



VDC-Newsletter Oktober 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 VDC Fellbach bietet als neuen Service VR- & AR-Hardware-Tests im Democenter und einen Verleih für seine Mitglieder an.

Zu den neuesten Anschaffungen gehört die Samsung Odyssey. Mitglieder des VDC Fellbach können über das Intranet (Bitrix24) VR- & AR-Hardware im Democenter testen und ausleihen. [Bildquelle: Samsung]

[zum Beitrag](#)



3D-Usability als Wettbewerbsfaktor: Abschluss-Symposium des Projekts 3D-GUIde am 22. November in Stuttgart

Am 22. November 2018 findet in den Design Offices in Stuttgart das Abschluss-Symposium des Projekts 3D-GUIde statt. In den vergangenen drei Jahren wurden in diesem Projekt Lösungen speziell für kleine und mittelständische Unternehmen entwickelt. [Bildquelle: © Tran / Fotolia]

[zum Beitrag](#)



Smart Mobile Applications - Wearables in Produktion und Service

Am 5. Dezember organisieren das VDC Fellbach und microTEC Südwest die Veranstaltung Smart Mobile Applications - Wearables in Produktion und Service in Freiburg. Anmeldungen sind ab sofort möglich. [Bildquelle: Festo]

[zum Beitrag](#)



Jetzt anmelden: Interaktive Visualisierung in Marketing und Vertrieb

Am 27. November 2018 organisieren das VDC Fellbach und Tacton die Veranstaltung "Interaktive Visualisierung in Marketing und Vertrieb" in Karlsruhe. Anmeldungen sind ab sofort möglich. [Bildquelle: Tacton]

[zum Beitrag](#)



VDC Fellbach plant eine Markt- und Technologieerkundungsreise ins Silicon Valley

Das VDC plant im Januar 2019 zusammen mit deutschen und schwedischen Unternehmensvertretern eine Markt- und Technologieerkundungsreise ins Silicon Valley durchzuführen. Die Teilnahme ist für VDC-Mitglieder kostenlos. [Bildquelle: VDC Fellbach]

[zum Beitrag](#)



VDC veröffentlicht Whitepaper "Virtual Reality und Augmented Reality in der Montage"

Das Virtual Dimension Center (VDC) hat erneut ein Whitepaper zum Einsatz Virtueller Techniken (Virtual Reality, Augmented Reality) erstellt. Das Whitepaper beschäftigt sich mit der Linienplanung, Produktevaluation, Arbeitsplatzgestaltung, Prozessevaluation und Prozessunterstützung im Kontext Montage. [Bildquelle: Fraunhofer IPA]

[zum Beitrag](#)



VDC begrüßt zwei neue Mitglieder

Das Virtual Dimension Center (VDC) baut sein Netzwerk weiter aus: Mit der Aufnahme von Mercedes-Benz Consulting und WeAre verstärken zwei weitere Mitglieder das Kompetenznetzwerk. Damit kann das VDC seine Position als führendes Kompetenznetzwerk für Virtuelles Engineering in Deutschland weiter ausbauen. Insgesamt engagieren sich mehr als 120 Unternehmen, Organisationen und persönliche Mitglieder im Netzwerk des VDC. [Bildquelle: Mercedes Benz Consulting]

[zum Beitrag](#)



VR- & AR-Hardware-Tests im VDC Fellbach: Pico Neo jetzt verfügbar

Zu den neuesten Anschaffungen gehört die Pico Neo. Mitglieder des VDC Fellbach können über das Intranet (Bitrix24) VR- & AR-Hardware im Democenter testen und ausleihen. [Bildquelle: Pico]

[zum Beitrag](#)



VDC Fellbach zu Besuch beim schwedischen Partnernetzwerk Visual Sweden



Am 15. und 16. Oktober besuchte das VDC Fellbach das schwedische Partnernetzwerk Visual Sweden. Im Rahmen des Projekts Baltic Virtual diente der Besuch der Vorstellung des VDCs und dem Austausch mit den Mitgliedern des schwedischen Netzwerks. [Bildquelle: VDC Fellbach]

[zum Beitrag](#)



Rabatt für Mitglieder des VDC-Fellbach für VR-Doppelkonferenz

VDC-Mitglieder erhalten einen Rabatt in Höhe von 30% für die Doppelkonferenz: Virtual Reality im Unternehmen und Arbeitsplatz der Zukunft 2018

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



08.11.2018: VDC-Vorstandssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Mitgliederversammlung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

