



VDC-Newsletter August 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



Berufliche Weiterbildungskurse Virtual Reality und Augmented Reality



Umfangreiches Kursprogramm VR, AR, MR, CGI ab September 2018

[zum Beitrag](#)

100 Stunden Morgen Themenwoche zur digitalen Zukunft und Innovation im Mittelstand



VDC Netzwerk präsentiert sich auf der Themenwoche 100 Stunden Morgen

Vom 24. bis 28. September findet bei der IHK Stuttgart die Themenwoche "100 Stunden Morgen" statt. Das VDC Fellbach wird auf seinem Stand seine vielfältigen Angebote als Digitalallotse Baden-Württemberg präsentieren. Die VDC-Mitglieder CMC Engineers, heinekampdesign, Lightshape und Solid White sind ebenfalls vertreten. [Bildquelle: IHK Region Stuttgart]

[zum Beitrag](#)



4. Symposium Driving Simulation: Call for Presentations

You are working in the field of Driving Simulation as a technical manager, software user, researcher or software developer and like to share your work and views with the community? We invite you to contribute a presentation (25min + 5min for questions) from your perspective. Please contact us until 10 September 2018 to see if the planned presentation fits the program and to discuss the next steps.

[zum Beitrag](#)



VR/AR Global Summit: 10% Reduktion für VDC- Mitglieder

VDC-Mitglieder erhalten 10%ige Reduktion auf Eintrittspreise beim VR/AR Global Summit in Vancouver

[zum Beitrag](#)



Präsentation und Anprobe des Teslasuits am VDC Fellbach

Am 21.08.2018 stellte das Londoner Unternehmen Teslasuit den gleichnamigen Fully Body Haptic VR Suit am VDC Fellbach vor. [Bildquelle: Teslasuit]

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



03.09.2018: Seminar "Clusterstrategie entwickeln"

Fellbach

[weitere Informationen](#)

18.09.2018: Die Microsoft HoloLens - Einführungs-Workshop

Esslingen

[weitere Informationen](#)

19.09.2018: 3D-GUlde Fachbeiratssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

21.09.2018: VR/AR Global Summit

Vancouver

[weitere Informationen](#)

24.09.2018: 100 Stunden Morgen: Themenwoche zur digitalen Zukunft und Innovation im Mittelstand

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

26.09.2018: Workshop Computer Generated Imagery (CGI)

Esslingen

[weitere Informationen](#)

11.10.2018: Digitallotse: 13. IAK "Das virtuelle Nutzfahrzeug"

Mannheim

[weitere Informationen](#)

16.10.2018: 10. Gemeinschaftsveranstaltung »Nutzung digitaler Modelle und Methoden im Anlagenlebenszyklus«

Leverkusen

[weitere Informationen](#)

16.10.2018: Digitallotse: Virtuelle Techniken im Maschinenbau

Albstadt

[weitere Informationen](#)

17.10.2018: Digitallotse: 4. IAK Sondermaschinenbau

Schwäbisch Hall

[weitere Informationen](#)

18.10.2018: DPS Forum

Fellbach

[weitere Informationen](#)

18.10.2018: Digitallotse: Virtuelle Techniken im Service

Aalen

[weitere Informationen](#)

25.10.2018: Digitallotse: Technologieforum "Immersive Design"

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Vorstandssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Mitgliederversammlung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

13.11. bis 14.11.2018: Symposium Driving Simulation

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

15.11.2018: Digitallotse: 3. Forum Mensch-Technik-Interaktion

Heilbronn

[weitere Informationen](#)

19.11.2018: Erfahrungsaustausch Datenbrille

[weitere Informationen folgen]

[weitere Informationen](#)

20.11.2018: Digitallotse: TechTalk Virtual Commerce

Villingen-Schwenningen

[weitere Informationen](#)

22.11.2018: 3D-GUIde-Abschlusskonferenz

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

27.11.2018: Digitallotse: Interaktive Visualisierung in Marketing und Vertrieb

Karlsruhe

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



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

Analysen & Markt



Prognose zu Chinas VR-Markt im Jahr 2020

Die Marktforscher des „China Center for Information Development“ (CCID) prognostizieren in Ihrer Hochrechnung einen Wert des chinesischen Virtual-Reality-Marktes von voraussichtlich 13 Milliarden US-Dollar bei einer Wachstumsrate von 120 Prozent bis 2020. [Bildquelle: ChinaDaily]

[zum Beitrag](#)



