkeit derzeit oft noch weit auseinander. Das Fraunhofer IFF zeigt auf der diesjährigen Hannover Messe Industrie, wie der Digitale Zwilling aber schon heute in realen Produktionswelten genutzt werden kann - beispielsweise ganz praktisch als Augmented-Reality-Assistenzsystem für die Instandhaltung im Anlagenbau. [Bildquelle: Fraunhofer IFF]

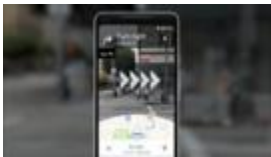
[zum Beitrag](#)



Microsoft entwickelt Mixed-Reality-Version von Sharepoint

Microsofts "Sharepoint Spaces" soll Unternehmen den Einstieg in Virtual und Augmented Reality erleichtern. [Bildquelle: Computer Business Review]

[zum Beitrag](#)



Google Maps - jetzt auch mit AR-Navigationen

Virtual und Augmented Reality sind aktuell bei vielen Tech-Größen im Trend. Auch Google nutzt die Technologie nun für seine Navigations-App. [Bildquelle: Google]

[zum Beitrag](#)



Packen mit der Datenbrille

Die Digitalisierung der Industrie wird oftmals in einem Atemzug mit dem Wegfall von Arbeitsplätzen genannt. Viele Menschen fürchten, ihre Arbeit durch intelligente Technologien wie Augmented Reality zu verlieren. Dass digitale Assistenzsysteme Mitarbeiter durchaus entlasten können, demonstrieren Fraunhofer-Forscher am Beispiel einer Lösung für die Logistik. [Bildquelle: Fraunhofer IML]

[zum Beitrag](#)

Architektur & Design in VR: Yulio Viewer für Oculus



Go erschienen

Architektur und Design in VR erleben? Das ist mit der App Yulio Viewer des kanadischen Unternehmens Yulio möglich. In den Genuss der Software kommen nun auch Besitzer der neuen Oculus Go. Was erwartet Architektur- sowie Design-Interessierte und was kostet die App? [Bildquelle: VR-World]

[zum Beitrag](#)



HTCs neuester Streich ist ein VR-Brillenschließfach für Schulen

Mit der autarken Virtual-Reality-Brille Vive Focus drängt HTC insbesondere in China in den Bildungssektor – und denkt die Organisation der VR-Klassenräume mit. [Bildquelle: VIVEDU]

[zum Beitrag](#)



"Share The Road" - mittels Virtual Reality fördert Ford die Harmonie zwischen Auto- und Fahrradfahrern

Das Ford-Projekt "Share The Road" soll dazu beitragen, den Verkehr im urbanen Raum sicherer zu machen. Mittels Virtual Reality werden Perspektiven gewechselt, um das Verständnis zwischen Auto- und Fahrradfahrern zu verbessern und mehr Empathie zu erzeugen. Ford stellt überdies eine Technologie vor, die zum Schutz von Radfahrer automatisch bremsen kann, wenn eine unmittelbare Kollision droht [Bildquelle: Ford]

[zum Beitrag](#)



Neuer Zugang zu Produktionsdaten

Wie können Unternehmen Herr der im Zuge von Industrie 4.0 entstehenden Datenberge werden? Einen Lösungsansatz bietet das System Plant@Hand3D: Es zeigt alle wichtigen Informationen auf einen Blick und erleichtert Entscheidungsprozesse. Auf der MS Wissenschaft 2018 können sich Besucher einen Eindruck verschaffen, wie Forscher des Fraunhofer IGD mit ihren Visual Computing-Technologien Produktionsprozesse beschleunigen und die Qualität sichern. [Bildquelle: Fraunhofer IGD]

[zum Beitrag](#)



Windows Mixed Reality: Microsoft präsentiert B2B-Anwendungen

Microsoft sieht Potential im B2B-Geschäft und will mit Windows-Brillen und Hololens eingefahrene Arbeitsweisen modernisieren. Auf der Build-Entwicklerkonferenz 2018 stellt das Unternehmen zwei Apps für Industrieunternehmen und professionelle Anwender vor. Sie sollen zeigen, wie Virtual und Augmented Reality Arbeitsprozesse vereinfachen und beschleunigen könnten. [Bildquelle: blogdot.tv]

[zum Beitrag](#)



US-Polizei erprobt Einsatztraining in der virtuellen Realität

Im Training will die Polizei der Stadt Scranton im US-Bundesstaat Pennsylvania zukünftig auf Virtual Reality setzen. Ein Simulator soll die Beamten auf diverse Ernstfälle vorbereiten. [Bildquelle: sltrib.com]

