



## VDC-Newsletter Februar 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](http://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



#### Smart Glasses Demotag am VDC

Am 20. März findet ein Smart Glasses Demotag beim VDC Fellbach statt. Besucher werden die Möglichkeit haben aktuelle Lösungen im Bereich Datenbrillen auszuprobieren und mit Experten vor Ort über den aktuellen Stand der Technik zu diskutieren. [Bildquelle: Festo]

[zum Beitrag](#)



## Namhafte Unternehmen beteiligen sich an VR Expo

Am 5. und 6. Juli 2018 findet zum zweiten Mal die Stuttgarter Virtual-Reality-Messe VR Expo statt. Organisiert wird die Messe vom Kompetenzzentrum für Virtuelles Engineering, dem VDC Fellbach, sowie dessen Mitglied lightshape GmbH & Co. KG. Als Hauptsponsor unterstützt Daimler die noch junge Messe.

[zum Beitrag](#)



## Fachkongress Composite Simulation 2018: erfolgreich in Augsburg

Am 21.-22. Februar 2018 fand der 7. Fachkongress Composite Simulation im Technologiezentrum Augsburg statt. [Bildquelle: VDC]

[zum Beitrag](#)



## Erfolgreiche Veranstaltung zu Virtual-Reality-Anwendungen im Marketing

Am 7. Februar fand bei der IHK Region Stuttgart die Veranstaltung "Virtuelle Techniken im Marketingprozess" statt. Mehr als 60 Teilnehmer informierten sich in Fachvorträgen über Anwendungsmöglichkeiten im Marketing. [Bildquelle: VDC]

[zum Beitrag](#)



## 3D-GUIde-Fachbeiratssitzung in München

Am 19. Februar 2018 trat der Fachbeirat des Projekts 3D-GUIde bei der RE'FLEKT GmbH in München zusammen.

[zum Beitrag](#)



## VDC auf der Digital Manufacturing Convention in Bozen

Auf der Digital Manufacturing Convention am 15. Februar 2018 stellte sich das Virtual Dimension Center vor.

[zum Beitrag](#)



## VDC Fellbach auf der Erfolgsspur

Inhaltlich war das Virtual Dimension Center schon seit seiner Gründung im Jahr 2002 auf der Erfolgsspur, im vergangenen Geschäftsjahr war auch das finanzielle Ergebnis erfreulich. „Wir haben an Stellschrauben gedreht und neue Projekte eingeworben“, kommentierte Dr. Christoph Runde, Geschäftsführer des VDC, das positive Resultat am Dienstag, 20. Februar 2018, im Fellbacher Verwaltungsausschuss.

[zum Beitrag](#)



## VDC St. Georgen erhält Förderung als Digital Hub im Projekt "Digital Mountains"

Die "Digital Mountains" sind ein Konsortium aus 28 Unternehmen und Institutionen, die die Digitalindustrie in der Region Schwarzwald-Baar-Heuberg vernetzen und Startups fördern wollen. 2 Millionen Euro stehen dafür zur Verfügung, das meiste wird dem St. Georgener TZ zugute kommen. [Bildquelle: Digital Mountains]

[zum Beitrag](#)

---

## VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



### 15.03.2018: Industriearbeitskreis VR im Bauwesen

Böblingen

[weitere Informationen](#)

### 15.03.2018: VDC MeetUp "VR & AR im Tourismus und im Standortmarketing"

St. Georgen

[weitere Informationen](#)

### 20.03.2018: Smart Glasses Demotag

Fellbach

[weitere Informationen](#)

### 21.03.2018: Virtual und Augmented Reality anwenden

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

### 11.04.2018: 3. Symposium Digitale Menschmodelle

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

### 18.04.2018: 3D-GUlde Fachbeiratssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

### 26.04.2018: VR in Simulation & Berechnung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

### 03.05.2018: Industriearbeitskreis VR im Anlagenbau

Ludwigshafen

[weitere Informationen](#)

**15.05.2018: LightSim 2018**

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

**05.07.2018: VR Expo 2018**

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

---

## Stellenangebote



Die aktuellen Stellenangebote des VDC-Netzwerkes finden Sie auf [3D-Jobs.net](http://3D-Jobs.net).