Gamescom 2018: 5G soll Virtual Reality maßgeblich verändern

Das nächste große Ding sollte es sein, die Erfahrungen von Spielern revolutionieren. Dennoch blieb Virtual Reality (VR) in den Augen vieler Kritiker hinter seinen Erwartungen zurück. Auf der Gamescom 2018 ist die Stimmung gemischt: Es gibt Erfolge, jedoch nicht unbedingt da, wo man sie anfänglich vermutet hat. Und auf eine Technologie wartet man besonders gespannt. [Bildquelle: Inside Handy]

[zum Beitrag](#)



Sony hat mehr als drei Millionen Einheiten der Playstation VR verkauft

Als einziger Hersteller einer VR-Brille aus dem höheren Preissegment veröffentlicht Sony die offiziellen Verkaufszahlen. Seit dem Marktstart im Oktober 2016 wurden über 3 Millionen Einheiten verkauft. Sony hatte im März den Preis der VR-Brille auf 299€ gesenkt. [Bildquelle: Sony]

[zum Beitrag](#)



So bewertet die US-Presse Magic Leap One

Magic Leap One bereichert die vorhandene AR-Hardware, kann aber nicht die hochgesteckten Erwartungen erfüllen. [Bildquelle: Magic Leap]

[zum Beitrag](#)



Teardown zur Magic Leap One

iFixit hat die Magic Leap One in Einzelteile zerlegt. [Bildquelle: iFixit]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



Industrie 4.0 zum Anfassen

Im IIoT Innovation Center in Garching zeigten Unternehmen an konkreten Anwendungsbeispielen, wie sich eine vernetzte Produktion gestalten lässt. VDC-Mitglied vr-on stellte seine Onlinekollaborationsplattform Stage vor. [Bildquelle: vr-on]

[zum Beitrag](#)



TechViz: Advanced Virtual Assembly VR solution

TechViz Virtual Assembly ermöglicht es, einen oder mehrere Teile eines virtuellen Prototyps interaktiv von jeder ursprünglichen industriellen Anwendung während einer Projektprüfung, Wartung oder einer Schulungssitzung zu bewegen. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



In a world premiere, ESI presents its Hybrid Twin™ for nuclear dismantling during the World Nuclear Exhibition 2018

ESI Group (FR0004110310 – ESI), leading innovator in Virtual Prototyping software and services, is presenting exclusively at the 3rd edition of the World Nuclear Exhibition (WNE), from June 26 to 28, its "Hybrid Twin™ for hostile environment intervention". By increasing operators' safety, while reducing the cost and time associated with dismantling operations, this methodology becomes an essential ally for experts in civil nuclear engineering. [Bildquelle: ESI Group]

[zum Beitrag](#)



TechViz: Fusion

Fusion erlaubt die Kombination von 3D-Daten aus verschiedenen 3D-Anwendungen (Catia, NX, Creo und +200 mehr) für einen effizienteren Validierungsprozess, ohne die Daten von einem System in das andere konvertieren zu müssen. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



Announcing Oculus Education Pilot Programs in Taiwan, Japan and Seattle

Immersive technologies like VR are expanding the possibilities of education, enabling new forms of instruction across various subjects and disciplines. Already, students, educators, and life-long learners can explore a growing catalog of educational VR content. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Digi-Capital Launches Analytics Platform for AR/VR/XR

Businesses can take advantage of over 500,000 data points on the immersive technology industry with new analytics platform.

[zum Beitrag](#)



Erste virtuelle Stadt „Hypatia“ als Treffpunkt für soziale Aktivitäten in der VR

Die Social-VR-App „Hypatia“ startet seit dem 28. August offiziell nach einer drei-jährigen Entwicklungszeit [Bildquelle: TeamfireVR]

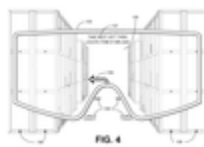
[zum Beitrag](#)



Unternehmen teamazing revolutioniert Teambuilding mit Virtual Reality und startet dazu eine Partnerschaft mit Seminargo und Invitarario - BILD

Die Teambuilding-Branche zu revolutionieren — das ist die Mission des Unternehmens „teamazing“. Weg von veralteten Maßnahmen und hin zu innovativen Methoden. Neue Technologien wie Virtual Reality (VR) nutzen und damit Mitarbeiter hellauf begeistern. Mit einem einzigartigen Konzept hat das österreichische Unternehmen nun mit teamazing.de auch in Bayern und Baden-Württemberg Fuß gefasst und bringt frischen Wind in die deutsche Personalentwicklungsszene. [Bildquelle: Teamazing]

[zum Beitrag](#)



Amazon Files Patents Applications For Employee AR Goggles

Patent for AR goggles could potentially allows Amazon to track warehouse employees wherever they go. [Bildquelle: US Patent Office]

[zum Beitrag](#)



Studie: Google Glass hilft Kindern mit Autismus

Einer experimentellen Studie zufolge könnte Googles Datenbrille autistischen Kindern helfen, mit anderen Menschen in Kontakt zu treten und ihre Sozialkompetenz zu steigern.