13. bis 14.11.2018: Symposium Driving Simulation

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

19.11.2018: Erfahrungsaustausch Datenbrille

[weitere Informationen folgen]

[weitere Informationen](#)

20.11.2018: Digitallotse: TechTalk Virtual Commerce

Villingen-Schwenningen

[weitere Informationen](#)

20.11.2018: 7. IAK Virtuelle Techniken im Bauwesen

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

22.11.2018: 3D-GUlde-Abschlusskonferenz

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

27.11.2018: Digitallotse: Interaktive Visualisierung in Marketing und Vertrieb

Karlsruhe

[weitere Informationen](#)

28.11.2018: Digitallotse: Techtalk VR im Maschinenbau

Villingen-Schwenningen

[weitere Informationen](#)

29.11.2018: Thementag zu VR und AR - Anwendungen in Entwicklung, Produktion und Vertrieb

Ulm

[weitere Informationen](#)

05.12.2018: Virtuelles Training im Maschinenbau

St. Georgen

[weitere Informationen](#)

05.12.2018: Smart Mobile Applications - Wearables in Produktion und Service

Freiburg

[weitere Informationen](#)

12.12.2018: Digitallotse: IAK Textil-Technik

Denkendorf

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



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

Analysen & Markt



World Manufacturing Forum Report 2018 published



The 2018 WMF report repeatedly names virtual reality and augmented reality as important supporting technologies, like in the report's essays, in fig. 10, fig. 11 and fig. 13. [Bildquelle: World Manufacturing Forum (WMF)]

[zum Beitrag](#)



Intel Studie: 5G setzt ab 2025 neues Potential von VR & AR durch datenintensives mobiles Streaming frei

VR soll durch zusätzliche sensorische Erfahrungen, die erst mit 5G übertragen werden können bereichert werden. Durch Cloud Streaming und KI-gestütztes Rendering können auch grafisch aufwendige Spiele mobil mit ausreichend Daten versorgt werden. [Bildquelle: Intel]

[zum Beitrag](#)



\$7 billion computer vision/AR investment: China surges, America dries up in LTM

Last year 30 leading VCs told us about a fundamental shift from early stage North American VR investment to later stage Chinese computer vision/AR investment – but they didn't anticipate its ferocity. Digi-Capital's AR/VR/XR Analytics Platform and Augmented/Virtual Reality Report Q4 2018 tracked Chinese computer vision/AR market investment surging to \$3.9 billion in the last 12 months, while North American AR/VR market investment fell from nearly \$1.5 billion in Q4 2017 to less than \$120 million in Q3 2018. At the same time, VC sentiment on VR softened significantly. What a difference a year makes. [Bildquelle: Digi-Capital]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



vr-on: Virtual Reality im Anlagenbau – eine Chance für Mittelständler

Die vr-on GmbH unterstützt mit Ihrer Software STAGE die AMPROMA GmbH bei der Neugestaltung einer Produktionshalle. [Bildquelle: vr-on]

[zum Beitrag](#)



CDM Tech ist neuer Kooperationspartner des Fraunhofer Future Work Lab

Seit September 2018 ist CDM Tech Kooperations- und Lösungspartner der Fraunhofer Gesellschaft. Beim Projekt Future Work Lab im ARENA 2036 werden 40 innovative Lösungen der Zukunft präsentiert. Eine der präsentierten Anwendungen ist die von CDM Tech neu entwickelte Softwarelösung Augmented DS (Augmented Distance Service). [Bildquelle: CDM Tech]

[zum Beitrag](#)



Ausgezeichnet: Augmented Reality für technische Trainings

Erstmals setzt Bosch Augmented Reality Technologie für seine technischen Service Trainings ein. Die Messe Automechanika hat diese innovative Schulungstechnik, welche die praktischen Schulungsinhalte für die Teilnehmer im Wortsinn transparent macht, jetzt mit dem Innovation Award in der Kategorie „Alternative Drive Systems & Digital Solutions“ ausgezeichnet. [Bildquelle: Bosch]

[zum Beitrag](#)



Verpackungshersteller Constantia Flexibles setzt auf Augmented Reality

Constantia Flexibles, einer der Weltmarktführer für Verpackungen von Lebensmittel und Medikamenten, hat in Zusammenarbeit mit dem Technologie-Partner Wikitude die Augmented Reality Plattform WConstatntia Interactive entwickelt. „Interactive Packaging“ soll es Smartphones ermöglichen, Verpackungen zu erkennen und mit digitalen Informationen anzureichern. [Bildquelle: Wikitude]