---

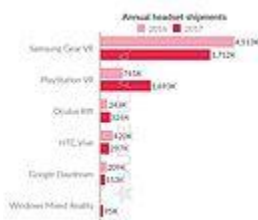
## Analysen & Markt



### Wie AR und VR die Unternehmensmobilität verändern

Auch wenn es noch etwas dauert: Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) kommen auf jeden Fall ins Unternehmen - und gelangen über mobile Anwendungen wieder nach außen. Höchste Zeit darüber nachzudenken, wie man sie verwaltet. [Bildquelle: Re'flect]

[zum Beitrag](#)



### Superdata Research: VR-Umsätze 2017 analysiert

Das Marktforschungsinstitut Superdata Research hat in der Rückschau auf 2017 die Verkaufszahlen von Virtual Reality-Hard- und Software unter die Lupe genommen. Oculus-Gründer Palmer Luckey kritisiert die Zahlen. [Bildquelle: Superdata Research]

[zum Beitrag](#)



### Die fünf Trends in der Produktentwicklung 2018

Die Digitalisierung betrifft alle Unternehmensbereiche, auch die Produktentwicklung. IoT, Cloud und Augmented Reality sind einige Schlagworte, doch welche Trends lassen sich daraus für 2018 ableiten? [Bildquelle: PTC]

[zum Beitrag](#)



## Magic Leap: Technikrevolution oder Blase?

Das Augmented-Reality-Phänomen Magic Leap soll Smartphones, TVs und Computer im Alleingang ablösen und das nächste große Ding werden. Doch die Kritik wird lauter. [Bildquelle: areamobile.de]

[zum Beitrag](#)

---

## Anwendungen



### TechViz Virtual Manikin

Neue TechViz-Option: Virtual Manikin. Diese Option ermöglicht es, eine oder mehrere Personen in seiner Arbeitsumgebung zu imitieren und wird hauptsächlich in der Automobilindustrie oder in der Fließfertigung verwendet. [Bildquelle: TechViz]

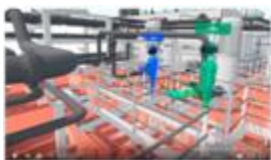
[zum Beitrag](#)



### Die Zukunft der Fabrikplanung in gemischten Realitäten

Digitale Fabrikplanung bedeutet heute mehr, als das statische Abbild einer Fabrik zu erstellen. Vielmehr geht es darum, deren Lebenszyklus auch nach der Planungsphase komplett digital zu begleiten. Genau dabei helfen neue Technologien wie IoT, Virtual Reality oder die erweiterte Realität. [Bildquelle: CAD Schoer]

[zum Beitrag](#)



### Virtual Reality in der Projektkommunikation: "Multiuser"-Baubesprechung im 3D-BIM-Modell

Es geht schneller als gedacht mit der vielbeschworenen "Digitalisierung": Der New Yorker 3D- bzw. Virtual Reality-Spezialist „IrisVR“ stellte kürzlich eine Erweiterung seiner Software „Prospect“ für ortsunabhängige Konferenzen und Meetings vor. [Bildquelle: internet-fuer-architekten.de]

[zum Beitrag](#)



## Mit digitalen Technologien im Autohaus zum Point of Sale der Zukunft

München (ots) - rpc entwickelt Virtual- und Augmented-Reality-Anwendungen sowie erste Einsatzmöglichkeiten des humanoiden Roboters "Pepper" für den Autohandel. [Bildquelle: rpc - The Retail Performance Company]

[zum Beitrag](#)



## Quartz nutzt AR-Technik bei Apple

Das Onlineportal Quartz aktualisiert seine iOS App, die Augmented Reality-Eigenschaften nutzt, um einige Artikel zu illustrieren. [Bildquelle: Pixabay]

[zum Beitrag](#)



## Picavi-Datenbrillen: Pumpenhersteller KSB digitalisiert seine Ersatzteillogistik

Der renommierte Pumpen- und Armaturenhersteller KSB setzt in seinem neuen europäischen Zentrallager für Ersatzteile auf die Pick-by-Vision-Lösung von Picavi. Mit Hilfe von Picavi-Datenbrillen wird die Kommissionierung der rund 14.000 eingelagerten Artikel deutlich beschleunigt. Das ist das Ergebnis einer dreimonatigen Testphase am KSB-Standort Grünstadt. Die Anwendung von Picavi, die mit dem Lagerverwaltungssystem verbunden ist, läuft jetzt im Regelbetrieb. [Bildquelle: KSB SE & Co. KGaA.]