[zum Beitrag](#)



Migros-Shop in der virtuellen Realität

Erstmals weltweit haben zehn Personen zugleich eine Immobilie in der virtuellen Realität besichtigt: einen neuen Supermarkt der Migros. [Bildquelle: ZVG]

[zum Beitrag](#)



Startup plant VR-Weltraumtourismus mittels 360-Grad-Satelliten

Nur wenige Menschen hatten bisher die Möglichkeit, die Erde aus dem Weltall zu sehen und dieser Anblick veränderte, wie sie die Heimat der Menschheit wahrnehmen. Ein britisches Startup möchte dieses Erlebnis allen Menschen zugänglich machen, indem sie von Satelliten aus hochauflösende 360-Grad-Videos in VR-Brillen streamen. [Bildquelle: VRFocus]

[zum Beitrag](#)



China prüft Loyalität von Parteimitgliedern mittels Virtual Reality

Im Kampf gegen Dissidententum und Korruption erprobt die chinesische Regierung ungewohnte Mittel. Parteimitglieder in den Städten Qingyang und Binzhou wurden einem Loyalitätstest unterzogen – in der Virtual Reality. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)

Forschung & Technologie



VIRTUALIS VR-Technologie für Rolls-Royce

Der Einsatz des TeamCenter PLM-Systems von Siemens macht es Rolls-Royce Deutschland möglich, etliche große CAD-Modelle zu generieren. Mit dem typischen Flugtriebwerk mit 16.000 Bauteilen bis hin zu einzelnen Schrauben ist es jedoch keine leichte Aufgabe, sie immersiv und mit flüssiger Bildrate zu visualisieren. [Bildquelle: VIRTUALIS]

[zum Beitrag](#)



LG will mit Künstlicher Intelligenz hoher Latenz vorbeugen

Der südkoreanische Bildschirmhersteller LG Display stellt eine Technologie vor, die hohe Latenzen in VR-Brillen vermeiden soll. Kommt die VR-Technik nicht mehr nach, greift eine Künstliche Intelligenz ein und füllt die fehlenden Bildinformationen in Echtzeit auf – ohne dass der Nutzer etwas merkt. [Bildquelle: LG]

[zum Beitrag](#)



GameFace Labs bringt Standalone-Brille mit SteamVR-Support

Das Unternehmen GameFace Labs hat ein Virtual Reality-Headset entwickelt, das gleichzeitig die Plattformen Android und SteamVR unterstützt. Welche Vorteile bieten sich dadurch dem Anwender? [Bildquelle: VR-World]

[zum Beitrag](#)



Oculus' neues 5K-Format soll Qualitätsstandard für VR-Videos setzen

Der Code-Guru und VR-Enthusiast John Carmack nimmt sich der Bildqualität von Virtual-Reality-Videos an – und verspricht eine deutliche Qualitätssteigerung: Sein selbst entwickeltes Format soll 360-Grad-Videos mit einer Auflösung von 5K x 5K darstellen. [Bildquelle: Google Plus]

[zum Beitrag](#)



XR1: Qualcomm will neuen Prozessor speziell für VR und AR anbieten

Qualcomms neuer XR1-Prozessor könnte die nächste Generation mobiler VR- und AR-Brillen antreiben. Der Chiphersteller Qualcomm dominiert mit seinen Prozessoren den Smartphone-Markt – und ist auf dem besten Wege, diese Marktdominanz auf VR und AR auszuweiten. [Bildquelle: BLOGDOTTV]

[zum Beitrag](#)



Neue Details zum 18-Megapixel-OLED-Display von Google und LG

Im Vorfeld der derzeit laufenden SID Display Week haben Forscher von Google und LG in einem wissenschaftlichen Papier ihr im März erstmals in Aussicht gestelltes OLED-Display mit 18 Megapixeln und einer Bildschirmdiagonale von 4,3 Zoll näher beleuchtet, das besonders für mobile VR- und AR-Standalone-Geräte mit weitem Sichtfeld geeignet sein soll. [Bildquelle: Google/LG]

[zum Beitrag](#)



Oculus Go: Kann die VR-Brille dauerhaft begeistern?