[zum Beitrag](#)

thyssenkrupp Elevator rolls out HoloLinc - world's



first Industry 4.0 solution to transform measurement and delivery in the stairlift industry

Digitization becomes everyday business, tangible and productive: thyssenkrupp Elevator equips 120 sales executives in ten countries with a special toolkit including mixed-reality technology and Microsoft HoloLens Revolutionary new HoloLinc technology developed by thyssenkrupp Elevator and Zühlke uses Microsoft HoloLens to directly interact with customers Digitized engineering to make the process between measurement and delivery four times quicker [Bildquelle: thyssenkrupp.com]

[zum Beitrag](#)



CoreSite Data Center Comes to Life Online with Immersive Virtual Tour

Concept3D is proud to announce the launch of a virtual tour platform for CoreSite's state-of-the-art data center campus in Reston, Virginia. The platform is an all-in-one software solution for data centers and other large facilities looking for an efficient and effective way to highlight their facilities and take people - located anywhere in the world on desktop or mobile device - into the facility virtually. Using the platform is easy and tours can be edited at any time with new stops, 360-degree panoramic images, information about the facility, surroundings, and links to more information, and contact forms. [Bildquelle: concept3d]

[zum Beitrag](#)



Smart Glasses Guide: Neues Tool zur Auswahl von Datenbrillen und Anwendungen

Das Fraunhofer-Institut für Produktionstechnologie IPT und die Oculavis GmbH aus Aachen haben einen kostenlosen »Smart Glasses Guide« entwickelt, der Unternehmen dabei hilft, mit wenigen Klicks die Frage nach der richtigen Datenbrille für ihren jeweiligen Anwendungsfall zu beantworten. [Bildquelle: Fraunhofer IPT]

[zum Beitrag](#)



Das Startup Spatial erhält 8 Millionen \$ für die Entwicklung einer AR-Kollaborationsplattform

Spatial schwenkt von VR auf AR um, um eine effektivere digitale Unterstützung für virtuelle Meetings bereitzustellen, da Augenkontakt gehalten werden kann sowie eine Interaktion mit der realen Welt möglich ist. [Bildquelle: Spatial]

[zum Beitrag](#)



Die App "Ovation" trainiert die Rhetorik des Anwenders in der VR

Die App Ovation ermöglicht es, sich mit der HTC Vive und Oculus Rift virtuell auf Vorträge vorzubereiten. [Bildquelle: Ovation]

[zum Beitrag](#)



Virtual Reality in der Bildung

Vaduz – Drei Universitäten aus drei Ländern, nämlich die Universität Liechtenstein, die Universität Duisburg-Essen (Deutschland) und die Universität Agder (Norwegen), arbeiten an einem Erasmus+-Projekt zur Verwendung von Virtual Reality (VR) in der Bildung zusammen. Das Projekt startete letzte Woche in Kristiansand in Norwegen. [Bildquelle: Uni Lichtenstein]

[zum Beitrag](#)



Mehr als eine Million Euro für Forschungsprojekt zur Nutzung digitaler Medien im Schulunterricht

Im Pokémon-Fieber haben Schüler schnell gelernt, wie man virtuelle Monster in der realen Welt jagen kann. Bildungswissenschaftler und Informatiker überlegen nun, wie man diese Technologie der „Augmented Reality“ sinnvoll im Schulunterricht einsetzen kann. Am Beispiel von Physik-Experimenten wollen sie untersuchen, ob Schüler die Wirklichkeit durch virtuelle Erweiterungen besser verstehen lernen. An dem Verbundprojekt sind Forscher der Universität des Saarlandes, der Technischen Universität Kaiserslautern und des Deutschen Forschungszentrums für Künstliche Intelligenz beteiligt. Es wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung mit 1,5 Millionen Euro gefördert. [Bildquelle: AG Kuhn, TU Kaiserslautern]

[zum Beitrag](#)



Die mittelalterliche Burg Vianden als Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) Erlebnis

Virtual Reality ist längst nicht mehr beschränkt auf die Game Industrie. Auch die Archäologie und Bauforschung nutzen moderne Darstellungsformen für ein zeitgemäßes digitales Erleben von Kultur und Geschichte. [Bildquelle: Arctron]

[zum Beitrag](#)