[zum Beitrag](#)



## Augmented-Reality-Funktionen in Helmen von Einsatzkräften

"Sicherheit besser vernetzen Information - Prävention - Repression" - der 21. Europäische Polizeikongress stellt die Vernetzung der Sicherheitsbehörden in den Mittelpunkt. Daher präsentiert Ericsson als einer der weltweit führenden Anbieter von Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) die Einsatzmöglichkeiten modernster Mobilfunk- und Netztechnologie für den Bereich Öffentliche Sicherheit. [Bildquelle: obs/Ericsson GmbH]

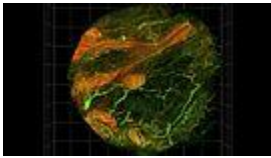
[zum Beitrag](#)



## Osso VR: Chirurgisches Training am virtuellen Patienten

Das Unternehmen Osso VR will Virtual Reality zu Bildungszwecken im Gesundheitssektor nutzen. Chirurgen sollen den Ernstfall am Patienten künftig in VR üben dürfen – ein vielversprechendes Konzept? [Bildquelle: Osso VR]

[zum Beitrag](#)



## Virtual Reality in der Medizin: Forscher entwickeln virtuelle Bio-Datenbank

Forscher der Universität Newcastle sowie des Hunter Medical Research Institutes haben die weltweit erste virtuelle Biobank entwickelt. Wissenschaftler können dort 3D-Kopien von menschlichem Krebsgewebe abspeichern und mithilfe von VR untersuchen. [Bildquelle: Newcastle University]

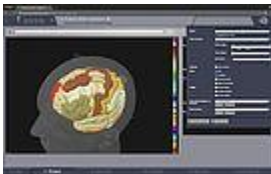
[zum Beitrag](#)



## Virtual Reality im Personalmarketing von Bayer

Mit Hilfe des Projekts "Virtual Reality Career Experience" (VRCE) soll Bewerbern ein virtueller Einblick in die Arbeitswelt bei Bayer ermöglicht werden. [Bildquelle: Bayer]

[zum Beitrag](#)



## Das virtuelle Gehirn – Patientendaten ermöglichen Simulationen für das Studium der Gehirnfunktionen

Wissenschaftler der Charité – Universitätsmedizin Berlin und des Berliner Instituts für Gesundheitsforschung/Berlin Institute of Health (BIH) haben durch Einbeziehung von Patientendaten die Gehirnsimulationsplattform „The Virtual Brain“ weiter optimiert. Die Software wurde inzwischen fast 11.000-mal heruntergeladen, mit ihr wird mittlerweile weltweit gearbeitet und publiziert. Aktuelle Erkenntnisse wurden jetzt im Journal eLife\* veröffentlicht. [Bildquelle: The Virtual Brain]

[zum Beitrag](#)



## VR-Blindenstock hilft Blinden, die Virtual Reality zu erforschen

Forscher von Microsoft entwickeln einen digitalen Blindenstock, mit dem sehbehinderte und blinde Menschen die Virtual Reality erkunden können. [Bildquelle: vodo.de]

[zum Beitrag](#)





## Therapie und neue Lebensqualität für kranke und alte Menschen mit Virtual Reality

Spin-off der Uni Hohenheim entwickelt virtuelle Entspannungs-, Bewegungs- und Atemübungen, speziell für kranke, demente oder bettlägerige Menschen. [Bildquelle: Uni Hohenheim]

[zum Beitrag](#)

---

## Forschung & Technologie



## Neuerungen für Datenbrille von Picavi werden auf Frühjahrmessen vorgestellt

Picavi präsentiert in diesem Frühjahr auf den Leitmessen LogiMAT und CeMAT seine High-Tech-Datenbrillen für die Lagerlogistik mit einem neuen User-Interface sowie Hardwareverbesserungen. Zur Vorstellung dieser Neuerungen und des gesamten „Picavi-Ökosystems“ rund um die Pick-by-Vision-Lösung lädt das Unternehmen die interessierte Fachpresse und neugierige Messebesucher nach Stuttgart und Hannover zu sich ein. Auf der LogiMAT ist Picavi vom 13. bis 15. März 2018 in Halle 7 auf Stand D19 zu finden und bei der CeMAT vom 23. bis 27. April 2018 in Halle 19 auf Stand C84. [Bildquelle: Picavi GmbH]