Oculus Go ist ab Mitte Juni auf dem Markt und dürfte jüngsten Hinweisen zufolge mehr als 100.000 Abnehmer gefunden haben. Interessanter und wichtiger als reine Verkaufszahlen ist die Frage, ob Oculus Go von Käufern dauerhaft und regelmäßig genutzt wird und für welche Zwecke. Bei Reddit sprechen Go-Besitzer darüber, wie oft und wofür sie die VR-Brille nach dem Abkühlen des ersten Hypes nutzen. [Bildquelle: Oculus]

[zum Beitrag](#)



Googles 1443 ppi Highend-Display für Virtual Reality: Alle Daten bekannt

Googles neuer Highend-Screen für Virtual Reality wird konkreter. Das OLED-Display bietet eine enorme Pixeldichte und eine VR-optimierte Renderfunktion. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Amazons Sumerian für VR- und AR-Anwendungen nun verfügbar

Der Editor läuft im Browser und ermöglicht das Erstellen interaktiver XR-Anwendungen ohne große Programmierkenntnisse. Sumerian ist eng an andere Dienste von AWS wie Polly und Lambda angebunden. [Bildquelle: heise online]

[zum Beitrag](#)



VRidge 2.0 Guide: PC-VR auf Google Cardboard & Samsung Gear VR

Der Einstieg in die virtuelle Realität ist noch immer ein recht kostspieliges Unterfangen – vor allem auf dem PC. VRidge 2.0 will es ermöglichen, VR auch ohne teures High End-Headset am eigenen PC auszuprobieren. [Bildquelle: VRidge]

[zum Beitrag](#)



Oculus zeigt Prototyp-Brille mit variablem Fokus und 140-Grad-Sichtfeld

Auf der Facebook F8 Entwicklerkonferenz gibt Oculus einen Einblick in die eigene Virtual-Reality-Werkstatt und zeigt einen frühen Prototyp von Oculus Rift 2. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Hololens und Windows Mixed Reality: Microsoft bringt neue Funktionen

Im gerade veröffentlichten Windows-Update stecken neue Funktionen für die Augmented-Reality-Brille Hololens und Windows Mixed Reality. [Bildquelle: VRFocus]

[zum Beitrag](#)



Bericht: Apple bringt 2020 eine Mixed-Reality-Brille mit 8K-Displays

Apples Mixed-Reality-Brille trägt den Codenamen T288 und soll beide visuellen Weltveränderungsverfahren beherrschen: Virtual und Augmented Reality. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



OLED, Lichtfeld, 2.228 ppi: INT will neues VR-AR-Display zeigen

Der chinesische Display-Hersteller INT präsentiert Ende Mai eine speziell für VR und AR entwickelte Screen-Technologie demonstrieren. In der Ankündigung verspricht das Unternehmen viel. [Bildquelle: Google+]

[zum Beitrag](#)



Neues Virtual-Reality-Display bietet über 1000 ppi auf 3,25 Zoll

Japan Display gibt die erfolgreiche Entwicklung eines VR-optimierten LC-Displays mit 1.001 Pixel pro Zoll bekannt. Es bietet die volle RGB-Matrix und 120 Hz. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Googles VR-Engine soll Highend-Grafik für Mobile-VR ermöglichen

Googles im Mai 2017 angekündigte und für mobile VR-Brillen optimierte Renderverfahren "Seurat" ist jetzt als Open-Source-Software verfügbar. [Bildquelle: blogdot.tv]

[zum Beitrag](#)



Google unterstützt mit ARCore künftig auch iOS

Eine Partie Tic-Tac-Toe mitten im Raum zwischen einem Android- und einem iOS-Nutzer? Künftig geht das: Google erweitert ARCore um spannende neue Möglichkeiten und bringt es auch auf das iPhone. [Bildquelle: Google]

[zum Beitrag](#)



Wie Mensch und Maschine zusammenarbeiten: Einsatz von KI und AR

Künstliche Intelligenz als Partner des Menschen – wie sich dies in einem Industrie 4.0-Umfeld umsetzen lässt, zeigt das Partnerkonsortium der SmartFactoryKL-Industrie 4.0-Produktionsanlage. [Bildquelle: SmartFactoryKL/A.Sell]

[zum Beitrag](#)



VR-Bewegungsplattform Alto100 startet Crowdfunding-Kampagne

VR-Laufbänder sind theoretisch eine tolle Sache, in der Praxis aber oft noch zu sperrig für die eigene Wohnung. Das australische Entwickler-Team Visospace plant deshalb mit der Bewegungs-Controller-Plattform Alto100 einen interessanten Kompromiss. [Bildquelle: Alto100]

[zum Beitrag](#)