HaptX® unveils HaptX Gloves Development Kit to transform VR training and design

HaptX Inc., the leading provider of realistic haptic technology, today unveiled the HaptX Gloves Development Kit, an industrial-grade product for advanced simulation in virtual reality. HaptX Gloves empower users to develop and experience virtual simulations with realistic touch feedback and natural interaction for the first time. [Bildquelle: haptx]

[zum Beitrag](#)



DextrES: Wearable Haptic Feedback for Grasping in VR via a Thin Form-Factor Electrostatic Brake

We introduce DextrES, a flexible and wearable haptic glove which integrates both kinesthetic and cutaneous feedback in a thin and light form factor (weight is less than 8g). Our approach is based on an electrostatic clutch generating up to 20 N of holding force on each finger by modulating the electrostatic attraction between flexible elastic metal strips to generate an electrically-controlled friction force. We harness the resulting braking force to rapidly render on-demand kinesthetic feedback. The electrostatic brake is mounted onto the the index finger and thumb via modular 3D printed articulated guides which allow the metal strips to glide smoothly. Cutaneous feedback is provided via piezo actuators at the fingertips. [Bildquelle: EPFL]

[zum Beitrag](#)



Kickstarter-Kampagne für VR-Laufschuhe „Cybershoes“ erfolgreich finanziert

Die VR-Laufschuhe "Cybershoes" werden dafür entwickelt, im Sitzen Laufbewegungen durchzuführen, die dann in die VR übertragen werden. [Bildquelle: cybershoes]

[zum Beitrag](#)



Neue Qualcomm Chipsatz-Produktfamilie erreicht nach Herstellerangaben über 10 Gigabyte Wifi-Übertragungsraten und könnte so in Zukunft drahtlose VR realisieren

Qualcomm Dramatically Extends Wi-Fi Experiences to the 5G Era with 60GHz 802.11ay Solutions –Industry’s First 11ay Solutions for Mobile and Infrastructure Deliver Breakthrough 10Gbps Network Performance and Enable New and Enhanced Use Cases- [Bildquelle: Variety]

[zum Beitrag](#)



Vuzix Announces November Release Date for its Blade Smart Glasses Commercial Edge Product

ROCHESTER, NY, October 18, 2018 – Vuzix® Corporation (NASDAQ: VUZI), ("Vuzix" or, the "Company"), a leading supplier of Smart Glasses and Augmented Reality (AR)) technology and products, is pleased to announce that the Company is ready to launch the Blade Edge commercial edition release of the Vuzix Blade® Smart Glasses and expects to start shipments the first week of November 2018. [Bildquelle: Vuzix]

[zum Beitrag](#)



Entwicklung der Microsoft HoloLens 2 verzögert sich

Brad Sams, der auf Microsoft spezialisierte Tech-Journalist berichtet für die US-Seite Petri, dass sich die Entwicklung der Microsoft HoloLens 2 hinauszögert. [Bildquelle: bing]

[zum Beitrag](#)



Eating with your eyes: Virtual reality can alter taste

Humans not only relish the sweet, savory and saltiness of foods, but they are influenced by the environment in which they eat. Cornell food scientists used virtual reality to show how people's perception of real food can be altered by their surroundings, according to research published in the Journal of Food Science. [Bildquelle: HTC]

[zum Beitrag](#)



Tobii Signs Agreement with Large VR Headset Manufacturer

Tobii AB (publ) today announced that it has signed an agreement with a leading virtual reality (VR) headset manufacturer for the development and delivery of eye-tracking technology for integration in an upcoming VR headset. [Bildquelle: BLOGDOTTV]

[zum Beitrag](#)



Samsung "Odyssey+" ist auf der offiziellen Website gelistet.

Samsung listet die verbesserte Version des hauseigenen HMD's mit dem Namen Samsung Odyssey+ im offiziellen US Store für 499\$. [Bildquelle: Samsung]

[zum Beitrag](#)



Windows 10 October 2018 Update

Windows Mixed Reality Improvements - Introducing Mixed Reality Flashlight & New features for HoloLens [Bildquelle: Microsoft]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



Frost & Sullivan verleiht RE'FLEKT die Auszeichnung European Product Leadership For Augmented Reality 2018

Die REFLEKT ONE-Plattform ermöglicht es Unternehmen, industrielle AR-Anwendungen unter Verwendung vorhandener CAD-Daten und ohne spezielle Programmierung zu erstellen [Bildquelle: RE'FLEKT]

[zum Beitrag](#)



InMediasP GmbH auf der PLM Europe 2018 in Berlin

Die InMediasP GmbH präsentiert sich vom 29. bis 31. Oktober als Aussteller im Estrel Convention Center in Berlin und stellt am Stand Nr. 3 ihr Leistungsportfolio vor.