[zum Beitrag](#)



## Vaunt: Intels erste Augmented-Reality-Brille mit Laser-Projektor

Der Chiphersteller hat eine erste Augmented-Reality-Brille präsentiert. Das Produkt laut auf den Namen Vaunt und sieht erstaunlich gewöhnlich aus. Ein monochromer Laser-Projektor sorgt dafür, dass ein Bild aufs Auge gebannt wird. Eine Kamera gibt es nicht. [Bildquelle: Vjeran Pavic, The Verge]

[zum Beitrag](#)



## "RoMA" vereint Augmented Reality, 3D-Druck und Robotik in einer interaktiven Fertigungsplattform

Der Forscher Huaishu Peng von der Cornell University hat mit "RoMA" einen Roboter entwickelt, der Augmented Reality und 3D-Druck vereint. Mit einer VR-Brille lassen sich 3D-Objekte als CAD-Modell modellieren. Ein Roboterarm fertigt das so modellierte Objekt anschließend selbstständig als 3D-gedrucktes Objekt. [Bildquelle: Huaishu Peng / Cornell University]

[zum Beitrag](#)





## Tiefensensoren holen VR-Nutzer in die Virtual Reality

Das Schweizer Startup Imverse präsentierte auf dem Sundance Film Festival ein Kamerasystem, das VR-Nutzer dreidimensional aufnimmt und deren Körper in Echtzeit passgenau in die VR-Erfahrung integriert. [Bildquelle: Imverse]

[zum Beitrag](#)



## IKinema: Bewegungserfassungssystem Orion 1.0 ab sofort erhältlich

Durch die Befestigung der Vive Tracker an mehreren Punkten des Körpers wird ein Full Body Capturing ermöglicht, wodurch sämtliche Körperbewegungen sehr genau in der VR simuliert werden. Nun steht das System Orion 1.0 für jedermann im Abo zur Verfügung. Zur Veröffentlichung bieten die Entwickler eine Rabataktion für das erste Jahr an. [Bildquelle: vrnerds.de]

[zum Beitrag](#)



## Fraunhofer IGD – Neuer 3D Portrayal Service Standard veröffentlicht

Noch ist die zweidimensionale Kartierung für die meisten Menschen die Norm, doch Technologien aus der Computergraphik ermöglichen längst die Darstellung dreidimensionaler Landschaften. Ein neuer Standard vereinheitlicht nun das Verfahren. [Bildquelle: Fraunhofer IGD]

[zum Beitrag](#)



## 3D-Stadtmodelle für kleine und mittlere Ingenieurbüros zugänglich machen

Das Verbundprojekt CityBIM zwischen der HTW Dresden und dem Berliner Unternehmen VirtualCitySystems hat zum Ziel, Architekten und Bauplanern einen möglichst unkomplizierten Zugang zu virtuellen 3D-Stadtmodellen zu ermöglichen. [Bildquelle: HTW Dresden]

[zum Beitrag](#)



## Virtual und Augmented Reality im Browser: Aus WebVR wird WebXR

WebXR ist eine neue 3D-Schnittstelle für Browser, die sowohl Virtual als auch Augmented Reality beherrscht. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



## Windows Mixed Reality: HP kündigt Pro-Version seiner VR-Brille an

HP hat eine Professional Edition seines noch jungen Windows Mixed Reality-Headsets angekündigt. Die Änderungen fallen marginal aus – trotzdem ein Kaufgrund für berufliche Anwender? [Bildquelle: HP]

[zum Beitrag](#)



## VR-Start für Asus: Neue Windows-Mixed-Reality-Brille veröffentlicht

Hardware-Hersteller Asus gesellt sich nun auch in die Runde der Anbieter von Windows Mixed Reality. Welche Spezifikationen bringt die neu erschienene VR-Brille mit sich? [Bildquelle: vr-world.com]

[zum Beitrag](#)



## Standalone-VR: Qualcomm enthüllt neues Referenzdesign mit Eye-Tracking

Qualcomms Referenzdesign war die technische Blaupause für HTC's und Lenovos autarke VR-Brillen. Im Vorfeld des Mobile World Congress stellt der Chiphersteller ein aktualisiertes Modell basierend auf dem Snapdragon 845 vor. Die Hardware erlaubt einen Blick in die Zukunft autarker VR-Systeme. [Bildquelle: vrod.de]