[zum Beitrag](#)

Forschung & Technologie



NVIDIA Turing Propels VR Toward Full Immersion

NVIDIA's new Turing GPUs are poised to take VR a big step closer to that level. Announced at SIGGRAPH last week and Gamescom today, Turing's combination of real-time ray tracing, AI and new rendering technologies will propel VR to a new level of immersion and realism. [Bildquelle: NVIDIA]

[zum Beitrag](#)



Oculus Santa Cruz: Veröffentlichung angeblich schon im ersten Quartal 2019

Oculus zielt zur Veröffentlichung der autarken VR-Brille high-end "Santa Cruz" auf das erste Quartal 2019 ab. Mehrere unabhängige Quellen haben diesen Veröffentlichungszeitraum bestätigt.

[zum Beitrag](#)



Oculus-Mitgründer will bald Lösung für VR-Übelkeit präsentieren

VR-Übelkeit stellt immernoch ein großes Problem für die Nutzung von Virtual Reality dar. Bislang wurde noch keine Lösung gefunden. Oculus Co-Founder Palmer Luckey kündigt auf Twitter an, dass er an einer vielversprechenden Lösung arbeitet. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



HTC bringt Drahtlosadapter für die HTC Vive & Vive Pro am 24. September auf dem Markt

HTCs in Kooperation mit Intel und DisplayLink entwickelter Drahtlosadapter kann ab dem 5. September für 345 Euro bestellt werden und wird am dem 25. September versendet. [Bildquelle: Variety]

[zum Beitrag](#)



Nvidia: So sieht die RTX 2080 (Ti) mit VirtualLink-Anschluss aus

Eine US-Webseite veröffentlicht vorab Produktbilder von Nvidias Next-Gen-Grafikkarten. Die vollständige Enthüllung übernimmt Nvidia am Montag ab 18 Uhr. [Bildquelle: VideoCardz]

[zum Beitrag](#)



Connect 5: Oculus verspricht Next-Gen-VR-Demo für Ende September

Bei Facebook dreht Oculus kräftig an der Hype-Schraube für die hauseigene Entwicklerkonferenz Connect 5. [Bildquelle: Oculus Connect]

[zum Beitrag](#)



Vorbereitung zum Launch der VR-Brille „Odyssey+“ von Samsung

Die Neuauflage der Samsung Odyssey scheint nur Verbesserungen hinsichtlich des Tragekomforts zu enthalten. [Bildquelle: Samsung]

[zum Beitrag](#)



VRgineers stellt drei optionale Upgrades für die VR-Brille XTAL vor

Durch eine Softwareupgrade soll ein Inside-Out-Tracking implementiert und das Eye-Tracking Entwicklern zugänglich gemacht, damit Foveated Rendering unterstützt werden kann. Durch ein neues Kameramodul soll auf Hardwareseite die XTAL zu einer Mixe-Reality-Brille umgewandelt werden. [Bildquelle: UploadVR]

[zum Beitrag](#)



Star VR kündigt die „StarVR One“ mit großem Sichtfeld und Foveated Rendering auf der Siggraph 2018 an

Die "StarVR One" ist die Neuauflage der "StarVR", des von Acer und Starbreeze gegründeten Unternehmens StarVR und richtet sich hauptsächlich an Industrieanwender. [Bildquelle: techcrunch.com]

[zum Beitrag](#)



Neue Grafikkartengeneration mit Spezialanschluss für VR-Brillen von Nvidia vorgestellt.

Nvidia präsentierte auf der Siggraph 2018 die Profilsreihe Quadro der neuen Kartengeneration Turing mit einer Maximalleistung von bis zu 16 Teraflops. [Bildquelle: wccfttech.com]

[zum Beitrag](#)



Nvidia Holodeck: Neue VR-Tools sollen Produktivität verbessern

Nvidia hat umfangreiche Neuerungen für seine Virtual Reality-Umgebung Holodeck angekündigt. Worauf dürfen sich Architekten, Ingenieure und Designer freuen?