Google macht Smartphone-Kamera zur Suchmaschine für die reale Welt

Die dominierende Internet-Suchmaschine ist nach wie vor Google, jedoch muss man trotzdem seinen Text eintippen oder diktieren, wenn man auf der Suche nach etwas ist. Jetzt möchte Google direkt auf die Kamera zurückgreifen. [Bildquelle: Google Blog]

[zum Beitrag](#)



Materialoberflächen digital erfassen durch Scan-Technologie

Computerspiele, Werbeprospekte oder Produktdesign benötigen digitale Versionen von unterschiedlichen Oberflächen. Bislang wurden diese aufwändig gescannt oder per Bildbearbeitungsprogramm erstellt. Drei Absolventen des Instituts für Medien- und Phototechnik der TH Köln haben eine Methode entwickelt, um beliebige Oberflächen innerhalb weniger Minuten fotorealistisch und physikalisch korrekt digital zu erfassen. Mit ihrem jetzt gegründeten Unternehmen APEC Visual möchten sie Auftragsarbeiten sowie eine umfangreiche Materialdatenbank anbieten. [Bildquelle: Wallpaperstock]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



vr-on gewinnt den Innovationspreis-IT 2018

Die vr-on GmbH ist weiter auf Erfolgskurs! Das innovative Unternehmen, das 2016 gegründet wurde und stetig wächst, hat den Innovationspreis-IT in der Kategorie Server/Virtualisierung gewonnen. [Bildquelle: vr-on]

[zum Beitrag](#)



Treffen Sie TechViz auf dem Live Worx 2018 Event

Vom 17. bis 20. Juni stellt TechViz auf der Live Worx 2018 in Boston (USA) auf dem Stand 629 aus. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



Open Days: spezielle VR Headsets im TechViz Showroom in Paris!

Am 21. Juni 2018 findet bei TechViz der Tag der offenen Tür statt. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



Active Curve & Visionary Render stärken Lehre und Forschung beim ICoM

Nach erfolgter Ausschreibung entschied ICoM sich für die Virtualis Active Curve mit Bodenprojektion in Verbindung mit der Virtualis Visionary Render Software. Das System bietet Kapazitäten für etwa ein Dutzend Studenten und Industriepartner, ausgestattet ist das System mit 5 Barco Projektoren, sowie einem integrierten ART-Tracking-System. Visionary Render von Virtualis ist eine dezidierte VR-Plattform für das Engineering, hiermit können riesige Datensätze wie z.B. ganze Stadtbilder oder Infrastrukturmodelle, in Echtzeit, gerendert werden.. [Bildquelle: VIRTUALIS]

[zum Beitrag](#)



Oculus Research wird Facebook Reality Labs

Oculus hat offiziell eine Umbenennung seiner Forschungsabteilung verkündet. Künftig will das Unternehmen unter dem Namen Facebook Reality Labs forschen und entwickeln. Welche Auswirkungen hat die Änderung? [Bildquelle: Oculus]

[zum Beitrag](#)



OSSIC schließt und Unterstützer gehen leer aus

Das nicht jedes Projekt auf Kickstarter oder Indiegogo durch eine erfolgreiche Finanzierung zum Hit wird, sollte mittlerweile jedem Menschen bekannt sein. In manchen Fällen folgt nach mehreren Verschiebung sogar die Einstellung des Projektes, was bei größeren Investitionssummen durch die Community sehr ärgerlich ist. Mit diesem Schicksal müssen leider auch die Unterstützer des 3D Audio Headphones OSSIC leben, denn das Unternehmen schließt und die Unterstützer werden mit leeren Händen dastehen. [Bildquelle: WearableZone]

[zum Beitrag](#)



F8 2018: Facebook öffnet Augmented-Reality-Plattform

Apple und Google drängen mit ARKit und ARCore in den Markt für Smartphone-AR. Um von der Konkurrenz nicht abgehängt zu werden, demokratisiert, öffnet und erweitert Facebook schrittweise die hauseigene AR-Plattform. Auf der F8-Entwicklerkonferenz enthüllte das Unternehmen, wie es mit Smartphone-AR weitergeht. [Bildquelle: Facebook]

[zum Beitrag](#)



Pimax 8K – Kickstarter-Update: Versand soll ab Juni beginnen

Pimax veröffentlichte ein Statusupdate auf der offiziellen Kickstarter-Kampagne seiner 8K-VR-Brille. Demnach sollen die ersten M1-Versionen der Brillen nun innerhalb dieses Monats an erste Beta-Tester versandt werden. Die offizielle Auslieferung der ersten 8K- sowie der 5K-Brillen soll daraufhin im Juni erfolgen. [Bildquelle: VR-NERDS]