[zum Beitrag](#)



## Meta 2 erhält SOLIDWORKS Integration für CAD-Modelle in AR

Mit der Meta 2 liefert Meta eine AR-Brille aus, die ihren Raum selbstständig erkennen kann, ein großes Field of View besitzt und als Eingabegerät die Hände des Benutzers verwendet. Anwender von SOLIDWORKS finden nun die Option „Publish to Xtended Reality“, die das Modell in einem Open-Source-Format names glTF speichert. [Bildquelle: Meta]

[zum Beitrag](#)



## HP OMEN X VR

Das Konzept des VR-Systems Omen X VR ist interessant und überzeugt in vielerlei Hinsicht, hat aber auch seine Schwächen. [Bildquelle: Martin Wolf/Golem.de]

[zum Beitrag](#)



## Neuer HDR-Grading-Monitor von EIZO

Auf der IBC in Amsterdam hat EIZO seinen HDR-Monitor ColorEdge PROMINENCE CG3145 erstmals vorgestellt - das Thema HDR ist in aller Munde. Nicht zuletzt, weil viele 4K-Fernseher bereits mit einem HDR-Label verkauft werden und HDR als Schlagwort so beim End-User präsent ist. [Bildquelle: EIZO]

[zum Beitrag](#)



## IBM und Unity bringen Spracherkennung in die Virtual Reality

IBM und Unity veröffentlichten eine Software, mit der Entwickler Watsons Spracherkennungssystem in Anwendungen implementieren können. Damit könnten in Zukunft mehr VR-Spiele die KI-Technologie nutzen und noch immersiver werden. [Bildquelle: vodo.de]

[zum Beitrag](#)

---

## Unternehmensnews



## TechViz auf der Laval Virtual 2018 - Stand F16

TechViz wird auf der Laval Virtual Show vom 4. bis 6. April 2018 mit seinen Partnern HP und Christie vertreten sein. Während dieser 3 Tage wird TechViz seine Software auf einer Powerwall und 2 HTC Vive zeigen. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



## Meyle+Müller: Mixed-Reality-Apps im Design-Prozess von Porsche

In den Microsoft Mixed Reality Studios in London, zuständig für HoloLens-Entwicklungen in ganz Europa, haben die Mitglieder des Porsche-Design-Teams aus Weissach mit den CGI-Experten von Meyle+Müller und Mixed Reality-Entwicklern von medialesson demonstriert, wie sich die Modellierung von Design-Veränderungen an einem Clay-Modell mittels holografischer Elemente spürbar beschleunigen lässt. Bei diesem Modell im Maßstab 1:3 handelt es sich um eine originalgetreue Abbildung eines neuen Fahrzeugs. [Bildquelle: Meyle+Müller]

[zum Beitrag](#)



## TechViz auf dem VR/AR Symposium

TechViz wird am 6. März als Aussteller auf dem VR/AR Symposium in Heidelberg dabei sein. In der 8. Auflage des Events können Veranstaltungsteilnehmer Möglichkeiten der Kollaboration in VR entdecken. [Bildquelle: TechViz]

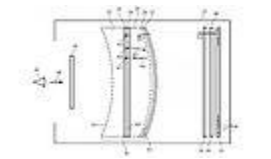
[zum Beitrag](#)



## TechViz auf der IEEE VR

Vom 18. bis zum 22. März wird TechViz auf der IEEE VR in Reutlingen sein und die Möglichkeit anbieten TechViz Virtual Reality Software und dessen vielfältige Darstellungsmöglichkeiten kennen zu lernen. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



## Apple: Patent beschreibt kleines VR-Headset mit Eye-Tracking

Ein neues Patent von Apple dreht sich um ein Display- und Linsensystem, das den Formfaktor bei Virtual- und Augmented Reality-Headsets optimieren könnte. Eye-Tracking spielt in Apples Überlegungen auch bereits eine Rolle. [Bildquelle: USPTO]

[zum Beitrag](#)



## Bei HP jetzt auch Apple-Geräte und VR-Headsets mieten

Macs oder iPhones für das Unternehmen mieten: HP bietet sein Device-as-a-Service-Modell neuerdings auch für Apple-Geräte an, samt Deployment, Ersatz und Hardwaresupport. Auch dem schon etablierten Vertrag werden neue Geräte hinzugefügt - darunter HPs VR-Headset. [Bildquelle: HP]