[zum Beitrag](#)



Varjo Technologies erhält 31 Millionen US-Dollar in der zweiten Finanzierungsrunde

Das finnische Startup Varjo Technologies erhält weitere 31 Millionen US-Dollar in der zweiten Finanzierungsrunde durch die Risikokapitalgeber Atomico und Next47 (Siemens) für die Entwicklung eines HMD, das so hoch auflöst wie das menschliche Auge. [Bildquelle: varjo]

[zum Beitrag](#)



Google verabschiedet sich still von Smartphone-VR

Nach Samsung verabschiedet sich auch Google ohne viel Aufsehen von der Smartphone-VR-Brille Daydream View. Bei der Vorstellung des neuen Google Pixel 3 wird im Gegensatz zum Vorjahr keine neuen Daydream View-Features enthüllt. [Bildquelle: ZTE]

[zum Beitrag](#)



Samsung arbeitet an neuer Mixed Reality Brille und verkündet den Ausstieg aus der Smartphone-VR

Samsungs Smartphone-CEO DJ Koh berichtet, dass eine Mixed-Reality-Brille in Zusammenarbeit mit den Partnern sich in der Entwicklung befindet. Der Konzern steigt aus der Smartphone-VR aus, da es Probleme mit dem Inhalt gegeben hat und User aufgrund eines Problems mit den Linsen die Gear-VR nicht länger als 25-30 Minuten nutzen konnten. [Bildquelle: Samsung]

[zum Beitrag](#)



The Future of Jaunt is AR

Today we announced that Jaunt will be focusing efforts on further developing technologies that allow for the scaled creation of AR content. This decision is driven by the exciting initial customer response to our recent advancements in volumetric XR technology and the experience and capabilities of our world-class team. [Bildquelle: jaunt]

[zum Beitrag](#)



Ausschreibung VR NOW 2019 gestartet

Absolventen können ihre Virtual-Reality-Ideen bis zum 1. Dezember beim Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg einreichen [Bildquelle: Animationsinstitut, Filmakademie Baden-Württemberg]

[zum Beitrag](#)

Termine



03.11.2018: AMCIS Americas Conference on Information Systems

New York City's Hudson River (Jersey City)

[weitere Informationen](#)

05.11.2018: Digikonf

digikonf.de

[weitere Informationen](#)

06. bis 08.11.2018: VR Experience Days

Ludwigsburg

[weitere Informationen](#)

07.11.2018: Eurographics Symposium on Virtual Environments

Limassol

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Vorstandssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Mitgliederversammlung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: CGI TrendSession: Virtual Technology im Marketing

Pforzheim

[weitere Informationen](#)

12.11.2018: PLM Professional Lehrgangswoche 1

Berlin

[weitere Informationen](#)

13.11.2018: New Realities 2018

Berlin

[weitere Informationen](#)

13. bis 14.11.2018: Symposium Driving Simulation

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

19.11.2018: Erfahrungsaustausch Datenbrille

[weitere Informationen folgen]

[weitere Informationen](#)

20.11.2018: Digitallotse: TechTalk Virtual Commerce

Villingen-Schwenningen

[weitere Informationen](#)

20.11.2018: 7. IAK Virtuelle Techniken im Bauwesen

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

22.11.2018: 3D-GUIde-Abschlusskonferenz

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

23.11.2018: Deutsch-Kanadisches Networking Event

München

[weitere Informationen](#)

27.11.2018: Digitallotse: Interaktive Visualisierung in Marketing und Vertrieb

Karlsruhe

[weitere Informationen](#)

28.11.2018: Digitallotse: Techtalk VR im Maschinenbau

Villingen-Schwenningen

[weitere Informationen](#)

29.11.2018: Thementag zu VR und AR - Anwendungen in Entwicklung, Produktion und Vertrieb

Ulm

[weitere Informationen](#)

05.12.2018: Doppelkonferenz: Virtual Reality im Unternehmen und Arbeitsplatz der Zukunft 2018

Frankfurt am Main

[weitere Informationen](#)

05.12.2018: Virtuelles Training im Maschinenbau

St. Georgen

[weitere Informationen](#)

05.12.2018: Smart Mobile Applications - Wearables in Produktion und Service

Freiburg

[weitere Informationen](#)

12.12.2018: Digitallotse: IAK Textil-Technik

Denkendorf

[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.