[zum Beitrag](#)



Pick by Choice: Sprachsteuerung komplettiert Picavi-Datenbrille

Seit diesem Sommer existiert für die Pick-by-Vision-Lösung von Picavi eine weitere Eingabefunktion: Der Worker kann an seiner Datenbrille das Mikrofon aktivieren und Befehle per Sprachsteuerung an die dahinter stehende Software kommunizieren. Dies ergänzt die bisherigen Möglichkeiten entweder mit dem Touchpad an der Brille, mittels Ringscanner oder dem gleichzeitig als Akku dienenden Picavi Power Control die Pickbewegungen im System zu bearbeiten. Je nach Situation und Vorliebe können die Lagerarbeiter nun ihren Lieblingseingabeweg wählen, um schnell und zuverlässig ihre jeweiligen Aufgaben in der Kommissionierung zu erledigen. [Bildquelle: Picavi GmbH]

[zum Beitrag](#)



Mit Elektronenstrahlstrukturierung zu höchstaflösenden OLED-Vollfarbdisplays

OLED-Mikrodisplays etablieren sich zunehmend für den Einsatz in künftigen Wearables und Datenbrillen. Um den Anforderungen von höherer Effizienz, höheren Kontrasten und Auflösungen der Anwendungen gerecht zu werden, haben Wissenschaftler des Fraunhofer FEP einen neuen Ansatz zur Mikrostrukturierung von OLED-auf-Silizium entwickelt. Damit könnte künftig der Einsatz von Farbfiltern und Schattenmasken entfallen und vollfarbige Displays mit einem neuen Verfahren entwickelt werden. Effizienzsteigerungen und ein deutlich breiteres Farbspektrum wurden in ersten Versuchen bereits nachgewiesen. Die Ergebnisse werden im Rahmen der IMID 2018 vom 29. bis 31. 08. 2018 in Busan, Südkorea vorgestellt. [Bildquelle: Fraunhofer FEP]

[zum Beitrag](#)



Ob Druck oder Web – das Fraunhofer IGD denkt 3D

Das Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung IGD stellt auf der SIGGRAPH 2018 drei Publikationen vor, die richtungsweisende Entwicklungen im 3D-Druck, in der 3D-Webvisualisierung und der optischen Materialerfassung beschreiben. Die angenommenen Publikationen bestätigen, dass das Institut eine internationale Spitzenstellung in der computergraphik-relevanten Forschung besitzt. [Bildquelle: Fraunhofer IGD]

[zum Beitrag](#)



Hydrus VR: 8K-Unterwasserkamera für 360-Grad-Aufnahmen vorgestellt

Marine Imaging Technology (MI Tech) stellt nach knapp zwei Jahren Entwicklungszeit ein neues Kamerasystem für den Tiefeneinsatz unter Wasser vor. Die wasserdichte 360-Grad-Kamera ist in der Lage bis zu 8K-Videos für professionelle Filmaufnahmen aufzuzeichnen.

[zum Beitrag](#)



This design studio wants to give VR its iPhone moment

The Air Hand promises to be everything today's VR systems aren't: Sleek, cool, and effortlessly usable.

[zum Beitrag](#)



Angekündigt: Pico G2 – hochauflösender und schneller als Oculus Go

Pico rüstet sich für den Wettkampf um chinesische VR-Marktanteile mit HTC und Oculus-Partner Xiaomi. Die neu angekündigte VR-Brille G2 ist Oculus Go auf dem Papier technisch deutlich überlegen. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



Combined Augmented and Virtual Realities Bridge the Gaps Between Manufacturing, Training and Maintenance Operations thanks to DIOTA and ESI Group

DIOTA, leading software provider of Industry 4.0 solutions integrating Augmented Reality and automated control, and ESI Group, leading innovator in Virtual Prototyping software and services for manufacturing industries, formalize their partnership to develop solutions bringing previously disparate engineering, manufacturing and maintenance processes into integrated end-to-end workflows. [Bildquelle: DIOTA]

[zum Beitrag](#)



Stopp beim gemeinsamen Virtual-Reality-Projekt von Google und Imax

Imax scheint sich aus der gemeinsamen Entwicklung einer Virtual-Reality-Kamera zurückzuziehen [Bildquelle: imax]

[zum Beitrag](#)



Samsung patentiert neue Marke "Perfect Reality"

Setzt Samsung Microsofts Mixed Reality die "Perfect Reality" entgegen?