[zum Beitrag](#)



## Frisches Kapital für Vufame und Inreal Technologies

Beide Start-ups sind auf Software für realistische 3D-Simulationen spezialisiert – und machen sich im Immobilienmarkt Konkurrenz. [Bildquelle: gruender.wiwo.de]

[zum Beitrag](#)



## Walmart kauft Virtual Reality Start-up

Mit einer Start-up-Akquisition will Walmart seine VR-Aktivitäten ausbauen: Die US-Supermarktkette übernimmt die VR-Design-Plattform Spatialand. [Bildquelle: UploadVR]

[zum Beitrag](#)



## Audi: Hälfte der Händler in Deutschland arbeitet mit Virtual Reality

Audi hat die Hälfte seines Vertriebsnetzes in Deutschland nach Angaben eines Branchendienstleisters mit Virtual-Reality-Technologie ausgestattet. 200 Virtual-Reality-Module wurden bis Ende 2017 bundesweit an Audi-Handelsbetriebe ausgeliefert. [Bildquelle: Audi]

[zum Beitrag](#)



## Apple veröffentlicht Sonderseite zu Augmented Reality unter iOS

Schon seit dem Herbst beherrscht iOS 11 Augmented Reality und im App Store finden sich bereits viele spannende Apps und Spiele mit ARKit-Unterstützung. Doch erst jetzt schaltet Apple eine Sonderseite rund um AR und die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten und fasst zusammen was damit bereits mit dem iPhone und iPad möglich ist. [Bildquelle: Apple]

[zum Beitrag](#)



## Nach Klage: Apple schließt Lizenzabkommen mit Haptik-Spezialist Immersion

Apple lizenziert nun Touch-Feedback-Technik von Immersion, der laufende Rechtsstreit wurde außergerichtlich beigelegt. Immersion hatte Apple die Verletzung von Patenten vorgeworfen und einen iPhone-Einfuhrstopp gefordert. [Bildquelle: Apple]

[zum Beitrag](#)



## LEARNTEC 2018 – ein Rückblick

Vom 30. Januar bis zum 01. Februar 2018 fand in der Messe Karlsruhe die 26. LEARNTEC statt. Die LEARNTEC ist die führende Messe für digitale Bildung in den Bereichen Schule, Hochschule und Beruf. Unter den zahlreichen Themen war auch Virtual Reality vertreten. [Bildquelle: Messe Karlsruhe]

[zum Beitrag](#)

---

## Termine



### 06.03.2018: VR/AR Symposium

Heidelberg

[weitere Informationen](#)

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

Erfurt

[weitere Informationen](#)

**15.03.2018: Industriearbeitskreis VR im Bauwesen**

Böblingen

[weitere Informationen](#)

**15.03.2018: VDC MeetUp "VR & AR im Tourismus und im Standortmarketing"**

St. Georgen

[weitere Informationen](#)

**18.03.2018: IEEEVR 2018**

Reutlingen

[weitere Informationen](#)

**20.03.2018: Smart Glasses Demotag**

Fellbach

[weitere Informationen](#)

**21.03.2018: Virtual und Augmented Reality anwenden**

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

**11.04.2018: 3. Symposium Digitale Menschmodelle**

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

**18.04.2018: 3D-GUlde Fachbeiratssitzung**

Fellbach

[weitere Informationen](#)

**18.04.2018: prostep ivip Symposium 2018**

München

[weitere Informationen](#)

**18.04.2018: Immersive Technology In Sports & Entertainment Summit**

London

[weitere Informationen](#)

**23.04.2018: Hannover Messe - Digital Factory**

Hannover

[weitere Informationen](#)

**26.04.2018: VR in Simulation & Berechnung**

Fellbach

[weitere Informationen](#)

**03.05.2018: Industriearbeitskreis VR im Anlagenbau**

Ludwigshafen

[weitere Informationen](#)

**15.05.2018: LightSim 2018**

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

**15.05.2018: 17. Internationales 3D-Forum Lindau**

Lindau

[weitere Informationen](#)

**16.05.2018: Simufact Roundtable - Simulating Manufacturing**

Marburg

[weitere Informationen](#)

**12.06.2018: CEBIT 2018**

Hannover

[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](mailto: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](mailto: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.