[zum Beitrag](#)



Samsung probiert es nun mit Mixed Reality

Die neue Samsung-Brille funktioniert autark und heißt nicht nur Mixed Reality, sondern kann es auch: Sie bietet AR und VR. Samsung soll sie Ende August auf der IFA vorführen. [Bildquelle: Samsung]

[zum Beitrag](#)



Microsoft plant langfristig mit Windows Mixed Reality

Windows Mixed Reality ging ohne großen Rummel an den Start und auch ein halbes Jahr später macht Microsoft nur wenig Aufhebens um die neue Computerplattform. Das hat Methode: Microsoft glaubt nicht an einen zeitnahen Durchbruch räumlicher Computer und sieht Windows Mixed Reality als eine langfristige Investition in die Zukunft. [Bildquelle: Ars Technica]

[zum Beitrag](#)



Riesiges virtuelles Labor des Fraunhofer-Instituts modernisiert

Das einzigartige 3D-Labor am Fraunhofer-Institut in Magdeburg ist für 2,5 Millionen Euro saniert worden. Das Labor kann auf 400 Quadratmetern Fläche die Entwürfe ganzer Anlagen und Fabriken virtuell begehbar machen. [Bildquelle: Fraunhofer IFF/Viktoria Kühne]

[zum Beitrag](#)



In Frankfurt eröffnet Deutschlands erster Store für Virtual-Reality-Avatare

Der deutsche Marktführer für personalisierte 3D-Figuren und virtuelle 3D-Avatare 3D Generation GmbH eröffnet am 14. Mai 2018 einen neuen Store in Frankfurt. Ab sofort können Kunden kostenlos Virtual-Reality-Avatare von sich anfertigen lassen. [Bildquelle: openPR]

[zum Beitrag](#)



craftguide und die interaktive Enzyklopädie des Handwerks

Eine interaktive Enzyklopädie des Handwerks — an nichts Geringeres wagen sich die Gründer des Münchner Startups craftguide. Bestandteil ihrer Mission: Virtual-Reality-Maschinenkurse für Auszubildende, die so Fertigungsprozesse gefahrlos erproben können, bevor sie mit den eigentlichen Maschinen in Kontakt kommen. [Bildquelle: craftguide]

[zum Beitrag](#)



Verpackungshersteller Smurfit Kappa benutzt VR

Die Verpackung entscheidet mit darüber, wie gut sich ein Produkt verkauft. Mittels Virtual Reality kann der Verpackungshersteller Smurfit Kappa die Wirkung von Umkartons und Verpackungen in verschiedenen Umgebungen simulieren. [Bildquelle: Annika Krempel]

[zum Beitrag](#)



Senvion setzt auf Digitalisierung und VR

Trotz guter Auftragslage stehen Windradhersteller unter großem Wettbewerbsdruck. Senvion aus Osterrönnfeld (Kreis Rendsburg-Eckernförde) erhofft sich Impulse durch die Digitalisierung. Tausende Turbinen warten die Mitarbeiter bereits aus der Ferne. [Bildquelle: Senvion]

[zum Beitrag](#)

Termine



11.-15.06.2018: CEBIT 2018

Hannover

[weitere Informationen](#)

13.-16.06.2018: EUROHAPTICS 2018

Pisa

[weitere Informationen](#)

22.06.2018: HoloLens-Hackathon und Workshop zu Augmented/Mixed Reality

Balingen

[weitere Informationen](#)

25.-26.06.2018: 5. Technologietag Hybrider Leichtbau

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

28.-29.06.2018: Virtual Fires Congress

St. Georgen

[weitere Informationen](#)

04.07.2018: Treffpunkt Digitalisierung I4KMU

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

05.-06.07.2018: VR Expo 2018

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

31.08.-05.09.2018: IFA Berlin

Berlin

[weitere Informationen](#)

24.-28.09.2018: 100 Stunden Morgen: Themenwoche zur digitalen Zukunft und Innovation im Mittelstand

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

26.-27.09.2018: DIGILITY 2018

Köln

[weitere Informationen](#)

13.11.2018: Symposium Driving Simulation

Kaiserslautern

[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:+4907115853090)
Fax: [+49 \(0\) 711 585309-19](tel:+49071158530919)
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.

Sowohl unser Newsletter, als auch unsere firmeneigene Website sind auf dem neusten Stand des Datenschutzes, durch die Anpassung an die Datenschutz-Grundverordnung (DS-GVO).