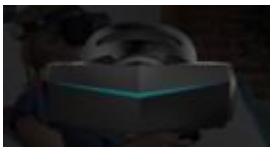
[zum Beitrag](#)



Ubiquity 6 erhält 27 Millionen US-Dollar, um eine konsumentenfreundliche AR-Cloud zu entwickeln.

Das AR-Startup Ubiquity6 erhält nach einer zweiten Finanzierungsrunde 27 Millionen US-Dollar und verfügt somit über insgesamt 37 Millionen US-Dollar. Diese Summe wird für die Entwicklung einer digitalen Abbildung der Realität auf Cloud-Basis genutzt, um eine Multinutzer AR-Applikation zu erstellen. [Bildquelle: Techcrunch]

[zum Beitrag](#)



Roadshow der Pimax 8k M2 in Berlin

Pimax verkündet, dass die Roadshow der Pimax 8k M2 vom 31.08. - 02.09. in Berlin stattfinden wird und nur Kickstarter-Unterstützer eingeladen werden. Die Nachfolgeversion der Pimax 8k M1 soll fast alle Hard- und Software-Probleme überwunden haben und wird im August an Tester versendet werden. Der Test- und Produktionsablauf soll wie geplant voranschreiten. [Bildquelle: VR-NERDS]

[zum Beitrag](#)



Oculus Connect 5: Das sind die spannendsten Talks

Ende September findet im kalifornischen San José die wichtigste Virtual-Reality-Konferenz des Jahres statt. Nun hat Oculus die ersten 18 Vorträge angekündigt. Wir fassen für euch die spannendsten Talks zusammen.

[zum Beitrag](#)

Termine

31.08. bis 5.9.2018: IFA Berlin

Berlin

[weitere Informationen](#)



02.09. bis 5.9.2018: Mensch und Computer 2018

Dresden

[weitere Informationen](#)

03.09.2018: Seminar "Clusterstrategie entwickeln"

Fellbach

[weitere Informationen](#)

18.09.2018: Die Microsoft HoloLens - Einführungs-Workshop

Esslingen

[weitere Informationen](#)

19.09.2018: 3D-GUIde Fachbeiratssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

21.09.2018: VR/AR Global Summit

Vancouver

[weitere Informationen](#)

24.09.2018: 100 Stunden Morgen: Themenwoche zur digitalen Zukunft und Innovation im Mittelstand

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

26.09.2018: DIGILITY 2018

Köln

[weitere Informationen](#)

26.09.2018: Workshop Computer Generated Imagery (CGI)

Esslingen

[weitere Informationen](#)

04.10.2018: Mondial de l'Auto

Paris

[weitere Informationen](#)

11.10.2018: Digitallotse: 13. IAK "Das virtuelle Nutzfahrzeug"

Mannheim

[weitere Informationen](#)

16.10.2018: 10. Gemeinschaftsveranstaltung »Nutzung digitaler Modelle und Methoden im Anlagenlebenszyklus«

Leverkusen

[weitere Informationen](#)

16.10.2018: Digitallotse: Virtuelle Techniken im Maschinenbau

Albstadt

[weitere Informationen](#)

17.10.2018: Digitallotse: IAK Sondermaschinenbau

Schwäbisch Hall

[weitere Informationen](#)

18.10.2018: DPS Forum

Fellbach

[weitere Informationen](#)

18.10.2018: Virtuelle Techniken im Service

Aalen

[weitere Informationen](#)

19.10.2018: AWE Europe 2018

München

[weitere Informationen](#)

22.10.2018: CALL FOR PAPERS - 15th Annual EuroVR conference

London

[weitere Informationen](#)

24.10.2018: TactonDay 2018

Stockholm

[weitere Informationen](#)

24.10.2018: VR Days Europe

Amsterdam

[weitere Informationen](#)

25.10.2018: Digitallotse: Technologieforum "Immersive Design"

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Vorstandssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Mitgliederversammlung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

13.11. bis 14.11.2018: Symposium Driving Simulation

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

15.11.2018: Digitallotse: 3. Forum Mensch-Technik-Interaktion

Heilbronn

[weitere Informationen](#)

19.11.2018: Erfahrungsaustausch Datenbrille

[weitere Informationen folgen]

[weitere Informationen](#)

22.11.2018: 3D-GUIde-Abschlusskonferenz

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

27.11.2018: Digitallotse: Interaktive Visualisierung in Marketing und Vertrieb

Karlsruhe

[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.